

Im Schutze der Burg - KSR

Ablauf einer Runde*:

Der Startspieler erhält den Taler vom nächsten Rundenfeld und den Startspielermarker.

1) Auswahl der Personenkarten:

- Jeder Spieler legt verdeckt 1 Personenkarte vor sich ab (zu zweit: jeder 2 Karten). Hat man alle Personenkarten auf der Hand, darf man den Baumeister nicht spielen.
- Ist in der Bank nicht genug Geld, hat man Pech.
- Gleichzeitig decken alle Spieler die verdeckten Karten auf.

2) Bestücken der Arbeiterkarten:

Nach dem Ausspiel nimmt man die 3 abgebildeten Rohstoffe aus dem allg. Vorrat und legt sie auf der Karte ab. Es gibt diese Varianten:

- 2 Holzbalken und 1 Silberbarren
- 2 Sandhaufen und 1 Lehmplatte
- 1 Steinquader und 2 beliebige Teile (Sand, Lehm, Holz)

3) Ausgespielte Karten umsetzen:

In dieser Reihenfolge werden die gespielten Karten abgehandelt (a .. f):

a) BOTE:

Der Spieler der Karte erhält 8 Taler aus der Bank.

b) HÄNDLER:

- Der Spieler des Händlers erhält Rohstoffe für sich und andere. Dazu darf er einen seiner Gehilfen neben eines der Fuhrwerke oder neben den Reiter einsetzen.
 - Man muss nicht zwingend einen Gehilfen einsetzen!
 - Es können auch nur die schon platzierten Gehilfen Rohstoffe einbringen.
- Reiter: Einsatz dort ist erst erlaubt, wenn jedes Fuhrwerk 1 Gehilfen hat. Insgesamt darf an jedem Fuhrwerk/Reiter max. 1 Gehilfe stehen.
- Verdrängen: Man darf einen Gehilfen verdrängen, ausser dieser wurde erst in der aktuellen Runde eingesetzt. UND: Alle Fuhrwerke müssen besetzt sein. Der verdrängte Gehilfe ==> persönlichen Vorrat des Besitzers.
- Nach Positionierung oder auch nur für schon eingesetzte Gehilfen erhält jeder Besitzer von Gehilfen an den entsprechenden Fuhrwerken/Reiter so viele Teile der jeweiligen Sorte, wie dort als Symbole angegeben sind.

Zu beachten:

- Mehrere Händler gespielt: Erst wenn der letzte Gehilfe positioniert wurde, gibt es die Rohstoffe. Man kann also nur 1x/Runde von einem Gehilfen profitieren.
- Spende an den Wehrturm: Jeder Begünstigte muss von jeder Sorte, die er erhält, sofort 1 Teil zum Wehrturm legen. Die Abgabe geht vor, falls Rohstoffe knapp sind. Das bedeutete: Erhält ein Spieler weniger Rohstoffe als ihm zustehen, muss er trotzdem die Abgabe vorrangig davon leisten.

c) MAURER:

- Wer ihn spielt, erhält alle Rohstoffe einer Sorte vom Wehrturm. Man darf bis zu 2 Bauwerke errichten, falls man sie in Rohstoffen bezahlen kann.
- Jedes dabei verbaute Teil bringt 1 Taler aus der Bank ein. Wenn man mind. 1 Bauwerk errichtet, darf man bis zu 2 Gehilfen einsetzen.

d) STEINMETZ:

- Der Spieler darf jedem Spieler, der in derselben Runde einen Arbeiter spielt, 1 Rohstoff von dessen Arbeiterkarte für 1 Taler abkaufen.
- Der abgebende Spieler darf sich nicht weigern, ausser es wäre insgesamt sein letzter Rohstoff auf der Arbeiterkarte, der damit verloren ginge.
- Mehrere Steinmetz-Spieler in einer Runde handeln nacheinander.
- Man darf bis zu 2 Bauwerke errichten, falls man sie in Rohstoffen bezahlen kann. Dafür gibt es sofort Siegpunkte.
- Wenn man mind. 1 Bauwerk errichtet, darf man bis zu 2 Gehilfen einsetzen.

e) ARBEITER:

- Sobald man am Zug ist, nimmt man die Rohstoffe von der Karte in den eigenen Vorrat.
- Man darf bis zu 2 Bauwerke errichten, wenn man sie mit Rohstoffen bezahlen kann. Es wird sofort die Hälfte der Siegpunkte vergeben.

f) BAUMEISTER:

- Man erhält alle seine bisher gespielten Personenkarten zurück und bekommt für jedes in der aktuellen Runde gebaute Bauwerk 5 Siegpunkte.
- Wer alle Karten auf der Hand hält, darf nicht den Baumeister spielen.
- Mit dem Baumeister kann man nicht bauen.

Bauwerke errichten:

- Ein Gebäude auf dem Plan aussuchen. Die Bauwertangabe oben links auf der Vorlage muss **exakt** (ohne Überzahlung) in Rohstoffen in den allgemeinen Vorrat gezahlt werden.
- Die **Zahlung** muss aus **mind. 3 verschiedenen Sorten** von Rohstoffen bestehen. Wer **Silber** hat, darf es wie je 1 Rohstoff seiner Wahl beim Bauen behandeln.
- Das abgegebene Silber wird in die Schmiede gelegt.
- Die Bauwerk-Vorlage kommt aus dem Spiel.

Bedingungen für den Einsatz von Gehilfen:

- Man muss in der aktuellen Runde mind. 1 Bauwerk errichtet haben.
- Ein Einsatz kann nur auf ein freies kupferfarbenes Feld eines beliebigen errichteten Bauwerks, und generell bei der Schmiede oder dem Markt erfolgen.
- Je Feld kann nur 1 Gehilfe stehen. Das auf dem Feld angegebene Lehrgeld ist in die Bank zu zahlen.
- Bei Einsatz von 2 Gehilfen in einer Runde muss man verschiedene Bauwerke wählen.
- Man darf eigene Gehilfen von Fuhrwerken und Reiter wegnehmen.
- Ein eingesetzter Gehilfe in Bauwerken bleibt bis zum Spielende dort.

Gleiche Karten:

Spielen mehrere Spieler gleiche Karten, kommt zuerst dran, wer im Uhrzeigersinn dem Startspieler am nächsten sitzt. Der Startspieler selbst ist dabei zuerst dran. Arbeiterkarten sind gleichrangig.

Ablage/Wiederaufnahme von Personenkarten:

Gespielte Karten werden offen überlappend (man sieht die Rollen) vor jedem Spieler gesammelt, bis er den Baumeister ausspielt und seine Karten wieder aufnimmt.

Startspieler-Wechsel:

Sobald die letzte Karte einer Runde eingesetzt wurde, geht der Startspieler-Marker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler. Dieser erhält auch den Taler vom nächsten Rundenfeld.

Letzte Runde/Schlusswertung:

Nach 12 bzw. 15 Runden (2 oder 4 Sp. bzw. 3 Sp.) endet das Spiel bzw. nach der Runde, wo das letzte Bauwerk errichtet wurde.

Zur Schlusswertung ist ab Seite 7 der Originalregel nachzulesen.

Es gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl, die bei Überschreiten der 90 bei 1 weitergezählt wird. Patt: Von den Beteiligten siegt, wer mehr Taler hat. Bei weiterem Patt entscheidet unter den Beteiligten der größere Vorrat an nicht verbaute Rohstoffen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.07.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Sonderregeln für das Spiel zu zweit beachten.