

Neue Heimat - KSR

Ablauf eines Zuges:

1.) Schwarzgeldkasse:

Zu Beginn seines Zuges DARF man immer 1 Mio in die eigene Schwarzgeldkasse geben = 1 Scheck halb unter den Spielplan legen, wo er verbleibt.

2.) Spielstein auswählen und versteigern (MUSS):

- Einen ausliegenden Spielstein (Punktwürfel, Sonderwürfel, Bürgermeister, Dach) auswählen und zur Versteigerung anbieten.
- Reihum kann jeder Spieler genau 1 Gebot in Mio abgeben, jedes höher. Alternativ kann man passen.
- Steht der Meistbieter fest, kann der Versteigerer ENTWEDER das Geld nehmen und den Stein an den Meistbieter geben ODER selbst das Gebot an den Meistbieter zahlen und den Stein behalten.

Von den Punktwürfeln dürfen nur die jeweils äußeren ihrer Reihe genommen werden. Bei den anderen Würfeln gibt es keine Beschränkung.

 = mögliche Würfel bei dieser Konstellation

Dächer dürfen nur versteigert werden, wenn es auf dem Plan unbedachte Häuser gibt. Nach der Auswahl eines Daches (vor Auktion) wird es umgedreht = Wert sichtbar.

ENTWEDER

Dach ohne Zahl = Niete = mit runder Seite nach oben neben die verdeckten Dächer stellen. Es gibt 5 Dächer ohne Wert und 12 mit Wert.

Der Spielzug ist beendet. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

ODER

Dach mit Zahl oder Punktwürfel ersteigert = sofort auf Spielplan einsetzen. Sonderwürfel und Bürgermeister müssen ebenfalls sofort eingesetzt oder alternativ aus dem Spiel genommen werden.

3.) Der Spielzug ist beendet. Der linke Nachbar des Versteigerers ist an der Reihe.

Einsetzen des Spielsteins:

Erster Punktwürfel einer bestimmten Farbe auf Spielplan ==> dann den kleinen passenden Farbwürfel vor dem Spieler ablegen, der den Würfel eingesetzt hat. Jeder Spieler darf mehrere oder auch gar keinen Farbwürfel besitzen. Nur diese Farben werten für einen Spieler.

Punktwürfel setzen:

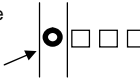
- Auf quadratische Bauplätze, beginnend bei der Straße. Punkte liegen oben. Der Würfel darf auch auf einen schon platzierten Punktwürfel gesetzt werden, wenn der *untere* Würfel einen *höheren* Wert hat als der neue. Max. Stapelhöhe = 6 Würfel.
- Plätze mit weißem Zaun drumherum dürfen nur 1 Würfel tragen.
- Hat ein Würfel ein Dach, darf er nicht mehr überbaut werden.
- Zunächst darf eine **Häuserzeile bis zu 4 Häuser** haben, die lückenlos gebaut werden müssen. Auf jeder der 3 Zeilen darf unabhängig von einander gebaut werden.

Dächer:

- Ein Dach mit Zahl wird auf ein beliebiges Haus gesetzt.
- **Eine Häuserzeile ist fertig, wenn in der erlaubten Länge alle Bauplätze belegt sind und jedes Haus ein Dach hat.**

Bürgermeister:

Er wird auf die graue Straße vor dem 1. Feld einer Häuserzeile gesetzt und verdoppelt alle Werte der Häuser der Zeile, auch negative. Alternativ: Bürgermeister aus dem Spiel geben.



Sonderbaugenehmigungen:

- Den Würfel einsetzen ODER aus dem Spiel geben.
- Es gibt Würfel mit 1 bis 3 Einschnitten (I, II, III).
 - Würfel I verkürzt/erweitert die erlaubte Länge einer Häuserzeile um 1 Haus.
 - Würfel II verkürzt/erweitert die erlaubte Länge einer Häuserzeile um 2 Häuser.
 - Würfel III verkürzt/erweitert die erlaubte Länge einer Häuserzeile um 3 Häuser.
- Diese Würfel sind sofort derart einzusetzen, dass sie eine Häuserzeile begrenzen oder erweitern. In einer Zeile dürfen mehrere Sonderbaugenehmigungen sein. Auch eine fertige Zeile kann so weiter verlängert werden, nicht aber verkürzt.

Blanko-Würfel:

- Sofort beliebige eingesetzte Sonderbaugenehmigung entfernen ODER den Blanko-Würfel aus dem Spiel geben.
- Bei Entnahme einer Sonderbaugenehmigung wird deren Wirkung aufgehoben, allerdings darf durch die Entnahme nicht eine unerlaubte Zeilenlänge entstehen.

Ende des Spiels:

Sobald 2 Reihen fertig sind oder kein Dach mehr gesetzt werden kann.

Wertung:

- Häuser in fertigen Häuserzeilen (mit Dach) zählen **positiv**
- Häuser in unfertigen Häuserzeilen (mit/ohne Dach) zählen **negativ**
Die Farbe des obersten Würfels eines Hauses bestimmt den Empfänger der Punkte = alle Punkte auf Würfeln des Hauses + Dach des Hauses.
- Der Bürgermeister vor der Häuserzeile verdoppelt Punktwerte.
- Jeder Scheck in der Schwarzgeldkasse ist 1 Punkt für den Spieler.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.09.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de