

Die unbezwingbare Stadt - KSR

Ablauf einer Runde in 3 nacheinander folgenden Phasen:
In jedem Gebiet kann genau 1 Ritter vorhanden sein.

1.) Erträge und Ereignisse (MUSS):

- Der aktive Spieler deckt vom Zugstapel Karten auf, eine nach der anderen, die jeder sehen darf. Er deckt insgesamt solange auf, bis 1 Gebäudekarte erscheint.
- Jede aufgedeckte Karte wird abgehandelt und bedeutet folgendes:

Ereigniskarte:	Das Ereignis wird sofort auf alle Spieler angewendet.
Stadtgebäude:	Steuern - Karte wird sofort auf alle Spieler angewendet. Karte vor Erhalt der Erträge ausführen. Wer mehr als 5 Bausteine besitzt, behält nur 5 Steine.
Gebäude (auch Stadtgebäude):	Jeder Spieler wählt eines seiner gebauten Gebäude mit Ritter in der Farbe der gezogenen Karte und erhält sovielen Bausteine, wie auf der gewählten auf dem Plan liegenden Gebäudekarte abgebildet sind + evtl. einen Gebietsbonus.

- Der Spieler nimmt die neue Gebäudekarte kostenlos auf die Hand.

2.) Handeln und Bauen (DARF):

- In beliebiger Reihenfolge sind folgende Aktionen für den aktiven Spieler möglich, auch beliebig oft, wenn nicht anders angegeben:

- a) - **Gebäudekarte an Bank verkaufen** = Erlös in Bausteinen, aufgerundet 50% des Wertes. Karte offen an das Pfandhaus legen.
- b) - **Gebäudekarte kaufen** = für 5 Bausteine vom Pfandhaus oder Zugstapel. Taucht dabei eine Ereigniskarte auf, wird diese sofort ausgeführt. Danach zieht der Spieler 1 Ersatzkarte.
- c) - **Gebiete kaufen (max. 2 je Zug)** = Ein Gebiet ohne Ritter muss an einem eigenen Gebiet angrenzen, damit man es kaufen kann. Kosten (1 - 8 Bausteine) zahlen und 1 eigenen Ritter dort platzieren. Ein Gebiet ohne Ritter (er musste abziehen), aber mit Gebäude, kostet nur den Gebietswert.
- d) - **Gebäude (Karte) platzieren (max 2 je Zug)** = Karte auf eigenes Gebiet gegen Abgabe von 1 - 5 Bausteinen lt. Gebäudewert legen. Symbole oben links auf Karte beachten! Anzahl Punkte gemäß Gebäudewert vorrücken.

Farbe der Bausteine	Kategorie Gebäude	Bauen ist erlaubt:
braun	Bürgertum	überall
blau	Handel	nur auf Gebiet mit Straße
grün	Gewerbe	überall, aber nicht im innersten Stadtring
violett	Stadtgebäude	überall, aber nicht auf Gebiet mit Wasser

- e) - **Abriss** = Kosten von 5 Bausteinen zahlen, die Karte ist aus dem Spiel. Gegen Zahlung des Gebäudewertes kann nun direkt 1 Neubau erfolgen. Punkte auf Stadtmauer bereinigen.
- f) - **Zollhaus** = Je Straße des Spieles kann max. 1 Zollhaus errichtet werden.
- g) - **Einflusskarte kaufen** = für 5 Bausteine. Handlimit: 2. Eine 3. Karte erfordert nach Ansicht den Abwurf 1 Karte. Ausspiel von 1 - x Karten in einem eigenen Zug oder gemäß Angabe auf der Karte.

3.) Punktezählung und Bonuskarte:

Gebäude: Der Wert der eigenen Gebäude im Basisspiel entspricht stets den Punkten auf der Stadtmauer. Man kann daher seine Punkte prüfen/anpassen.

Einflusskarten/Rotes Feld: Wer zum Ende seines Zuges genau ein rotes Feld auf der Stadtmauer mit seiner Zählfigur erreicht, erhält 1 Einflusskarte gratis. Diese Karte darf erst in einem späteren eigenen Zug eingesetzt werden. Handkartenlimit beachten, d.h., ggf. irgendeine Karte ungenutzt abwerfen, wenn >2 Karten auf der Hand.

4.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersin ist am Zug.

Ende:

- sofort, wenn die jeweilige Zielpunktzahl erreicht/überschritten wurde ODER (nach vorheriger Vereinbarung der Spieler) dann zum Ende der noch lfd. Runde.

Strategische Variante:

Isolation:

Ein einzelnes Gebiet kann von anderen Spielern eingekreist werden und fällt an denjenigen, der die Umzingelung vollendet. Auch ein vorhand. Gebäude fällt an den Eroberer, der auch den neuen Ritter dort aufstellt.

Großmacht:

- Wer zuerst 3 Gebäude der selben Kategorie gebaut hat (Bürgertum, Gewerbe, Stadtgebäude, Handel), erhält die entsprech. Großmachtkarte offen ausliegend. Die Karte bringt sofort 1 - 4 Punkte und im Ertragsfall auch 1 - 2 Zusatzsteine.
- Man verliert die Karte und auch die Punkte, wenn man
 - a) wieder weniger als 3 Gebäude einer Kategorie besitzt ODER
 - b) ein anderer Spieler mehr Gebäude dieser Kategorie besitzt.

Freier Markt (zusätzlich zum Pfandhaus):

- Nur Spieler mit gebautem Handelsgebäude dürfen hier handeln.
- Es werden Gebäude zum tatsächlichen Wert gekauft/verkauft.

Siegpunkte:

Nun müssen bei 2, 3, 4, 5 Spielern 50, 35, 30, 25 Punkte erreicht werden.

Rückseiten der Karten:

Gebäudekarte = Mauer Handelskarte = Goldbarren
Großmachtkarte = Schild (Pfandhaus, Freier Markt)
Ereigniskarte = Mauer Einflusskarte = Schwert

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.06.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de