

# Keydom

## Rundenablauf

1. Reihum, Startspieler beginnt, jeweils 1 Counter auf Orte plazieren, bis alle gesetzt sind. Jetzt kein Limit Counter/Ort.
2. Counter aufdecken, am Hafen beginnend, dann weiter Schritt für Schritt.
  - Rohstoffplätze: Spieler mit höchstem Counter entscheidet als erster über Platz, dann zweiter etc.
  - Bei Gleichstand der mit höheren restlichen Countern bzw. nächster zum Startspieler
  - Stadt und Schloß: Höchstwertige/r Counter werden plaziert
  - Auflösen, je nach Ort.
3. Counter wieder aufnehmen, mit Ausnahme derjenigen auf beringten Plätzen.
4. Startspielermarke weiterreichen

**Rohstoffplätze** - zahlen Rohstoffe gleicher Farbe. *Aufseher* nicht nötig, erhält keine Zahlung, aber entscheidet u. U. über Zahlung. Bezahlung immer nur paarweise -  
2 Rohstoffe pro Paar  
4 Rohstoffe falls Paar von gleicher Farbe wie Rohstoff.  
Bei verschiedenfarbigen Paaren entscheidet *Aufseher*, ob beide Arbeiter je einen rohstoff bekommen oder einer zwei. Rohstoffe noch in gleicher Runde einsetzbar.

**Stadt** - Aktion gegen Zahlung entsprechender Rohstoffe (A, B, C, usw. S. Plan, A in einem Ort muß nicht gleich A an anderm Ort sein.

**SOLDATEN** - können einen anderen in Stadt oder Schloß verhaften (nicht auf beringten Plätzen).

**HÄNDLER** - pro gesetzter Counter kann 1 Rohstoff beliebig getauscht werden

**PRIESTER** - gegen Zahlung von 3 verschiedenen Rohstoffen dürfen alle anderen nur 12 Rohstoffe behalten (aufdecken), bestimmen selbst welche sie abgeben.  
- gegen Zahlung von 2 gleichen Rohstoffen müssen alle anderen einen solchen Rohstoff abgeben  
- gegen Zahlung eines beliebigen Rohstoffes müssen alle anderen einen beliebigen Rohstoff abgeben

**HEBAMME** - jeweils pro Runde 1 Platz vorrücken, bringt Counter „1“ ins Spiel, pro Spieler nur einmalig im Spiel.

**ZAUBERER** - drei höchste Counter auf beliebige freie Plätze, bekommt entsprechende Zauberkarte gegen Zahlung der dort genannten Menge beliebiger Rohstoffe.

**OUTLAWS** - stehlen entweder Rohstoff von anderem Spieler oder aus Vorrat oder Plättchen von anderem Spieler oder aus Schloß. Falls Spieler gewünschte Sorte nicht hat, kostenlos bei anderen weiterversuchen bis Erfolg.

## Schloß

**SCHMIED - SCHLOSSER - GOLDSCHMIED** - selbsterklärend, jeder Spieler dar von jeder Sorte Plättchen nur 1 haben

**KEYWOOD** - dauert drei Runden, ansonsten s. Spielplan.

**CHAMBER** - s. Spielplan = SIEG.

Alle Rohstoffe und Counter werden immer recycelt.