

Kraftwagen - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel geht über 3 Runden zu je 3 Phasen.

1) Runde vorbereiten:

- ◆ Farbige Preis-Plättchen auf vorgesehene Felder neben dem Markt legen.
Runde 1: ORANGE Plättchen (Werte 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10)
Runde 2: LILA Plättchen (Werte 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12)
Runde 3: BLAUE Plättchen (Werte 3, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 15)
- ◆ Auf die 4 Felder neben den 4 Käuferstapeln wird bei den Vorlieben "Motor", "Prestige", "Preis" je 1 weißes Preis-Plättchen mit Wert 1, bei "Karosserie" mit Wert 2 gelegt. Ggf. liegen noch Plättchen aus Vorrunden aus.

2) Zugphase:

mit 2 Schritten: I) und II)

- ◆ Es ist stets der Spieler dran, der in Aktionsleiste am weitesten hinten steht.
- ◆ Liegt nach einem Zug ein Aktions-Plättchen am Ende der Kette, wird es sofort an den Anfang der Kette gelegt. Anfang und Ende sind durch 2 leere Felder getrennt. Es muss immer ein Arbeiter am Ende der Kette stehen.

I) Aktions-Plättchen nehmen:

- ◆ Zunächst nimmt der Spieler am Zug 1 beliebiges Aktions-Plättchen aus der Kette und führt dessen Aktion/en aus. Sein Arbeiter kommt in entstandene Lücke und das Aktions-Plättchen kommt an den Anfang der Kette.
- ◆ Der Spieler MUSS, wenn möglich, alle Aktionen ausführen. Die Reihenfolge darf er aber selbst wählen. Jede Aktion muss in sich abgeschlossen sein.

ARBEITER EINSTELLEN: Nimm 1 eig. Arbeiter vom Vorrat zur Kantine.

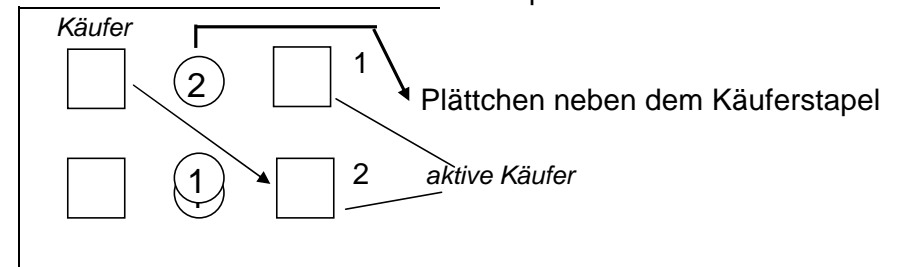
FORSCHUNG: Nimm 1 der beiden offen liegenden Forschungs-Karten. Die andere Karte legst Du auf den Ablagestapel und dann deckst Du 2 neue Forschungs-Karten auf. Es gibt hier Sofortaktionen / Ingenieure / Entwicklungen.

KAROSSERIE: Nimm 1 Karosserie gemäß Deiner Entwicklungsstufe in der Kategorie "Karosserie" und lege sie in eine leere Werkshalle. Liegen schon in allen 3 Werkshallen Motoren oder Karosserien, musst Du 1 Halle räumen = alten Motor oder Karosserie dort in allg. Vorrat zurück legen.

MOTOR: Nimm 1 Motor gemäß Deiner Entwicklungsstufe in der Kategorie "Motor" UND entscheide:

ENTWEDER kommt der Motor in eine leere Werkshalle. Liegen in allen 3 Werkshallen Karosserien oder Motoren, musst Du eine Halle räumen = Teil in allg. Vorrat zurücklegen. ODER der Motor kommt in Dein Grand Prix-Fahrzeug UND der alte Motor dort kommt in den allg. Vorrat zurück.

KÄUFER: Nimm 1 der offen ausliegenden Käufer und platziere ihn auf dem nächsten freien Feld der aktiven Käufer (1 - 4). Du erhältst alle Preisplättchen neben dem Stapel der Spalte 1 mit den Käufern.



Wurden aber schon alle 4 aktiven Käufer platziert, setzt Du den Markierungsstein (Pöppel) auf der Käuferleiste um 1 Feld nach unten. Wird die "0" erreicht, kommt es nach Deinem Zug zur Wertung.

GRAND PRIX: Rücke Deinen Wagen um so viele Felder vor, wie Dein Grand Prix-Motor stark ist. Andere Fahrzeuge werden übersprungen und zählen nicht mit. Bei Überquerung der Ziellinie = Rundenzähler vorsetzen.

II) Einen Kraftwagen auf den Markt bringen:

- ◆ Du DARFST 1 Kraftwagen auf den Markt bringen: Du benötigst 1 Karosserie + 1 Motor aus je einer Deiner 3 Werkshallen. Zusätzlich muss mind. 1 Arbeiter aus der Kantine mit UND Du wählst 1 Preis-Plättchen (Preis des Autos) aus der Auslage neben dem Markt.
- ◆ Du wählst frei: Karosserie, Motor, Deine Anzahl Arbeiter dazu, ein verfügbares Preis-Plättchen. Alle Elemente bilden Dein Angebot.

- ◆ Alle Elemente platzierst Du auf ein beliebiges, freies Marktfeld. Ggf. kannst Du genau 1 eigenen passenden Ingenieurs-Marker dazufügen.
- ◆ Ein Kraftwagen im Markt darf nicht mehr verändert werden, außer mit der Fähigkeit des Ingenieurs DIESEL.

Ende der Zugphase:

- ◆ Sobald der insgesamt sechste Kraftwagen im Markt liegt, endet die Zugphase nach dem Zug des aktiven Spielers und es wird gewertet.
- ◆ Ebenso endet die Zugphase, wenn der Markierungsstein auf der Käuferleiste das Feld "0" erreicht (Aktion: Käufer).

3) Wertung:

- I) Die Plätze 1 - 3 beim Grand Prix-Rennen bringen 7 / 4 / 2 Punkte mittels Preis-Plättchen aus allg. Vorrat.
Jeder Spieler erhält Boni für gefahrene Runden: 1 - 7 Punkte, ggf. mehr
Die Autos kommen zurück in die Boxengasse.
- II) Alle in der Zugphase platzierten Käufer kaufen in Reihenfolge von 1 - 4 jeweils genau 1 Kraftwagen. Jeder Käufer hat bestimmte Vorteile.

- Karosserie: Dieser Käufer bevorzugt den Kraftwagen mit der höchsten Karosserie-Nummer.
Motor: Dieser Käufer bevorzugt den Kraftwagen mit der höchsten Motor-Nummer.
Prestige: Dieser Käufer bevorzugt den Kraftwagen mit der höchsten Anzahl an Arbeitern.
Preis: Dieser Käufer bevorzugt den Kraftwagen mit dem niedrigsten Preis-Plättchen.

- ◆ PATT: Gibt es keine eindeutige Entscheidung, sucht der Käufer den Kraftwagen mit dem geringsten Preis aus.
- ◆ Nach dem Verkauf nimmt der ANBIETER das farbige Preis-Plättchen, das er auf dem Wagen platziert hatte und legt es verdeckt vor sich ab.
- ◆ Wurde ein Wagen an einen Käufer mit Vorliebe "PREIS" verkauft, erhält der ANBIETER zusätzlich weiße Preis-Plättchen im selben Wert.

- ◆ Nach der Wertung werden alle Kraftwagen aus dem Markt genommen und alle Elemente kommen in den allg. Vorrat zurück. Evtl. verwendete Ingenieursmarker landen in der Spieleschachtel.
- ◆ Nicht benötigte farbige Preis-Plättchen kommen zu den weißen Preis-Plättchen und können später z.B. zum Tausch benutzt werden.
- ◆ Alle Käufer kommen auf ihre Stapel zurück.
- ◆ Der Markierungsstein der Käuferleiste kommt auf das oberste Feld.
- ◆ Es geht weiter mit Phase 1.

PRÄMIEN-PUNKTE:

- ◆ Sobald man als Erster bestimmte Bedingungen erfüllt, erhält man sofort danach das entsprechende Plättchen (verdeckt vor den Spieler).

SPIELENDENDE:

- ◆ Das Spiel endet nach 3 Runden.
- ◆ Jeder Spieler addiert die Punkte seiner erhaltenen Preis-Plättchen. Wer die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt das Spiel.

Regeln für 2 Spieler:

Folgende Ausnahmen gelten:

- ◆ Der Markierungsstein auf der Käuferleiste startet immer auf der "2".
- ◆ Es werden 2 Startplättchen zufällig bereitgelegt, die dann von beiden Spielern ausgesucht werden.
- ◆ Der Markt hat nur Platz für 4 Autos.
- ◆ Es werden nur 3 Käufer ermittelt statt 4.
- ◆ Die beiden Autos der nicht beteiligten Farben werden auf die Felder 3 bzw. 6 der Grand Prix-Strecke gestellt und bleiben dort fix stehen. Bei der Grand Prix-Wertung zählen sie aber mit.