

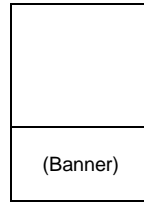
Nottingham - KSR

Ablauf eines Zuges:

1) Karte vom Stapel aufdecken (MUSS):

- Oberste Karte vom Nachziehstapel aufdecken.

84 Karten (7 verschiedene Gegenstände je 12x)



Gegenstand	Wert	Aktion
Kupfermünze	7	Kauf
Silberleuchter	8	Diebstahl
Gold	9	Hinterhalt
Perle	10	Raub
Edelsteine	11	Überfall
Kette	12	Abwehr
Kästchen	13	Tauschhandel

- Karte auf die Hand nehmen ODER Aktion des Banners ausführen (siehe Details in Spielregel).

2) ENWEDER 3 oder mehr gleiche Gegenstände gegen Siegpunkte eintauschen (DARF):

- Es ist je Spielzug nur 1x Eintauschen erlaubt.
- Mind. 3 Karten mit den selben Gegenständen offen auslegen.
- 1 Karte davon verdeckt neben sich zur Seite legen auf eigenen Gewinnstapel = Punkte.
- Die übrigen Karten ==> allg. offenen Ablagestapel.

ODER Eine Aufgabe erledigen (DARF):

- Die entsprechenden Karten abwerfen, die eine der vorhandenen Aufgaben-Karten erfüllen.
- Jeder Spieler darf die selbe Aufgabe nur 1x im Spiel erfüllen.
Der Spieler legt die Aufgaben-Karte offen vor sich ab: Der erste Erfüller einer von je 2 gleichen Aufgaben wählt die Karte mit 1 Spielstein oben (hoher Punktwert). Erfüllt ein anderer Spieler die selbe Aufgabe, nimmt dieser die zweite Aufgaben-Karte und der Besitzer der ersten Karte wendet die Karte auf den niedrigeren Punktwert.

➡ Der Sheriff wird 1 Feld im U-Sinn weitergezogen + gewährt seine Gunst (in beiden Fällen):

Nun erhalten alle Spieler 1 Karte vom Nachziehstapel geheim auf die Hand, wenn sie <= so viele Karten auf der Hand haben, wie die Zahl auf dem Feld mit dem Sheriff angibt.

3) Der linke Nachbar ist an der Reihe.

Nachziehstapel aufgebraucht:

- Der Abwurfstapel wird umgedreht, gemischt und als neuer Nachziehstapel genutzt.
- Sollte es keinen Abwurfstapel geben, müssen alle Spieler mit mehr Karten auf der Hand als die Zahl auf dem Feld mit dem Sheriff angibt, so viele Karten abwerfen wie sie darüber hinaus haben.
- Danach zieht der Sheriff 1 Feld weiter, wobei es nun aber keine Gunst gibt.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn der Sheriff wieder auf das Startfeld gezogen wird.
Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die 8. Aufgabenkarte aus der Mitte nimmt.

Wertung:

Jeder Spieler addiert die Siegpunkte auf den Karten in seinem Gewinnstapel und auf auf seinen Aufgabenkarten. Wer die meisten Siegpunkte erzielte, gewinnt.

Patt: Es gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Karten in seinem Gewinnstapel hat.

Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.06.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de