

| Medici vs. Strozzi - KSR |
|---|
| <p>300 Einheiten Geld je Spieler zuteilen. 3 Häfen zwischen Spieler legen und Monopol-Marker mittig platzieren. 3 Schiffe einer Farbe an jeden Spieler (blau = Medici, rot = Strozzi) verteilen.</p> <p>Alle Warenplättchen gemischt in den Beutel werfen.</p> <p>Es gibt 4 Warensorten zu je 6 Plättchen (Werte: 0, 1, 2, 3, 4, 4) und insges. 2 Gold-Plättchen (je Wert 5). Das Spiel geht über 3 Runden.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <p>Es beginnt Runde 1: Medici, Runde 2: Strozzi, Runde 3: Strozzi.</p> <p>1.) 1 - 3 Waren-Plättchen aus dem Beutel ziehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktiver Spieler zieht 1 Plättchen und legt es offen auf den Tisch. Nun darf er einzeln noch bis zu 2 weitere Plättchen ziehen. - Die gezogenen Plättchen müssen alle auf eines seiner Schiffe passen. Andernfalls darf er nicht weitere Plättchen ziehen. <p>2.) Preis für alle Plättchen festlegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der aktive Spieler bestimmt den Preis ("0" ist erlaubt) für alle Plättchen zusammen, für den sie komplett dem Gegenspieler angeboten werden. - Lehnt der Gegenspieler ab, muss der aktive Spieler sie selbst kaufen. - Der Käufer zahlt stets den Preis an die Bank und lädt alle Plättchen auf ein einziges seiner Schiffe (im Hafen oder noch vor sich liegend). Die gezogenen Plättchen müssen alle auf eines seiner Schiffe passen ODER sie müssen alle abgeworfen werden. - Jederzeit kann unlimitiert + zinslos Kredit (notieren!) aufgenommen werden. <p>3.) Prüfen: Ist ein Schiff mit mind. 1 Waren-Plättchen beladen?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Schiff muss dann zu einem freien Hafen (man hat 3) gesetzt werden, wo es in dieser Runde liegen bleibt. <p>4.) Der Käufer der Plättchen ist erneut am Zug mit Phase 1.</p> <p>Ende einer Runde:</p> <p>Sofort, wenn nach Phase 3 die 3 Schiffe eines Spielers komplett beladen sind und ebenso, wenn ein Spieler ein Plättchen nachziehen will und der Beutel ist bereits leer.</p> <p>Wertung:</p> <p>Je Hafen:</p> <p>Wertsomme aller Plättchen je Schiff: Höhere Summe gewinnt 20 Geld. Patt: Niemand erhält Geld.</p> <p>Je Monopol auf den Monopol-Leisten:</p> <p>Je Warenplättchen eines Schiffes, dessen Ware in dem Hafen abgebildet ist, zieht der Monopol-Marker der Ware 1 Feld zum Schiff hin. Plättchen mit Wert "0" bewegen Marker gleich 2 Felder, Gold: 0 Felder. Man markiert die gesamte Differenz* zwischen den beiden Spielern einer Leiste und nicht einzeln je Spieler.</p> <p>Nach dem Bewegen der Marker gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler mit Marker auf seiner Seite erhält je Marker 10 Geld. - Steht der Marker auf Bonusfeld (10 oder 20) wird Bonus ausgezahlt. <p>Alle Warenplättchen ==> Beutel. Leere Schiffe ==> zurück vor Spieler. Monopol-Marker bleiben unverändert.</p> <p>Ende des Spiels:</p> <p>Nach 3 Runden siegt die höchste Geldsumme. Patt: Es gibt 2 Gewinner.</p> |
| *lt. Verlag |
| Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.04.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de |

| Medici vs. Strozzi - KSR |
|---|
| <p>300 Einheiten Geld je Spieler zuteilen. 3 Häfen zwischen Spieler legen und Monopol-Marker mittig platzieren. 3 Schiffe einer Farbe an jeden Spieler (blau = Medici, rot = Strozzi) verteilen.</p> <p>Alle Warenplättchen gemischt in den Beutel werfen.</p> <p>Es gibt 4 Warensorten zu je 6 Plättchen (Werte: 0, 1, 2, 3, 4, 4) und insges. 2 Gold-Plättchen (je Wert 5). Das Spiel geht über 3 Runden.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <p>Es beginnt Runde 1: Medici, Runde 2: Strozzi, Runde 3: Strozzi.</p> <p>1.) 1 - 3 Waren-Plättchen aus dem Beutel ziehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktiver Spieler zieht 1 Plättchen und legt es offen auf den Tisch. Nun darf er einzeln noch bis zu 2 weitere Plättchen ziehen. - Die gezogenen Plättchen müssen alle auf eines seiner Schiffe passen. Andernfalls darf er nicht weitere Plättchen ziehen. <p>2.) Preis für alle Plättchen festlegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der aktive Spieler bestimmt den Preis ("0" ist erlaubt) für alle Plättchen zusammen, für den sie komplett dem Gegenspieler angeboten werden. - Lehnt der Gegenspieler ab, muss der aktive Spieler sie selbst kaufen. - Der Käufer zahlt stets den Preis an die Bank und lädt alle Plättchen auf ein einziges seiner Schiffe (im Hafen oder noch vor sich liegend). Die gezogenen Plättchen müssen alle auf eines seiner Schiffe passen ODER sie müssen alle abgeworfen werden. - Jederzeit kann unlimitiert + zinslos Kredit (notieren!) aufgenommen werden. <p>3.) Prüfen: Ist ein Schiff mit mind. 1 Waren-Plättchen beladen?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Schiff muss dann zu einem freien Hafen (man hat 3) gesetzt werden, wo es in dieser Runde liegen bleibt. <p>4.) Der Käufer der Plättchen ist erneut am Zug mit Phase 1.</p> <p>Ende einer Runde:</p> <p>Sofort, wenn nach Phase 3 die 3 Schiffe eines Spielers komplett beladen sind und ebenso, wenn ein Spieler ein Plättchen nachziehen will und der Beutel ist bereits leer.</p> <p>Wertung:</p> <p>Je Hafen:</p> <p>Wertsomme aller Plättchen je Schiff: Höhere Summe gewinnt 20 Geld. Patt: Niemand erhält Geld.</p> <p>Je Monopol auf den Monopol-Leisten:</p> <p>Je Warenplättchen eines Schiffes, dessen Ware in dem Hafen abgebildet ist, zieht der Monopol-Marker der Ware 1 Feld zum Schiff hin. Plättchen mit Wert "0" bewegen Marker gleich 2 Felder, Gold: 0 Felder. Man markiert die gesamte Differenz* zwischen den beiden Spielern einer Leiste und nicht einzeln je Spieler.</p> <p>Nach dem Bewegen der Marker gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler mit Marker auf seiner Seite erhält je Marker 10 Geld. - Steht der Marker auf Bonusfeld (10 oder 20) wird Bonus ausgezahlt. <p>Alle Warenplättchen ==> Beutel. Leere Schiffe ==> zurück vor Spieler. Monopol-Marker bleiben unverändert.</p> <p>Ende des Spiels:</p> <p>Nach 3 Runden siegt die höchste Geldsumme. Patt: Es gibt 2 Gewinner.</p> |
| *lt. Verlag |
| Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.04.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de |