

Kaivai - KSR

Es werden 10 Runden zu je 4 Phasen gespielt. RP = Ruhmespunkte.
Schiffe dürfen nicht eingeschlossen werden. Nach einem Schiffs-Zug dürfen unverbrauchte Bewegungspunkte nicht noch nachgesetzt werden.

Phase 1 - Gebot abgeben:

- Ab dem Spieler mit den wenigsten RP bis zum Spieler mit den meisten RP gibt jeder ein Gebot von 1 bis 10 (kostet nichts) ab, höher/tiefer als Vorgebote.
- Das Gebot wird auf der Gebotsleiste markiert und bestimmt dann auch die Baukosten für eigene Hütten, die Zugweite der eigenen Schiffe und die Spielerreihenfolge.
Patt: Wer weniger Vermögen (Muscheln, Fische, Schiffe, Hütten) besitzt, darf eher ein Gebot machen und ist damit am niedrigsten. Jede Kategorie (Muscheln etc.) wird dabei in o.a. Reihenfolge je erneutem Patt separat betrachtet.
- Höchstes Gebot: Der Spieler wird Startspieler.
- Niedrigstes Gebot: Der Spieler darf den Fischergott versetzen.

Starthütten setzen (nur in 1. Runde):

- Spieler mit höchstem Gebot beginnt, dann geht's weiter in Höhe der Gebote absteigend.
- 1 Fischerhütte + 1 beliebige Hütte (Versammlungshütte, Götterschrein, Fischerhütte) neben ein beliebiges Inseldorf setzen, d.h., auf ein Wasserfeld mit Angrenzung an den Kultplatz des Dorfes. Der Hütten-Bau ist auch an 2 verschiedenen Dörfern erlaubt.

Phase 2 - Fischergott (schwarze Figur) versetzen:

- Fischergott versetzen, jedoch nicht in selbes Dorf wie in vorheriger Runde.
- Das betreffende Dorf erhält vom Vorrat 1 Kultplatz, der aufs Wasser gelegt wird und irgendwo an dem Inseldorf angrenzen muss.
- Es dürfen nur Inseln zusammenwachsen.
- Fischergott wird auf das neu gesetzte Plättchen gestellt.
- Jeder Spieler erhält je eigener Versammlungs-Hütte in diesem Dorf 1 Einfluss-Plättchen aus dem Vorrat.

Phase 3 - Aktionen ausführen:

- Reihenfolge: Vom Spieler mit Höchstgebot bis zum Spieler mit Niedrigstgebot.
 - Es kann solange in dieser Folge jeweils 1 beliebige Aktion gemacht werden, bis niemand mehr Aktionen machen will/kann. Wer passt, beendet für sich diese Phase.
 - Man darf nun eine solche Aktion wählen, die man auch komplett ausführen kann.
 - Jedes Schiff kann nur 1x die selbe Aktion je Zug machen. Es können aber mehrere eigene Schiffe die gewählte Aktion in einem Zug ausführen.
 - a) Die gewünschte Aktion ist nicht belegt: Einfluss-Plättchen aus Vorrat ==> Aktionsfeld.
 - b) Die gewünschte Aktion ist belegt: Soviele eigene Einfluss-Plättchen ==> Aktionsfeld, wie schon dort vorhanden sind.
- Die Aktionen BAUEN, FISCHEN, VERKAUFEN, BEWEGEN werden mit eigenen Schiffen ausgeführt. Je Wasserfeld kann 1 Schiff stehen.
- Jedes eigene Schiff darf die Zugweite nutzen, auch über andere Schiffe hinweg.
1 Feld = 1 Bewegungspunkt. Hütten/Kultplätze können nicht durchfahren werden.
 - Nur in Verbindung mit einer Aktion darf ein Schiff fahren.

BAUEN:

- 1 eigenes Schiff muss an einen Kultplatz angrenzen.
- Kosten für den Bau (zahlbar in Muscheln): Gebot + Anzahl Plättchen des Dorfes.
Fischerhütte (ohne Kreis) = neues Schiff auf Hüttenplättchen setzen.
Bau Versammlungshütte (Kreis) auf Fischergott-Dorf = 1 Einfluss-Plättchen erhalten.
Götterschrein = 1 Götterstatue auf Hütte stellen, die damit gebaut wird.
Eine neue Hütte muss an das auslösende Schiff und an das Inseldorf angrenzen.

Tip: Man sollte die Phase 4 ggf. auslassen, da sonst Geld zu knapp ist.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.09.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

FISCHEN:

- Das fischende Schiff muss an einen Kultplatz angrenzen.
- Je eigenem Götterschrein in dem betreffenden Inseldorf nimmt man 1 Würfel.
Der Fischergott in diesem Dorf ist ein Joker-Götterschrein für jeden Spieler = 1 Würfel.
Würfeln: Je blauem Punkt = 1 Fisch vom Vorratsfeld auf Feld "5" der eig. Zählleiste.
Bei der Wahl der Würfel beginnt man mit dem größten, dann nächst kleineren usw..

VERKAUFEN:

- Ein Schiff muss an einer Fischer- oder Versammlungshütte angrenzen, wenn es verkaufen will. An jede angrenzende Hütte dürfen bis zu 3 Fische verkauft werden.
Die Hütten können zu verschiedenen Inseldörfern gehören.
Die Fische kommen von der Zählleiste zu den Hütten. Max. liegen dort je 3 Fische.
Wird Fisch an fremde Hütten verkauft, gibt es Muscheln aus dem Vorrat:
Ist es der 1. Fisch dort, 1 Muschel auf Feld 5 der eigenen Zählleiste ablegen.
Ist es der 2. Fisch dort, 1 Muschel auf Feld 4 der eigenen Zählleiste ablegen.
Ist es der 3. Fisch dort, 1 Muschel auf Feld 3 der eigenen Zählleiste ablegen.

ZUGWEITE AUFWERTEN:

- Keine Schiffe bewegen/einsetzen.
- Markierungs-Schiff von "Zugweite aufwerten" um 1 Feld nach rechts verschieben.
- Aufwertung gilt sofort. Zugweite je Schiff: Gebotszugweite + Aufwertung.

FEIERN:

- Keine Schiffe bewegen/einsetzen. Beliebige Inseldorf auswählen.
- Jeder Spieler dort erhält 1 RP je Fisch auf eigener Hütte. Fische in Vorrat zurück geben.
Der das Fest feiernde Spieler erhält je 3 Fische (aller Spieler, inkl. ihm) = 1 Extra-RP.

BEWEGEN / VERSENKEN:

- Jedes eigene Schiff darf die komplette Zugweite gezogen werden.
- Versenken:
Mit eigenem Schiff auf Feld mit fremdem Schiff ziehen = Schiff an Besitzer zurück.
Kosten: Anz. Schiffe des Verlierers vor Angriff: $2/3/4 = 4/3/2$ RP Verlust für Angreifer.
- Das letzte Schiff eines Spielers kann nicht versenkt werden.

OPFERN:

- Der Spieler macht überhaupt keine Aktion und erhält 2 Einfluss-Plättchen.

SCHENKEN:

- Wer Fisch/Muschelgeld verschenkt, erhält bei Zustimmung aller Mitspieler 1 RP.

Phase 4 - Wertverlust:

- Will/kann niemand mehr Aktionen machen, werden auf den Zählleisten Muscheln und Fische je 1 Feld nach links geschoben. Einfluss-Plättchen auf Aktionsfeldern kommen in das entsprechende Vorrats-Feld. Gebote auf "Null" setzen. Weiter mit Phase 1.

Spiel-Ende (nach 10 Runden):

- 1.) Alle Hütten werten:
Jede eigene Hütte ==> 2 RP
 - 2.) Alle Dörfer nacheinander werten. Der Spieler mit den wenigsten RP beginnt:
Je Kultplatz im abgerechneten Dorf ==> 1 RP
- Der jeweilige Spieler (nach jeder Wertung) mit den wenigsten RP wählt ein Dorf.
Mehrheit an einem Dorf:
Es zählt jede Hütte, an Kultplatz angrenz. eigene Schiffe, ausgespielte Einfl.-Plättchen.
Zuvor kann man verdeckt die Einfluss-Plättchen ausspielen.
Nur wer die Mehrheit dann hat, verliert die eingesetzten Plättchen.
Patt: Niemand erhält Punkte. Jedes Dorf wird wie geschilbert abgerechnet.
Abgerechnete Dörfer markiert man jeweils mit einem Einfluss-Plättchen.