

Im Jahr des Drachen - KSR

Jede Runde besteht aus 4 nacheinanderfolgenden Phasen.

1.) Aktion wählen oder verzichten:

- Ein beliebiger Spieler mischt verdeckt die 7 Aktionskarten und legt sie in so viele Gruppen (möglichst gleich groß) verdeckt aus, wie Spieler teilnehmen. Danach deckt er alle Karten auf.
- Der auf der Personenpunkteiste* (innerer Punkteiste) vordere Spieler (wenn im Stapel: dann der oberste) wählt als Erster eine Gruppe aus und stellt seinen Drachen darauf.
- Er führt genau 1 Aktion aus diesem Angebot aus, d.h., er nutzt 1 Karte (die bleibt liegen) daraus. Die folgenden Spieler führen entsprechend in Reihenfolge ihres Ranges auf der Personenpunkteiste ebenfalls genau 1 Aktion aus, die auch dieselbe sein kann, die schon jemand in dieser Runde genutzt hat.

Sie können ENTWEDER eine beliebige Gruppe wählen:

Steht dort schon ein Drache eines Spielers, kostet die Nutzung 3 Yuan in die Bank.

ODER verzichten auf ihre Aktion:

Dafür stockt der betreffende Spieler seinen Geldvorrat auf 3 Yuan auf.

- *Die zuletzt gesetzte Personenscheibe auf einem Feld liegt dort immer oben.

Die Aktionen:

Art	Effekt der Karte	Effekt aus Personen in eigenen Palästen
Steuer	2 Yuan einnehmen	1 Yuan je Münze auf Steuereintreibern (GELB) einnehmen.
Bau	1 Palastteil nehmen	Je Hammer auf Handwerkern (BEIGE) 1 Palastteil aus allgemeinem Vorrat nehmen.
	Erhaltene Palastteile müssen sofort verbaut werden. Palasthöhe: max 3 Bereits verbaute Teile dürfen nicht umgesetzt werden.	
Ernte	1 Reissack-Plättchen nehmen	Je Reissack auf Bauern (GRÜN) 1 Reissack-Plättchen aus allg. Vorrat nehmen. Reissäcke müssen immer gut sichtbar neben den Palästen der Spieler liegen.
Feuerwerk	1 Raketen-Plättchen nehmen	Je Rakete auf Feuerwerkern (LILA) 1 Raketen-Pl. vom allg. Vorrat nehmen und gut sichtbar neben Palästen ablegen.
Heerschau	Personenscheibe um 1 Feld vorrücken	Je Helm auf Kriegern (ROT) 1 Feld auf der Personenpunkteiste vorrücken.
Studium	1 Siegpunkt vorrücken	1 Siegpunkt je Buch auf Gelehrten (WEISS) vorrücken.
Effekt der Karte		
Privileg	Man darf 1 Privileg je Aktion kaufen. 2 Yuan (klein) oder 6 Yuan (groß). Privilegien werden neben den eigenen Palästen ausgelegt.	

2.) Person (MUSS-Aktion) - ausser in der 12. Runde:

- Alle Spieler haben nun je 1 Aktion ausgeführt bzw. verzichtet. In Reihenfolge der Ränge auf der Personenpunkteiste spielt jeder Spieler 1 Personenkarte von seiner Hand aus und legt sie offen auf den allgemeinen Ablagestapel.
- Der Karte entspr. Personen-Plättchen aus allg. Vorrat nehmen + unter beliebigem eigenen Palast ablegen. Ob er ein Plättchen mit nur 1 oder aber mit mehreren Symbolen wählt, steht dem Spieler frei.
 - Je Stockwerk (max. 3 je Palast) darf 1 Personen-Plättchen liegen.
 - Auf der Personenpunkteiste um den Wert (1 - 6) des Plättchens vorrücken.
 - Sind alle Paläste eines Spielers besetzt, darf er 1 beliebiges Personen-Plättchen ganz aus dem Spiel nehmen (also nicht in allgemeinen Vorrat zurück) und dafür das neue Plättchen ablegen. Alternativ darf er ein neues Plättchen aber auch direkt aus dem Spiel geben, ohne aber auf der Personenpunkteiste vorzurücken.
 - Fragezeichenkarte = Beliebige Personen-Plättchen auswählen.
 - Fehlt ein Personen-Plättchen im Vorrat, geht der Spieler leer aus.
 - Man darf nie freiwillig Personen entlassen.
 - Für entlassene Personen wird die Personenscheibe nicht zurückgesetzt.

3.) Ereignis:

- Jeder Spieler hat nun 1 Personenkarte ausgespielt. Das Ereignis der Runde wird abgehandelt. Siehe dazu die Erläuterungen auf der jeweiligen Spielübersicht im Spiel.
- Nach jedem Ereignis verlieren alle Spieler in jedem ihrer unbewohnten Paläste 1 Stockwerk.

4.) Wertung:

- Je 1 Siegpunkt für jeden eigenen Palast (unbewohnt / bewohnt).
- Je 1 Siegpunkt für jeden Drachen auf den Fächern eigener Hofdamen-Plättchen und auf Privilegien.
- Eine neue Runde beginnt. Die Drachen kommen zurück zu ihren Besitzern.

Ende des Spiels:

Nach der Wertung der 12. Runde folgt die Endabrechnung.

- Je 2 Siegpunkte pro Personen-Plättchen in eigenen Palästen.
 - Jeden Buddha auf eigenen Mönch-Plättchen (BRAUN) mit Anzahl der Stockwerke des Palastes multiplizieren, wo sich der Mönch befindet. Ergebnis = Siegpunkte.
 - Reissack-Plättchen und Raketen-Plättchen an die Bank verkaufen = je 2 Yuan.
 - Das Restgeld ergibt je 3 Yuan nun 1 Siegpunkt.
- Gewinner: Führender auf Siegpunkteiste. Patt: Der Patt-Beteiligte weiter vorn auf Personenpunkteiste gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.02.18
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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