

KSR: Handelsfürsten - Herren der Meere

Im Spiel sind 60 Warenkarten in 6 Farben. Jeder Spieler erhält 3 Karten davon, 6 Karten kommen nebeneinander offen in die Tischmitte. 2 Schiffskarten liegen vor jedem Spieler aus.

Vorbereitung: Der Startspieler beginnt und legt 1 beliebigen Warenstein auf eines seiner Schiffe. Reihum machen das alle Spieler ebenso. Genauso erfolgt eine weitere Auswahlrunde. Jedes Schiff trägt immer nur 1 Warenstein.

Ablauf eines Spielzuges:

1) Genau 1 Aktion wählen:

- **Austauschen eines Warensteins:**

1 Warenstein von einem eigenen Schiff gegen 1 Stein in anderer Farbe tauschen (falls im Vorrat vorhanden).

- **1 Sonderkarte kaufen:**

Der Spieler kann 1 Sonderkarte kaufen, falls vorhanden. Dazu ist der Preis auf der Karte (8 - 12 Gold) zu zahlen. Man darf den selben Typ Karte mehrfach besitzen, was dann auch mehrfach wirkt.

- **Passen:**

Man tut nichts.

2) Genau noch 1 Aktion wählen:

- **Warenkarten ausspielen und werten:**

1 - x Karten der selben Farbe von der Hand auf beliebige Warenkarten in der Tischmitte legen.

Alle Spieler mit Warensteinen dieser gespielten Farbe auf ihren Schiffen erhalten **je Warenstein und Karte der Farbe 1 Gold**. Nur die sechs oben liegenden Karten zählen.

Beispiel: 3 blaue Warenkarten liegen oben. Ein Spieler mit 2 blauen Warensteinen auf seinen Schiffen erhält 6 Gold.

- **Zwei neue Warenkarten ziehen:**

Der Spieler darf 2 verdeckte Warenkarten ziehen und auf die Hand nehmen.

Spielende:

sofort, wenn Nachziehstapel aufgebraucht ist.

Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt.

Sonderkarten:

Schiff:

10 Gold

Der Spieler kann 1 Warenstein mehr befördern. Er sucht sich einen noch vorhandenen Stein aus und legt diesen direkt nach dem Kauf auf das Schiff.

Kontor:

8 Gold

Am Ende seiner Phase 2 darf der Spieler eine neue Warenkarte ziehen - egal, welche Aktion er in Phase 2 gewählt hat.

Hafen-

arbeiter:

12 Gold

Der Spieler darf in Phase 1 einen Extra-Warenstein tauschen. Das darf er erstmalig direkt nach dem Kauf der Karte tun.

Handels-

abkommen:

11 Gold

Wenn eine Wertung ausgelöst wurde und der Besitzer des Handelsabkommens Gold erhält, darf er sich 2 zusätzliche Goldmünzen nehmen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.07.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de