

Langfinger - KSR

Ein Spiel läuft über mehrere Runden zu je 3 Phasen.

A) Gaunersteine einsetzen:

Mit Startspieler beginnend und dann im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler 1 Gaunerstein auf eines der 5 Felder eines Ortes. Auf jedes Feld passt genau 1 Stein.

Es geht solange reihum, bis jeder Spieler seine 3 Gaunersteine platziert hat:

Man darf auch mehrmals am selben Ort vertreten sein.

B) DARF-Aktionen ausführen:

An jedem der 5 Orte dürfen alle Spieler mit Gaunerstein dort pro Stein 1 Aktion ausführen.

Die Orte werden in Reihenfolge ihrer Nummerierung abgehandelt (1 .. 5).

Anschließend nimmt man seine Gaunersteine zurück.

1. City

1 Aktion = 2 dort ausliegende Werkzeugkarten auf die Hand nehmen (falls noch vorhanden).

2. Villa

1 Aktion = 1 dort ausliegende Beutekarte nehmen, wenn man passende Werkzeuge besitzt.

Dazu legt man von Hand die auf der Beutekarte geforderten Werkzeuge auf deren Ablagestapel.

Dabei kann man eine Gaunerkarte einsetzen (nicht abgeben) und zwar genau 1x je Runde je Ort für max. 1 Beutekarte je Ort. Nicht mehrmals je Runde die gleiche Beutekarte nehmen!

Auf jeder Beutekarte ist 1 von 4 verschiedenen **Sicherungsarten** abgebildet:

Truhe - Safe - Vitrine - Säule

Bekommt man eine Karte mit Truhe, kassiert man sofort den Geldwert auf der Vorderseite, den man auf der Geldleiste mit seiner Gaunerfigur vorzieht. Beutekarte auf Ablagestapel legen.

Die anderen Beutekarten können nicht sofort zu Geld gemacht werden und werden vorerst verdeckt vor den Spielern abgelegt. Man darf bei sich selbst aber jederzeit nachsehen.

3. Ruine

1 Aktion = 1 eigenen Gaunerstein auf ein freies Tauschfeld setzen.

So viele Werkzeugkarten auf offenen Ablagestapel legen, wie vordere Zahl des Tauschfeldes vorgibt.

Dann so viele Werkzeugkarten vom Tauschstapel ziehen, wie hintere Tauschzahl angibt.

Gaunerstein vorerst auf Tauschfeld belassen, das nun blockiert ist.

Erst wenn alle Spieler getauscht haben, erhalten diese ihre Gaunersteine zurück.

4. Museum

Identische Aktion wie in der Villa.

5. Hafen

1 Aktion = 1 Beutekarte zu Geld machen. Dafür ist eine Hehlerkarte dieser Beute erforderlich.

Jeder Hehler ist nur für 1 Aktion nutzbar.

Auf der Vorderseite jeder Beutekarte ist die jeweilige Beuteart abgebildet:

Gold - Schmuck - Münzen - Statue - Gemälde

Bei Übereinstimmung deckt man die Beutekarte auf und zieht mit seiner Gaunerfigur auf der Geldleiste so viele Felder vor, wie der Wert der Beutekarte anzeigt.

Beutekarte und Hehlerkarte kommen auf ihre Ablagestapel.

Ist eine Beuteart doppelt auf Hehlerkarte: 1 Aktion erlaubt Verkauf von 1 - 2 Beutekarten dieser Art.

Falls Vermerk +1 bzw. +2 auf Hehlerkarte: Man erhält einen entsprechenden Bonus je Beutekarte.

C) Nächste Runde:

City mit Werkzeug auffüllen, bis so viele Karten wie für Spielerzahl dort angegeben ausliegen.

Genauso bei anderen Orten verfahren (Villa/Museum = Beutekarten, Hafen = Hehlerkarten)

Der aktuelle Startspieler gibt die Startspielerkarte an seinen linken Nachbarn.

Spielende:

Sobald am Ende einer Runde ein Spieler mit seiner Figur auf der Geldleiste mind. bei 20 steht, endet das Spiel.

Figur eines Spielers auf Geldleiste > 20: Weiter geht es bei der 1 usw. (20 im Sinn dazu).

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Bei Patt gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.01.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zur KSR an
roland.winner@gmx.de