

MEDINA - KSR

Ablauf eines Zuges:

- 2 beliebige eigene Bauteile auf dem Spielplan platzieren.

Regeln zu den einzelnen Bauteilen/Karten:

Dach:

- Möchte ein Spieler ein Gebäude für sich sichern, legt er eines seiner 4 Dächer darauf. Je Gebäudefarbe darf er ein Dach einsetzen.
- Hat nur noch 1 Spieler Dächer, muß er bei jedem Zug eines bauen.

Gebäude:

- Gebäudeteile müssen an bereits gebaute gleichfarbige Paläste angebaut werden (nicht diagonal), wenn diese noch kein Dach haben.
- Sollte ein Anbau nicht mehr möglich sein, kann an anderer Stelle ein neuer Bau angefangen werden.
- Generell muß immer eine Gasse zwischen Gebäuden frei sein, d.h., es muß 1 Feld Abstand zu anderen Palästen bestehen.
- Hat jeder Spieler ein Gebäude mit einem Dach seiner Farbe, kommen alle restlichen Gebäudeteile dieser Farbe aus dem Spiel.
- Weitere Paläste einer Farbe können gebaut werden, wenn noch nicht alle Spieler einen Palast dieser Farbe mit ihrem Dach belegt haben und andere Paläste dieser Farbe zugebaut wurden (also z.B. 1 Bauteil ohne Ausdehnungschance).

Ziegenstall:

- Anbau ist nur direkt an ein Palastteil möglich.
- Jeder Stall erhöht Palastgröße (wichtig bei Palastkarte) um 1.

Mauer:

- Anbau ist nur auf der Außenlinie um die Stadt herum möglich
- Es darf nur beginnend von den 4 Türmen nach jeweils beiden Seiten angelegt werden.
- Zwischen 2 Türmen muß mind. 1 Feld frei bleiben, damit die Mauerzugehörigkeit zu einem Turm ersichtlich bleibt.

Besucher (Spielfigur):

- Anbauen an eines der Enden der Besucherschlange (zu Beginn 1 Besucher).
- Anbauen muß waagrecht/senkrecht erfolgen und dabei darf die gesetzte Figur nur an eine Figur der Schlange angrenzen.
- Es muß immer der Verlauf der Besucherschlange erkennbar sein.
- Sollte keine Anbaumöglichkeit mehr bestehen, darf an beliebiger Stelle eine neue Schlange eröffnet werden.

Turmkarte:

- Sobald ein Palast (auch inkl. Ziegenstall) an ein Mauerstück angrenzt, erhält der Palast-Besitzer die entsprechende Turmkarte (= Punkte zum Spielende).
- Sobald ein weiterer Palast an dieselbe Mauer (links/rechts vom Turm) angrenzt, erhält dessen Eigentümer die Turmkarte.
- Grenzt ein Palast an die Mauer und erhält später erst einen Eigentümer, so erhält der Eigentümer dann sofort die Turmkarte.
- Ein Palast, der schon einmal angrenzte, kann nicht später erneut die Turmkarte beanspruchen, die er evtl. zwischenzeitlich abgeben musste.

Palastkarte:

- Sobald erstmals in einer Gebäudefarbe ein Palast überbedacht wird, erhält der Eigentümer des Daches die Palastkarte der Gebäudefarbe (Punkte Spielende).
- Wenn ein weiterer Palast dieser Gebäudefarbe einen Eigentümer erhält und der größte in dieser Farbe ist (Größe=Anzahl Gebäude+Ziegenställe), wechselt die Palastkarte den Besitzer. Wird ein Palast später durch Ziegenställe erneut der größte dieser Farbe, kann die Palastkarte erneut beansprucht werden.

Spielende:

..sobald niemand mehr Bauteile legen kann

Wertung:

- Jeder Spieler erhält:
1 Punkt je Palastteil + 1 je Ziegenstall daran + 1 je Palastteil/Stall an Mauer
1 Punkt je Besucher, der (nicht diagonal) an Palast/Stall grenzt
1 - 4 Punkte aus Turmkarten bzw. Palastkarten

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

MEDINA - KSR

Ablauf eines Zuges:

- 2 beliebige eigene Bauteile auf dem Spielplan platzieren.

Regeln zu den einzelnen Bauteilen/Karten:

Dach:

- Möchte ein Spieler ein Gebäude für sich sichern, legt er eines seiner 4 Dächer darauf. Je Gebäudefarbe darf er ein Dach einsetzen.
- Hat nur noch 1 Spieler Dächer, muß er bei jedem Zug eines bauen.

Gebäude:

- Gebäudeteile müssen an bereits gebaute gleichfarbige Paläste angebaut werden (nicht diagonal), wenn diese noch kein Dach haben.
- Sollte ein Anbau nicht mehr möglich sein, kann an anderer Stelle ein neuer Bau angefangen werden.
- Generell muß immer eine Gasse zwischen Gebäuden frei sein, d.h., es muß 1 Feld Abstand zu anderen Palästen bestehen.
- Hat jeder Spieler ein Gebäude mit einem Dach seiner Farbe, kommen alle restlichen Gebäudeteile dieser Farbe aus dem Spiel.
- Weitere Paläste einer Farbe können gebaut werden, wenn noch nicht alle Spieler einen Palast dieser Farbe mit ihrem Dach belegt haben und andere Paläste dieser Farbe zugebaut wurden (also z.B. 1 Bauteil ohne Ausdehnungschance).

Ziegenstall:

- Anbau ist nur direkt an ein Palastteil möglich.
- Jeder Stall erhöht Palastgröße (wichtig bei Palastkarte) um 1.

Mauer:

- Anbau ist nur auf der Außenlinie um die Stadt herum möglich
- Es darf nur beginnend von den 4 Türmen nach jeweils beiden Seiten angelegt werden.
- Zwischen 2 Türmen muß mind. 1 Feld frei bleiben, damit die Mauerzugehörigkeit zu einem Turm ersichtlich bleibt.

Besucher (Spielfigur):

- Anbauen an eines der Enden der Besucherschlange (zu Beginn 1 Besucher).
- Anbauen muß waagrecht/senkrecht erfolgen und dabei darf die gesetzte Figur nur an eine Figur der Schlange angrenzen.
- Es muß immer der Verlauf der Besucherschlange erkennbar sein.
- Sollte keine Anbaumöglichkeit mehr bestehen, darf an beliebiger Stelle eine neue Schlange eröffnet werden.

Turmkarte:

- Sobald ein Palast (auch inkl. Ziegenstall) an ein Mauerstück angrenzt, erhält der Palast-Besitzer die entsprechende Turmkarte (= Punkte zum Spielende).
- Sobald ein weiterer Palast an dieselbe Mauer (links/rechts vom Turm) angrenzt, erhält dessen Eigentümer die Turmkarte.
- Grenzt ein Palast an die Mauer und erhält später erst einen Eigentümer, so erhält der Eigentümer dann sofort die Turmkarte.
- Ein Palast, der schon einmal angrenzte, kann nicht später erneut die Turmkarte beanspruchen, die er evtl. zwischenzeitlich abgeben musste.

Palastkarte:

- Sobald erstmals in einer Gebäudefarbe ein Palast überbedacht wird, erhält der Eigentümer des Daches die Palastkarte der Gebäudefarbe (Punkte Spielende).
- Wenn ein weiterer Palast dieser Gebäudefarbe einen Eigentümer erhält und der größte in dieser Farbe ist (Größe=Anzahl Gebäude+Ziegenställe), wechselt die Palastkarte den Besitzer. Wird ein Palast später durch Ziegenställe erneut der größte dieser Farbe, kann die Palastkarte erneut beansprucht werden.

Spielende:

..sobald niemand mehr Bauteile legen kann

Wertung:

- Jeder Spieler erhält:
1 Punkt je Palastteil + 1 je Ziegenstall daran + 1 je Palastteil/Stall an Mauer
1 Punkt je Besucher, der (nicht diagonal) an Palast/Stall grenzt
1 - 4 Punkte aus Turmkarten bzw. Palastkarten

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