

El Caballero - KSR

Es werden 7 Runden gespielt, d.h., insgesamt 7 - 8 Gebietskarten je Spieler.

Ablauf einer Runde:

I. Ausspielen einer MACHT-Karte:

- Im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler offen 1 Macht-Karte aus.
 1. Runde: Es beginnt der Startspieler.
 2. - 7. Runde: Wer in der Runde zuvor zuletzt an der Reihe war, beginnt.
- Es dürfen nie Macht-Karten gleicher Wertigkeit ausgespielt werden.
- Aus den Werten der Macht-Karten ergibt sich die Zugreihenfolge für die aktuelle Runde. Der Spieler der höchsten Karte beginnt, dann geht es weiter in Reihenfolge absteigender Werte.
- Wer an der Reihe ist, darf aus nachfolgender Liste Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Nur Aktion 2 ist Pflicht und muss im Laufe des Spielzuges erfolgen.

II. Ein Spielzug:

1) Nachschub an Caballeros:

Die ausgespielte Macht-Karte gibt an, wie viele Caballeros zusätzl. an den Hof des Spielers kommen.

2) GEBIETS-Karte anlegen (PFLICHT-Aktion):

Genau 1 der offen ausliegenden Gebiets-Karten auswählen und auf dem Tisch anlegen. Wurde Macht-Karte "9" gespielt, wählt man 2 Gebietskarten aus und legt sie an.

Regeln:

- Gebiets-Karten können i.d.R. nur an Gebiets-Karten angelegt werden. Dabei können sie auch an Caballero-Karten angrenzen.
- Beim Anlegen von Gebiets-Karten an andere Gebiets-Karten muss immer Land an Land und Wasser an Wasser angelegt werden. Land kann nie an Wasser und Wasser nie an Land grenzen.
- Nur dann, wenn keine der zur Auswahl stehenden Gebiets-Karten an keine einzige auf dem Tisch liegende Gebiets-Karte angelegt werden kann, darf eine Gebiets-Karte an eine eigene Caballero-Karte angelegt werden. Sollte das nicht möglich sein, muss man an eine fremde Caballero-Karte anlegen.
- Gold bzw. Fisch auf einer Gebiets-Karte bringt bei einer Wertung je 1 Zusatzpunkt.

3) 1 - 2 CABALLERO-Karte/n anlegen oder erhöhen:*

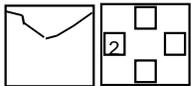
⇒ ENTWEDER können mit 1 Karte max. 8 Caballeros ins Spiel kommen.

Dazu darf man 1 oder 2 eigene Caballero-Karten anlegen und zwar je an einer beliebigen Seite einer beliebigen Gebiets-Karte.

⇒ ODER man darf 1 bereits angelegte eigene Caballero-Karte drehen/wenden (= Zu-/Abgänge am Hof).

- Caballero-Karte an Landregion anlegen:

Durch das Anlegen einer Caballero-Karte an eine Landregion bringt man Caballeros dorthin.



Beispiel: Hier sind 2 Caballeros in der Region.

Der Spieler reduziert seinen Hof entsprechend.

Liegen im Laufe des Spiels mehrere Caballero-Karten an einer Region, addiert man die Caballeros dort.

Beim Anlegen/Erhöhen an eine Region, wo bereits Caballero-Karten von Mitspielern liegen, muss die Gesamtzahl an Caballeros je Spieler verschieden sein, so dass stets eindeutig ein Rang feststellbar ist. Allerdings darf es durch Wegnehmen einer Karte zu Patt kommen.

- Anlegen einer Caballero-Karte an Land und Wasser:
Liegt eine Caballero-Karte an Land und Wasser an, muss man nur so viele Caballeros zahlen, wie an Land angrenzen.
- Anlegen einer Caballero-Karte, die nur an Wasser grenzt:
Man darf hier nur die Kartenseite mit 1 - 4 Caballeros wählen und muss generell nur 1 Caballero am Hof reduzieren. Man muss später nichts nachzahlen, wenn diese Karte angrenzende Gebietskarten bekommt.

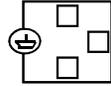
Eine Caballero-Karte darf stets nur 1x an Land angrenzen. Sollte eine Caballero-Karte durch die Erweiterung einer Region nun an 2 Seiten Land haben, geht sie zurück an ihren Besitzer, der eingesetzte Caballeros und Schiffe verliert.

4) 1 - 2 SCHIFFE kaufen:

2 Caballeros am Hof reduzieren und 1 Schiff auf eine eigene Caballero-Karte legen, die an Wasser grenzt und zwar Platzierung direkt an der Wasserseite auf Caballerozahl.

Es darf je Seite 1 Schiff liegen.

Jedes Schiff wirkt bei der Wertung.



5) 1 -2 CASTILLOS kaufen:

1 Caballero am Hof reduzieren und 1 Castillo aus Vorrat in die Mitte einer eigenen Caballero-Karte legen (max. 1 Castillo/Karte). Das Castillo schützt Caballeros und Schiffe auf dieser Karte. Bei Rauswurf der Karte erhält man Caballeros und Schiff/e zurück, ohne sie neu kaufen zu müssen. Schiff einsetzen = 1 Caballero vom Hof reduzieren. Das Castillo kommt in den Vorrat.

6) CABALLERO-Karten vom Tisch zum Vorrat zurücknehmen:

Bei Rücknahme einer Caballero-Karte zum eigenen Vorrat gehen Caballeros verloren, die an Land grenzen. Waren Schiffe darauf, kann man sie vorher zum Hof zurücknehmen. Mit Castillo geschützte Caballeros (an Land grenzend) erhält man zurück, das Castillo gibt man ab.

7) Eigene SCHIFFE und CASTILLOS versetzen:

Schiff oder Castillo auf andere Karte versetzen kostet 1 Caballero vom Hof je Vorgang.

Schiffe kann man kostenlos zum Hof nehmen und später gegen Abgabe von je 1 Caballero wieder einsetzen.

Neue Runde:

Waren alle Spieler am Zug, werden noch offen ausliegende Gebiets-Karten auf 5 Stück ergänzt. Der Spiel des letzten Zuges beginnt die neue Runde mit Phase I.

Wertung:

Nach der 4. Runde wird 1x gewertet und nach der 7. Runde.

Landregionen:

Meiste Caballeros in einer Region:
(1. Und 2. Rang werten)

- Punkte wie Anzahl Karten der Region +1 Punkt je Gold darin
- Bei 2 Spielern wird nur der 1. Rang gewertet.
- Der 1. Rang erhält doppelte Punkte
Patt auf 1. Rang: Nur einfache Punkte je Beteiligtem
Patt auf 2. Rang: keine Punkte für Beteiligte

Schiffe und Fische:

- Jedes Schiff bringt so viele Punkte wie das Wasser-gebiet, auf dem es steht, Karten hat.
- Fische in solchen Gebieten = je 1 Punkt.

Spielende:

Nach der 2. Wertung nach der 7. Runde gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte erzielte.

*Anzahl an Caballero-Karten ist begrenzt. Wenn man am Hof und als Vorrat nur noch 1 Caballero-Karte besitzt, kann man u.U. keine Caballeros mehr am Hof aufnehmen. Gegen Spielende darf man auch die letzte Caballero-Karte an eine Gebietskarte anlegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.08.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de