

Key West - KSR

Man spielt 8 Runden zu je 2 Phasen. Die Spieler dürfen ihr Bargeld geheim halten.
 Erstausstattung jedes Spielers: 20 Key West Dollar, 11 Holzscheiben und 6 Aktionsmarker einer Farbe.
 Siegpunktmarker starten auf dem Startfeld der Zählleiste, Zigarrenmarker auf dem Beginn der Zigarrenleiste.
 Je nach Spielerzahl sind einige Hotels und Zigarrenfabriken abzudecken.

Ablauf einer Runde:

- I. Bietphase:**
- a) Runde 1 - 7: Alle sechs Karten von genau einem der 7 Key West - Kartenstapel aufdecken.
Runde 8: siehe unter "Rundenende"
 - b) Jeder Spieler nimmt 0 - x Dollar in die Hand und bietet verdeckt für das Auswahlrecht auf bis zu 2 Karten.
Haben sich alle entschieden, nennt jeder sein Gebot. Nun wird zugeteilt, Karten werden offen ausgelegt:

Spieler	Höchstbieter wählt Karten:	Zweithöchster wählt Karten:	Dritthöchster wählt Karten:	Vierthöchster erhält Geld:	Restkarten
3	2	2			auf Ablage
4	2	1	1		auf Ablage
5	2	1	1	8 \$ a.d.Bank	auf Ablage

Der Höchstbieter beginnt mit der Auswahl, der niedrigste Bieter geht leer aus.

Niedrigstbieter: Er erhält die Startspielerfigur und vom Höchstbieter so viele Dollar wie er (der Niedrigstbieter) geboten hat
Höchstbieter: Er zahlt nur an den Niedrigstbieter und behält von seinem Gebot das Restgeld.
Übrige Bieter: Sie behalten ihr Gebot.
PATT: Der höhere Rang geht an den Spieler, der Startspieler ist bzw. im Uhrzeigersinn näher an diesem sitzt.

- II. Aktionen:**
- Beginnend mit dem Startspieler, dann im Uhrzeigersinn, spielt jeder Spieler direkt hintereinander 2 Aktionen. Man kann nur Aktionen wählen, die noch keinen eigenen Aktionsstein auf der Aktionsleiste liegen haben.
 - Die Aktionen werden auf der Aktionsleiste markiert und sind für diese Spieler zunächst blockiert.
 - Jede Aktion (auch Doppelaktionen) kostet 1 Marker. 1 beliebige Aktion benötigt aber 2 Marker.

- TAUCHEN:** 1 - 3 beliebige Schatzplättchen ansehen + eines aufnehmen. Sofort nach jedem einzelnen geheimen Ansehen muss man entscheiden: BEHALTEN (Aktion beendet) oder verdeckt zurücklegen und WEITER AUFDECKEN. Das aufgenommene Plättchen muss sofort verwendet werden.
- HOTEL kaufen:** Ein beliebiges freies Hotel mit einer eigenen Scheibe markieren und 5 Dollar in die Kasse geben. Gibt es kein freies Hotel, verdrängt man einen anderen Spieler und zahlt ihm 8 Dollar (statt 5 \$ in Kasse).
Man darf 1 oder beide Aktionen nutzen. **Hotel kaufen** = wie zuvor erklärt.
Bewirtschaften = Alle eigenen mit Brücken zum Festland verbundenen Hotels bringen Gewinn.
- HOTEL kaufen und/oder bewirtschaften:** a) 1 - 3 Würfel nehmen (je Insel, wo man mit Hotels vertreten ist - egal ob mit Brücke verbunden)
b) Würfeln und höchsten Einzelwert mit der Anzahl der mit Festland verbundenen Hotels multiplizieren. Ergebnis = Gewinnpunkte. Je 5 Gewinnpunkte = 1 Siegpunkt, Restgewinnpunkte = Geld a.d.Kasse
- FABRIK kaufen und/oder ZIGARREN drehen** Man darf 1 oder beide Aktionen nutzen.
Fabrik kaufen = Eine beliebige freie Zigarrenfabrik mit eig. Scheibe belegen + 5 Dollar in Kasse zahlen. Gibt es keine freie Fabrik, verdrängt man einen anderen Spieler und zahlt ihm 8 Dollar (statt 5 \$ in Kasse).
Zigarren drehen = Für jede Insel mit eigener Fabrik (egal, ob mit Festland verbunden) 1 Würfel werfen. Höchsten Einzelwert mit der Anzahl eigener Fabriken multiplizieren. Ergebnis = Menge der Zigarren, die man auf der Zigarrenleiste bis max. 40 Stück markiert.
- FABRIK kaufen + ZIGARREN verkaufen** Man darf 1 oder beide Aktionen nutzen. Anzahl eigener Zigarren wandeln: Je 5 Stück = 1 Siegpunkt. Überschuss (1 - 4 Stück) bleibt im Speicher.
- ZIGARREN drehen + 8 Dollar einnehmen** Man darf 1 oder beide Aktionen nutzen. Geld gibt es aus der Kasse.
- ANTEILE von 2 BRÜCKEN werten** Es können nur Brücken mit durchgehender Verbindung zum Festland gewertet werden. Man darf Anteile von max. 2 Brücken werten. Jede Karte im Besitz des aktiven Spielers = 1 Punkt. Anteile erhält man durch bestimmte Karten. Das gilt auch für den Brückenbau.
- 2 PLANTAGEN-Gruppen abernten** Man darf 2 der 3 Plantagengruppen komplett werten, auf denen man Scheiben liegen hat (durch Karten erhalten), Je eigener Plantage nimmt man 1 Ernteplättchen vom Festland (falls momentan vorhanden).
- 1 BELIEBIGE Aktion machen** Man darf eine bereits durch eigenen Aktionsmarker blockierte Aktion erneut ausführen. 2 Aktionsmarker investieren.

- Rundenende:**
- Haben alle Spieler 2 Aktionsmarker investiert, wird für jede der 3 Inselgruppen der **Boss** ermittelt. Wer jeweils die meisten Scheiben dort besitzt, erhält 2 Siegpunkte. Patt: Jeder Beteiligte = 1 Siegpunkt.
 - **Nach Runde 3 bzw. 6** kommen alle Aktionsmarker von der Aktionsleiste zurück an die Spieler.
 - **Nach Runde 7** werden die 14 Karten vom Ablagestapel gemischt und 6 davon für Phase 1 aufgedeckt.

Spielende: Nach 8 Runden erfolgt die Schlusswertung. Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

- a) **Jede Fruchtsorte** separat werten:
- b) **Schätze:** Jede Sorte werten wie bei den Fruchtsorten.
- c) **Hotels:** Jeder Spieler zählt alle Sterne eig. Hotels mit Festlandverbindg. Meiste Sterne: 8 Punkte, Patt: Jeder Beteiligte: 6 Punkte. Zweitmeiste Sterne: 4 Punkte, Patt: Jeder Beteiligte: 2 Punkte. Bei Patt auf dem 1. Rang geht der 2. Rang leer aus.
- d) **Geld:** Je 5 Dollar = 1 Punkt.

Anzahl:

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

 Punkte:

1	3	6	10	11	12	...
---	---	---	----	----	----	-----

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.10.10
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Punkte oder Siegpunkte sind das selbe.
 Gewinnpunkte werden in Siegpunkte gewandelt.