

## Flandern 1302 - KSR (3 - 4 Spieler)

Es werden mehrere Runden zu je 6 Schritten (nacheinander) gespielt.

Ablauf einer Runde:

### 1) Startspieler zieht goldene Karte:

Der Startspieler nimmt die oberste goldene Karte; sieht sie an; legt sie verdeckt vor sich ab.  
Sollte die Karte zu einer bereits abgerechneten Stadt gehören, zieht er eine weitere Karte.

### 2) Aktionskarte aussuchen:

Jeder Spieler sucht sich die Aktionskarte für die aktuelle Runde aus seiner Hand aus.  
Zusätzlich darf er eine oder mehrere seiner 3 "Einflusskarten" spielen.  
Alle ausgewählten Karten mit der Hand verdeckt auf den Tisch legen.

### 3) Karten aufdecken / Zugreihenfolge festlegen:

Gleichzeitig decken alle Spieler ihre Karten auf.  
Wer die meisten Karten ausgewählt hat, führt später als Erster seine Aktion durch.  
Danach folgt der Spieler mit den zweitmeisten Karten usw. fort.  
Patt: Wer von den Beteiligten näher (im Uhrzeigersinn) zum Startspieler sitzt, ist im Vorteil.  
Hat jeder Pattbeteiligte nur 1 Karte gelegt, beginnt der Startspieler.  
Gespielte Einflusskarten gehen aus dem Spiel.

### 4) Aktion durchführen und Karte offen vor sich ablegen:

Wie in Schritt 3 festgelegt, führen die Spieler nacheinander ihre Aktion aus (MUSS).  
Ist eine Aktion nicht durchführbar, gilt sie trotzdem als gespielt.

Städtekte: ENTWEDER baut der Spieler ein eigenes oder ein graues oder ein Kirchen-Stadtviertel aus dem jeweiligen Vorrat in dieser Stadt.  
ODER er löst eine Baustelle in der betreffenden Stadt auf, falls diese auf einem eigenen / grauen / Kirchen-Stadtviertel eingerichtet ist.  
Der Baustellenstein (beige) = zurück in allg. Vorrat. Das Stadtviertel ist fertiggestellt.

Stadtviertel: ... nur auf einem seiner Form entsprechenden Bauplatz legen.  
... muss mit seiner Längsseite an ein bereits gebautes Stadtviertel/Baustelle angrenzen.  
... darf nicht an ein Stadtviertel mit gleichem Wappen angrenzen.

Baustelle: Der Spieler platziert ein eigenes / graues / Kirchen-Stadtviertel aus dem jeweiligen Vorrat in einer beliebigen Stadt.  
Auf das platzierte Stadtviertel wird ein Baustellen-Stein (allg. Vorrat) gesetzt.  
Ist kein solcher Stein vorrätig, geht die Aktion nicht.

Aufnehmen: Alle Aktionskarten werden wieder auf die Hand genommen inkl. "Aufnehmen".  
Die Karte darf auch gespielt werden, ohne dass man Karten ausgespielt hat.

### 5) Startspieler-Aktion:

Der Startspieler deckt nun seine goldene Karte auf.  
Ist sie eine Einfluss-Karte, nimmt er sie auf die Hand. Ist es eine andere Karte, legt er sie offen neben den Stapel der goldenen Karten ab und führt ihre Aktion aus (MUSS).

Städtekte: Stadtviertel der grauen Zunft oder der Kirche platzieren oder deren Baustelle fertigstellen.

Baustelle: Baustelle mit Stadtviertel der grauen Zunft oder der Kirche errichten.

Aufnehmen: Alle ausgespielten Handkarten aufnehmen.

Dombau: Einen Dom auf beliebiges platziertes Kirchen-Stadtviertel (mit/ohne Baustelle) setzen, wenn dort noch kein Dom vorhanden ist.

Zunftmeister: Der Spieler stellt eine Zunftmeister-Figur auf beliebiges eigenes Stadtviertel oder eines der grauen Zunft. Mehrere Zunftmeister auf einem Viertel sind ok.

### 6) Wertung und Startspielerwechsel:

Kann ein Bauplatz nicht mehr bebaut werden, kommt ein Abdeckplättchen dorthin.

Sind alle freien Bauplätze in einer Stadt bebaut, gilt für die Stadt:

⇒ Stadtviertel mit Baustelle = 0 Punkte

⇒ Jedes Stadtviertel einer Zunft = 1 Punkt, Kirchen-Stadtviertel = 2, dto. mit Dom = 3.

⇒ Je Zunft wird die Anzahl der fertiggestellten Viertel ermittelt und Ränge werden vergeben.

Patt: Unter den beteiligten Zünften geht vor, welche mehr Zunftmeister (aufgedruckt/Figur) in ihren fertiggestellten Vierteln hat. Weiter Patt: Alle sind auf kleinsten gemeinsamen Rang.

Rang 1/ 2/ 3/ 4/ 5 erhält: Wert der Stadt/ aufgerundet halben Wert/ 4 Punkte/ 2 P./ 0 P.

⇒ Punkte auf der Zählleiste mit dem entsprechendem Zunftwappen abtragen.

⇒ 1 weißen Holzzylinder auf Zentrum abgerechneter Stadt stellen. Evtl. Baustellen-Steine in Vorrat.

⇒ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Startspieler.

### Spielende / Schlusswertung:

Gibt es nach Schritt 6 auf dem ganzen Spielplan nur noch max. 1 freien Bauplatz oder der Stapel mit den goldenen Karten ist aufgebraucht, endet das Spiel.

Evtl. noch freie Bauplätze werden abgedeckt.

Es kommt zu einer Wertung aller bisher nicht abgerechneten Städte.

Der/die Spieler mit den meisten Einflusskarten auf der Hand erhalten je 3 Punkte.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erreicht hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.05.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Sonderregeln für 2er-Partie  
in der Original-Spielregel  
nachlesen.