

Kreta - KSR

Ablauf eines Zuges:

- o Wer am Zug ist, spielt eine Handkarte offen aus und führt den entsprechenden Zug aus.
Die ausgespielte Karte bleibt vorerst vor dem Spieler offen auf dem Tisch liegen.
- o Der nächste Spieler kommt zum Zug und spielt ebenfalls eine Hand-Karte aus.
- o Sobald ein Spieler die Karte "Kastellan" ausspielt, nehmen alle Spieler ihre ausgespielten Karten wieder auf die Hand.
- o Man darf nur Karten ausspielen, deren Funktion man auch ausführen kann.

Die Funktionen der Handkarten:

Admiral:



ENTWEDER ODER
Bedingungen: Ein eigenes Schiff in beliebigen Hafen (Steuerrad) setzen.
1 - 2 eig. auf dem Plan befindliche Schiffe in beliebig. Häfen umsetzen.
Die beiden Schiffe eines Spielers dürfen nicht im selben Hafen sein.
Max. 2 Schiffe dürfen überhaupt in einem Hafen liegen.
Im Spiel zu zweit darf in jedem Hafen nur 1 Schiff liegen.

Feldherr:



ENTWEDER ODER
Bedingungen: Ein neues Volk in eine beliebige Provinz einsetzen.
Ein oder mehrere eigene Völker auf dem Plan umsetzen.
Völker dürfen über die orange Linie in eine Nachbar-Provinz ziehen.
Über die runden Kastellfelder kann ein Volk nicht diagonal ziehen.
Der Spieler hat 4 Zugpunkte (zB: 1 Volk um 4 Provinzen bewegen).
Je Provinz dürfen max. 7 Spielfiguren (Äbte, Völker, Städte) stehen.
Befinden sich in einer Provinz bereits 5 Völker und 2 Städte, darf kein weiteres Volk in diese Provinz gestellt werden.
Das Durchqueren mit Abt/Volk ist aber erlaubt.

Abt:



ENTWEDER ODER
Bedingungen: Den eigenen Abt in eine beliebige Provinz einsetzen.
Den auf dem Plan befindlichen eig. Abt bis zu 3 Provinzen versetzen.
Sind schon 7 Spielfiguren (Äbte, Völker, Städte) in einer Provinz, darf der Abt nicht hineingestellt werden.
Steht ein Abt in einer Provinz, dürfen andere Spieler dort keine Stadt bzw. kein Volk mehr einsetzen, wohl aber ihren Abt.
Jeder Spieler mit Abt dort darf Städte/Völker seiner Farbe einsetzen.

Bauer:



AKTION:
Bedingungen: Ein ausliegendes Agrarplättchen ernten und zu Punkten machen.
Der Spieler muss dazu 1 eigenes Schiff vor dieser Provinz haben und ein eigenes Volk in der Provinz. Sind weitere eigene Völker dazu benachbart, kann er stattdessen ein Plättchen aus einer Provinz der Völker-Kette nehmen und offen vor sich ablegen.
Punkte: Das erste gesammelte Plättchen einer Sorte bringt sofort 1 Punkt, das zweite Plättchen einer Sorte bringt 2 Punkte usw..

Baumeister:



ENTWEDER ODER
Der Spieler errichtet ein Kastell auf einem beliebigem Kreis.
Er setzt eine Stadt in eine beliebige Provinz.
Für jede gebaute Stadt muss man ein Agrarplättchen besitzen.
(2 Agrarplättchen erlauben also insges. den Bau von 2 Städten.)
Sind in einer Provinz schon 7 Spielfiguren, ist der Einsatz dort tabu.
Ein fremder Abt dort verhindert ebenso den Einsatz einer Stadt.
Städte und Kastelle sind unbeweglich.

König:

AKTION:
Der König kann jede bereits ausgespielte Karte erneut nutzen.
Man legt ihn auf die entsprechende Karte und führt deren Aktion aus.

Kastellan:

AKTION:
Wer den Kastellan spielt, löst sofort eine Wertung aus.
Die ausliegenden Kastellan-Karten zeigen an, welche Provinz wann gewertet wird. Es ist immer die offene Karte ganz links dran.
Alle Provinzen, die an diesem Kastellfeld angrenzen, werten.

Wertung:



zB: 3 Punkte

Einflussreichste/n Spieler in jeder zu wertenden Provinz ermitteln.
Jeder Abt, Volk, angrenzendes Kastell, ankerndes Schiff = 1 Einflusspunkt, jede Stadt = 2 Einflusspunkte.
Der/die einflussreichsten Spieler erhalten volle Punktzahl der Provinz.
Im Spiel zu dritt/viert erhalten Zweitplatzierte halbe Punkte abgerundet.
Generell: Gibt es mehrere Erste, gibt es keine Zweiten.

⇒ Nach einer Wertung nehmen alle Spieler ihre ausgespielten Karten auf die Hand.
Der Spieler, der den Kastellan gespielt hat, dreht die gespielte Kastellkarte um und deckt die nächste verdeckte Kastellkarte auf. Gefällt sie ihm, lässt er sie liegen.
Andernfalls schiebt er sie unter den verdeckten Kastellkartenstapel und ersetzt sie durch die oberste Karte des verdeckten Stapels, die in die entstandene Lücke kommt.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, sobald alle 11 ausliegenden Kastellkarten gewertet wurden.
Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Variante:

Ein Spieler darf erst dann den Kastellan ausspielen (und damit eine Wertung auslösen), wenn er mindestens so viele Karten ausgespielt hat, wie aktuell Spieler nach Punkten hinter ihm liegen.
Beispiel: Liegt ein Spieler in einer 4er-Partie in Führung, muss er mind. 3 Karten ausgespielt haben, ehe er eine erneute Wertung auslösen darf.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.07.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de