

Islas Canarias - KSR

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer am Zug ist, muss nacheinander folgende 2 Aktionen ausführen:

1) Haus bauen oder Karten nachziehen:

ENTWEDER zieht man die obersten 3 Karten vom verdeckten Stapel

- ◆ Man muss diese Option auch dann nutzen, wenn man zu Beginn seines Zuges weniger als 2 Karten oder nur Piraten auf der Hand hält.

ODER man BAUT 1 Haus:

- ◆ Dazu legt man 1 Handkarte auf den Ablagestapel + stellt 1 entsprechendes Haus auf seine Insel.
- ◆ Die Hausfarbe wird durch das Symbol auf der jeweiligen Siedler-Karte rechts + links bestimmt.
- ◆ Die 4 Prioritäten oben auf der Siedler-Karte bestimmen das Inselfeld, wo gebaut werden muss.
- ◆ Das Haus kommt auf einen freien Platz (dunkelbraun). Es gelten die 4 Prioritäten von links nach rechts. Zunächst muss man das Haus neben ein Feld der 1. Priorität stellen. Ist das nicht möglich, gilt die nächste Priorität usw.. Geht nichts, darf man auf ein beliebiges Feld bauen.

2) Einen Siedler zum Schiff legen:

- ◆ Der Spieler muss 1 Handkarte verdeckt neben den verdeckten Stapel in der Tischmitte legen. Piraten können nur dorthin gelegt werden. Die Handkarte gehört nun auch zum Schiffskartenstapel.

Rundenende:

- ◆ Der aktuelle Startspieler mischt die Karten des Schiffs verdeckt und legt 1 Karte davon neben den neuen Stapel (verdeckt für Folgerunde). Die übrigen Karten deckt er nach und nach einzeln auf.
- ◆ Jedes Mal muss 1 Haus gebaut werden: Es wird bei allen Inseln geprüft, welche davon die meisten freien Felder für die 1. Priorität der jeweiligen Schiffskarte bietet. Bei Patt entscheidet eine der weiteren Prioritäten, welche Insel führt. Gibt es nach Prio 4 keine Lösung, wird kein Haus gebaut.
- ◆ Nach Feststellung der Ziel-Insel muss aber möglichst neben ein Feld der 1. Priorität gebaut werden.
- ◆ Spielende-Bedingung prüfen, also Punkte je Spieler zählen.
- ◆ Sind alle Schiffskarten abgehandelt, wechselt das Startspieler-Schiff zum Spieler nach links.

Paläste und Städte:

- ◆ Jederzeit im eigenen Zug darf man 2 bzw. 3 eigene gleichfarbige Häuser in den Vorrat legen und dafür 1 Palast bzw. 1 Stadt-Plättchen auf eines der ehemaligen Haus-Felder setzen.
- ◆ Sollte es in gewählter Farbe das gewünschte Gebäude nicht geben, wählt man frei die Farbe.

Privilegien: Punkte lt. Spielende-Wertung errechnen

- ◆ Wer zuerst 3 Punkte in 1 Farbe hat, legt Privileg dieser Farbe (sofort nutzbar) neben seine Insel.
- ◆ Hat jemand mehr Punkte, wechselt der Privileg-Besitzer.

Piraten:

- ◆ Piraten können nur zum Schiffskartenstapel kommen. Wird ein Pirat aufgedeckt, muss der Spieler mit Privileg in der Piratenfarbe 1 Haus beliebiger Farbe von seiner Insel in den Vorrat geben.
- ◆ Hat man kein Haus, muss man nichts abgeben.
- ◆ Ist das Privileg noch nicht verteilt, verliert der Spieler mit den meisten Punkten in dieser Farbe 1 Haus beliebiger Farbe, bei Patt alle beteiligten Spieler.

Spielende:

Hat mind. 1 Spieler \geq 19 Punkte, wird noch 1 Runde gespielt. Danach wird final gewertet:

1 Punkt je Haus, 3 Punkte je 1. Palast in jeder Farbe auf eigener Insel, 2 Punkte für weitere Paläste.
5 Punkte für jede Stadt. Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.11.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de