

Die Säulen von Venedig - KSR

Alle Karten entfernen, die am unteren rechten Rand eine Zahl größer als Mitspielerzahl zeigen.
 Restliche Karten mischen und 5 davon an jeden Mitspieler verdeckt austeilen.
 Jeder Spieler erhält die 9 Pfahlmarker in seiner Farbe, 1 davon zur Siegpunkteleiste.
 Die Gondel wird in Planmitte auf den Canale Grande gestellt. Startspieler erhält die Startspieler-Karte.
 Stadtteile nach Größen sortieren und offen auf die Ablagefelder des Planes legen.
 Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler 1 Stadtteil mit 2 Steinen und 2 Wappen
 und 1 Stadtteil mit 4 Steinen und 7 Wappen.
 Stadtteile liegen immer offen nebeneinander vor den Spielern aus.

Ablauf einer Runde:

1.) Startspieler-Aktion (DARF):

- Der Startspieler darf vor Beginn der Runde bei einem beliebigen Spieler 1 Aktionskarte verdeckt aus der Hand ziehen und muss ihm dafür 1 eigene Handkarte verdeckt geben.

2.) Aktionskarten auswählen (MUSS):

Alle Spieler legen gleichzeitig *eine* ihrer Handkarten verdeckt vor sich ab.

3.) Aktionskarten ausführen (MUSS):

- Alle Aktionskarten werden gleichzeitig aufgedeckt.
- Der Startspieler beginnt und führt die Aktionen seiner Karte aus.
- Alle Spieler verfahren danach im Uhrzeigersinn ebenso.

Einige Erläuterungen:

Ratsherr:	Einen oder mehrere Stadtteile (immer oberster) vom allgemeinen Vorrat nehmen. Die Stadtteile dürfen in Summe nicht mehr Steine haben, als die Aktionskarte erlaubt. Eventuelle Reststeine dürfen verfallen.
Pechtunker:	Anzahl Pfähle vom allgemeinen Vorrat nehmen und auf dem Plan einsetzen, außer auf dem Canale Grande. Alle Felder der in einem Zug gesetzten Pfähle müssen sich untereinander jeweils an mind. 1 Kante berühren. Mind. 1 der in einem Zug gesetzten Pfähle muss mit einer Kante des Canale Grande ODER einem schon gesetzten Pfahl Berührung haben. Alle auf der Karte angegebenen Pfähle müssen gesetzt werden.
Pfahlmarker:	Pfahlmarker auf beliebige Pfähle (auch solche aus früheren Zügen) einsetzen. Die Pfähle müssen frei sein, also ohne Pfahlmarker/Stadtteile.
Baumeister:	1 oder mehrere Stadtteile aus eigenen Vorrat auf nicht bebauten Pfählen platzieren. Eventuell vorhandene Pfahlmarker ==> Vorrat des Besitzers. Ein entfernter fremder Pfahlmarker bringt dessen Besitzer je 3 Punkte ein. Jeder Stadtteil muss mit allen Feldern auf Pfählen liegen, bei der Brücke muss das Mittelfeld frei sein. Stadtteile dürfen nicht diagonal ausgerichtet werden, jedoch Ecke an Ecke liegen. Die neu gebauten Stadtteile dürfen insgesamt nicht mehr Steine haben, als die Aktionskarte erlaubt. Auf vorhandene Pfähle muss gebaut werden, solange Steine übrig sind. Evtl. restliche Steine verfallen.
Punkte:	Für jeden gebauten Stadtteil => Punkte wie Wappen zeigt. Wurde ein Stadtteil so platziert, dass Gebäude neben Gebäuden liegen oder Plätze neben Plätzen, gibt es je Übereinstimmung 1 Punkt.
Gondel:	Der Spieler mit dem Pfahlmarker auf der Gondel erhält immer 2 Punkte, wenn jemand (auch er selbst) einen Stadtteil mit mind. 1 Kante direkt am Canale Grande baut. Werden mehrere Stadtteile gebaut, gibt es jeweils Punkte. Die Gondel wird bewegt, wenn sie Bauten behindert.
Gondoliere:	Wer diese Karte spielt, setzt einen seiner Pfahlmarker auf die Gondel und gibt einen evtl. vorhandenen Marker ohne Entschädigung zurück.
Erfinder	Wurde in der Runde irgendein Pechtunker gespielt, gibt es 6 Punkte.
Händler	Wurde in der Runde irgendein Ratsherr gespielt, gibt es 6 Punkte.
Spekulant	Wurde in der Runde irgendein Baumeister gespielt, gibt es 6 Punkte.

4.) Aktionskarten weitergeben:

- Merken, ob das Startspielersymbol >> auf der gespielten Karte ist.
- Haben alle Spieler Phase 3 erfüllt, geben sie ihre ausgespielte Karte an den linken Nachbarn weiter. So haben alle Spieler wieder 5 Karten auf der Hand.

5.) Eventuell Startspielerkarte abgeben:

- War auf einer der ausgespielten Karten das Startspielersymbol >>, wechselt die Startspielerkarte an den linken Nachbarn.

Ende:

Sofort, wenn durch den Pechtunker der letzte Pfahl eingesetzt wird. Weitere Aktionen entfallen.
 Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat. Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.11.06/Nr. 830
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de