

**London - KSR**

Beginnend mit dem Startspieler wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Geld offen halten.

Ablauf eines Zuges:

**I. Genau 1 Karte nehmen (Pflicht):**

Die Karte kann von der offenen Kartenablage sein oder die oberste vom verdeckten Stapel.

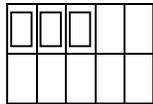
**II. Genau 1 der folgenden Aktionen ausführen (Pflicht):**

**● Karten spielen:**

- ◇ Der Spieler kann beliebige (mind. 1) seiner **Handkarten in seine Gebäudeauslage legen**.
- ◇ Jede Karte, die man in die eigene Gebäudeauslage legt, kostet **1 weitere** Handkarte der selben Farbe, die auf die Kartenablage (Spielplan) kommt.  
In die Gebäudeauslage können nur Karten mit Steinsockel kommen. 
- ◇ Eine Karte kann auf eine schon liegende Karte (nicht vom selben Spielzug) gelegt werden oder einzeln. Alle Karten sollten in gerader Reihe liegen. Keine Armutskarten in Auslage!
- ◇ Manche Karten kosten zusätzlich Geld beim Auslegen (links oben angegeben).
- ◇ Die Karten "Hugenotten", "Jüdische Einwanderer" und "Wiren" erfordern keine weitere Handkarte, um ihre Fähigkeiten zu nutzen. Jede dieser Karten geht auf den Ablagestapel, aber nicht auf die Kartenablage des Spielplanes, wenn sie benutzt werden.
- ◇ Karten mit dauerhafter Fähigkeit können sofort genutzt werden, wenn sie ausgelegt sind.

**Kartenablage:**

Gezahlte Karten werden in der Ablage erst in der oberen Reihe abgelegt. In die untere legen, wenn oben kein Platz ist. Jedes Feld trägt nur 1 Karte. Sind beide Reihen voll und eine neue Karte muss abgelegt werden, entfernt der aktive Spieler alle Karten der oberen Reihe auf den Abwurfstapel. Die untere Kartenreihe wird nach oben verschoben. Bei 2, 3, 4 Spielern werden je die ersten 3, 4, 5 Plätze jeder Reihe genutzt.



**● Die Stadt regieren:**

- ◇ **Karten** (mind. 1!) der eigenen Gebäudeauslage in beliebiger Reihenfolge **aktivieren**. Der dreiteilige Steinsockel einer Karte beinhaltet folgende Informationen:

- Linker Teil: Ist dort ein Symbol, gibt es an, ob mit Geld oder Handkarte gezahlt werden muss, um diese Karte zu aktivieren.
- Mitte: Wirkung der Karte bei Aktivierung
- Rechter Teil: Angabe, ob die Karte nach Aktivierung umgedreht werden muss oder nicht.

- ◇ Nach Abschluss seiner Aktivierungen muss der Spieler berechnen, wie sich die Anzahl seiner **Armutspunkte** verändert hat:  = 1     = 5
- ⇒ Anzahl der Stapel seiner Gebäudeauslage
- ⇒ plus Anzahl seiner Handkarten
- ⇒ minus Anzahl von ihm kontrollierter Bezirke auf dem Spielplan
- ◇ Das Ergebnis bestimmt, **wie viele Armutspunkte er nehmen muss** (falls negativ: abwerfen).

**U-Bahn:** Bei Aktivierung\* muss man 2 U-Bahn-Plättchen auf den Spielplan legen, d.h., in verschiedene Bezirke. Kein Bezirk kann mehr als 1 U-Bahn-Plättchen beinhalten. Nur in einen Bezirk mit Gebäude-Plättchen darf ein U-Bahn-Plättchen kommen. Jedes weitere U-Bahn-Plättchen muss benachbart zu einem Bezirk mit U-Bahn platziert werden. Bei Unterquerung der Themse muss man 3 L zahlen. Nur Bezirke mit Brückensymbol über der Themse können unterquert werden. Spielende: 2 Punkte für Spieler mit Gebäudeplättchen in einem U-Bahn-Bezirk

\*der Karte "Underground"

**● Land kaufen:**

- ◇ 1 eigenes noch unbenutztes Gebäude-Plättchen in einen freien Bezirk legen.
- ◇ Jeder Bezirk nimmt nur genau ein Gebäude auf. Damit kontrolliert der Besitzer den Bezirk. Allererste Wahl dieser Aktion nur in Bezirk "City", "Southwark & Bermondey", "Westminster".
- ◇ Liegt das erste Gebäude-Plättchen, müssen weitere Gebäude stets benachbart zu schon liegenden Gebäuden platziert werden (Farbe ist egal).
- ◇ Die Themse trennt Bezirke. Nur wenn ein Brückensymbol dazwischen liegt, sind sie Nachbarn.
- ◇ Beim Einsetzen eines Gebäudes muss der im Bezirk angegebene Betrag gezahlt werden. Zusätzlich sind so viele Karten zu nehmen, wie dort angegeben ist.
- ◇ Beim Kartennehmen darf man Karte für Karte (jeweils nach Ansicht) entscheiden, woher man die nächste Karte nimmt: aus offener Kartenablage oder vom verdeckten Stapel.

**● 3 Karten nehmen:**

3 Karten nehmen, wenn noch möglich (ggf. die vorhandenen).

**III. Handkartenlimit prüfen:**

Handkarten auf genau 9 reduzieren. Abgegebene Karten auf Kartenablage des Spielplanes legen.

**Spielende:** Wurde die letzte Karte des Stapels genommen, haben alle übrigen Spieler nach dem Zug des aktiven Spielers noch genau einen Spielzug. Danach wird gewertet.

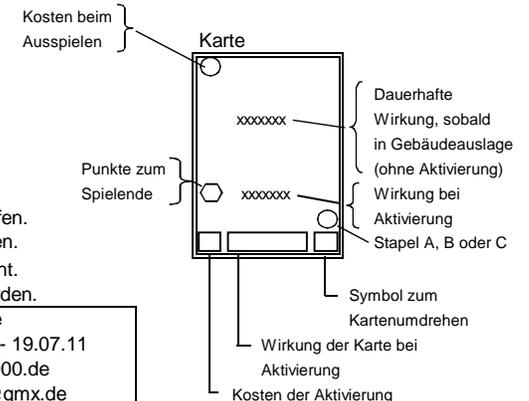
- Wertung:**
- ⇒ Jeder Kredit muss mit 15 L bzw. 60 L getilgt werden, falls möglich.
  - ⇒ Für jede Handkarte muss 1 Armutspunkt genommen werden. Karten dann abwerfen.
  - ⇒ Je 3 L Bargeld bringen 1 Siegpunkt.
  - ⇒ In jedem Bezirk mit eigenem Gebäude gibt es die dort (3. Wert) genannten Punkte. Ist dann noch eine U-Bahn dabei, gibt es 2 Punkte extra.
  - ⇒ Jede Karte der eigenen Gebäudeauslage ist so viele Punkte wert, wie die Karte angibt. Es ist dabei egal, ob die Karte offen, verdeckt oder überbaut ist.
  - ⇒ Für jeweils 10 L nicht getilgter Kredite verliert man nun 7 Siegpunkte.
  - ⇒ Der/die Spieler mit den wenigsten Armutspunkten (ggf. 0) werfen alle ihre Armutspunkte ab. Jeder andere Spieler wirft nun auch die selbe Zahl an Armutspunkten ab. Gemäß der Tabelle für Armutspunkte verliert man ggf. entsprechend Siegpunkte.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Patt: Beteiligter mit weniger Armutspunkten siegt, falls weiter Patt: Der Beteiligte, der die meisten Bezirke kontrolliert, gewinnt. falls weiter Patt: Der Beteiligte, der die Karte mit höchstem Siegpunktwert ausliegen hat, gewinnt.

**Kredite:** Wer Geld braucht, kann jederzeit 1 - x Kredite aufnehmen. Jeder Kredit bringt 10 L bzw. 40 L Bargeld. Rückzahlung ist erst zum Spielende zu je 15 L bzw. 60 L möglich.

**Symbole:**

-  /  1 belieb. Karte / in best. Farbe zahlen.
-  Der Spieler erhält Geld aus der Bank.
-  Der Spieler erhält Siegpunkte.
-  1 Armutspunkt je angegeb. Würfel abwerfen.
-  1 Armutspunkt je angegeb. Würfel erhalten.
-  Die Karte wird nach Aktivierung umgedreht. Sie kann danach nicht erneut benutzt werden.



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 19.07.11  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet: www.hall9000.de  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de