

Keythedral - KSR

Ablauf einer Runde:

Jede Phase wird von allen Spielern durchgespielt, bevor die nächste beginnt.

*Der "Vorrat" spielt bei der Gesetzeskarte Nr. 7 eine Rolle, mit der ggf. ein Produktstein aus dem Vorrat genommen werden kann, falls vorhanden.

1.) Arbeiterplättchen legen:

- Startspieler wählt den Marker "1" und setzt ihn auf eine der 5 Zahlen der Arbeiterreihenfolge-Skala. Die Hütten/Häuser mit dieser Nummer sind nun relevant.
- Ab Startspieler beginnend setzen alle Spieler 1 Arbeiter-Plättchen in ein Ertragsfeld, das an ein eigenes Hütten-Plättchen mit der gleichen Nummer wie die ausgewählte Nummer grenzt.
- Liegt ein eigenes Haus-Plättchen, kann man 2 Arbeiter-Plättchen auf verschiedene an das Haus angrenzende Ertragsfelder legen.
- Auf schon belegte oder eingezäunte Ertragsfelder kann nichts mehr gesetzt werden.
- Alle Spieler wählen, wenn sie an der Reihe sind, ebenfalls den nächsten Marker ("2" ... "5") und verfahren wie geschildert.
- Sollten <5 Spieler am Spiel teilnehmen, haben 1 oder mehrere Spieler einen weiteren Marker einzusetzen, da alle 5 Marker eingesetzt werden müssen.

2.) Ernte von Ressourcen-Steinen:

- Ab Startspieler nimmt sich jeder Spieler in Zugreihenfolge 1 Ressourcen-Stein für jedes Ertragsfeld, in dem er ein Arbeiter-Plättchen hat. Die Stein-Farbe ist zu beachten, d.h., sie muss zum Ertragsfeld passen. Jeder Spieler nimmt sich direkt alle ihm zustehenden Steine. (schwarz = Steinbrüche, blau = Seen, braun = Wälder, grün = Bauernhöfe, rot = Weinberge)
- Um Ertrag zu erhalten, muss der direkte Zugang von Haus/Hütte zum Ertragsfeld bestehen.
- Sind nicht genug Steine im Vorrat, geht ein Spieler leer aus. Dieser Fall ist sehr selten.

3.) Ausgeben der Ressourcen-Steine:

- Ab Startspieler kann jeder Spieler immer **eine** der folgenden Aktionen ausführen.
- Passen und Wiedereinstieg ist möglich.
- Es wird solange reihum gespielt, bis alle Spieler hintereinander gepasst haben.

Aktion "1 Sitz in der Kathedrale erwerben":

- Baukosten für 1 Bauplättchen in Ressourcen-Steinen in den Vorrat* zahlen und das Plättchen hinter den Sichtschirm legen. Die Sieg-Punkte dafür sind nun gesichert.
- Neue Stufe Bauplättchen aufdecken, sobald 1 Bau-Stufe der Kathedrale ganz verkauft ist.

Aktion "Hütte in Haus umwandeln":

- 1 schwarzen + 1 braunen Ressourcen-Stein in den Vorrat* zahlen und 1 beliebige eigene Hütte umdrehen.

Aktion "Einen Zaun errichten oder entfernen":

- 1 braunen Ressourcen-Stein in den Vorrat* zahlen + 1 eigenen Zaun zwischen beliebiges Hütten-/Hausplättchen und Ertragsfeld setzen. Ein Zaun hindert i.d.R. jeden Arbeiter am Zugang, d.h., das abgegrenzte Feld liefert keinen Ertrag.
- Komplett eingezäunte Hütten/Häuser werden entfernt + neu platziert durch deren Besitzer, wobei die Zäune am alten Platz verbleiben.
- Gegen Zahlung von 2 roten Ressourcen-Steinen in den Vorrat* kann man einen beliebigen Zaun (1 Hölzchen) aus dem Spiel endgültig entfernen.

Aktion "Kauf von Produktsteinen":

Beim Kunstschmied, Kunstglaser oder Goldschmied können gekauft werden:

- Für 2 beliebige Ressourcen-Steine in den Vorrat* = 1 weißer Produkt-Stein
 - Für 3 beliebige Ressourcen-Steine in den Vorrat* = 1 lila Produkt-Stein
 - Für 4 beliebige Ressourcen-Steine in den Vorrat* = 1 goldener Produkt-Stein
- Sollte eine Sorte bei den Künstlerfeldern nicht vorrätig sein, dann ggf. aus dem Vorrat* nehmen.

Aktion "Mit dem Händler tauschen":

Für 2 beliebige Steine in den Vorrat* erhält man 1 beliebigen Ressourcen-Stein aus diesem Vorrat, wenn der gewünschte Stein dort vorhanden ist.

Aktion "1 neue Gesetzeskarte erwerben":

Für 1 beliebigen Stein in den Vorrat* wählt der Spieler 1 der beiden offenen Gesetzeskarten. Stein ==> Vorrat*. Der Spieler hat nun in Phase 3 keine weiteren Aktionen mehr frei. Er kann allerdings Gesetzeskarten ausspielen. Was gespielt wird, kann nicht revidiert werden. Das Ausspielen kann jederzeit bzw. in der angegebenen Phase erfolgen (= keine extra. Aktion). Die Gesetzeskarte wird danach abgegeben.

4.) Arbeiter-Plättchen zurückerhalten:

Alle Spieler nehmen ihre Arbeiter-Plättchen vom Spielplan zurück hinter ihre Sichtschirme. Die Marker der Spieler-Reihenfolge werden abgeräumt. Ggf. Gesetzeskarten auf 2 Stück auffüllen. Erledigte Gesetzeskarten kommen nicht mehr ins Spiel.

5.) Startspieler wechselt:

Der Startspieler gibt alle Marker nach links ab. Ab links vom neuen Startspieler in spe kann jeder Spieler einmal auf das Recht bieten, den Startspieler der neuen Runde zu bestimmen. Dazu muss das Gebot (Ressourcen-/Produktsteine) höher sein, als das des Vorbieters.

Der letzte in der Reihe, also der Startspieler in spe, hat das letzte Gebot.

Der Gewinner der Auktion gibt sein Gebot an den Startspieler, bzw. dieser an seinen Mitbewerber bei Patt. Bei Patt geht der Startspieler vor, der als einziger gleichviel bieten darf, wie sein Vorbieter. Jeder Stein gilt mit Bietwert "1".

Spielende:

... sofort, wenn das letzte Plättchen aus der Kathedrale gekauft ist.

Wertung:

Werte der Bauplättchen addieren + Werte der Ressourcen- und Produktionssteine im Besitz.
gelb = 4, lila = 3, weiß = 2, sonstige = 1

Die höchste Gesamtsumme gewinnt.

Achtung: Für das 2 Personen-Spiel existiert eine Variante.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.01.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de