

**Oregon - KSR**

**1. Runde:**

Der Startspieler legt sein Startplättchen auf ein Feld seiner Wahl mit passender Untergrundfarbe. Die Mitspieler handeln reihum genauso.

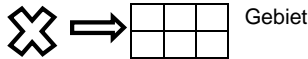
Ablauf aller weiteren Runden:

Wer am Zug ist, führt die folgenden Aktionen in vorgegebener Reihenfolge aus.

**1) Karten ausspielen (MUSS):** Der Spieler wählt aus seiner Hand 2 Karten, führt sie aus und legt sie jeweils auf den entsprechenden offenen Ablagestapel.

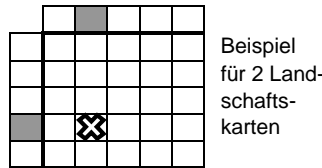
● **2 Landschafts-Karten ausgewählt:**

Einsatzgebiet = Schnittpunktgebiet der Reihe und Spalte gemäß Symbolen auf den Handkarten. Jedes Gebiet besteht aus 6 Feldern. Auf eines der Felder wird genau 1 eigener Farmer eingesetzt. Das Feld muss allerdings bisher frei sein, also ohne Farmer und Gebäude. Nur auf Wasser-Feldern darf kein Farmer eingesetzt werden.



● **1 Landschafts-Karte und 1 Gebäude-Karte ausgewählt:**

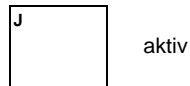
Er muss ein Gebäude platzieren, d.h., in der Reihe oder Spalte der Landschaft. Die Gebäude-Karte gibt den Typ des Gebäudes vor. Es wird auf ein freies Feld gesetzt. Man darf nur Gebäude bauen, die vorrätig sind. Der Hafen darf nur benachbart (auch diagonal) zu einem Wasserfeld platziert werden.



Gebäude müssen immer auf passenden Untergrund gesetzt werden (Grünland, Schiene, Gebirge).

**Joker-Anzeiger nutzen:**

Ist der Joker aktiv, darf man auf das Ausspielen 1 Landschafts-Karte verzichten beim Platzieren. Man hat freie Landschaftsauswahl. Danach Joker auf "inaktiv" drehen.



**2) Direkte Wertung:**

Generell gilt:

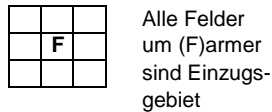
**Punkte sofort** auf Zählleiste abtragen. **Kohle-/Goldplättchen** vom Vorrat nehmen, ansehen und **verdeckt** vor sich **ablegen**. Gewertet werden diese Plättchen erst zum Spielende.

● **a) Der aktive Spieler wertet für sich:**

Hat er einen Farmer in das Einzugsgebiet von einem/mehreren Gebäuden platziert, so erhält er für alle diese Gebäude entsprechend ihrer Werte nun Punkte oder Kohle- bzw. Goldplättchen.

Bei bestimmten Gebäuden darf er seinen Extrazug-Anzeiger und/oder Joker-Anzeiger aktivieren.

Für seinen neuen Farmer im Einzugsgebiet erhält der Spieler, wenn dort diese Gebäude angrenzen, je Gebäude Punkte:



Poststation	3 Punkte
Hafen	4 Punkte
Kirche	so viele Punkte, wie Farmer aller Spieler um die Kirche herum stehen, max. 8
Kohlengrube	1 Kohle-Plättchen
Goldmine	1 Gold-Plättchen
Laden	1 Punkt UND Aktivierung des Joker-Anzeigers
Bahnstation	1 Punkt UND Aktivierung des Extrazug-Anzeigers

● **Gruppen-Wertung:**

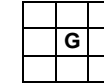
Bildet ein Spieler eine neue Gruppe aus mind. 3 eigenen Farmern (waagrecht und/oder senkrecht zusammenhängend), erhält er 5 Punkte.

Erweiterungen von Gruppen bringen keine Punkte, ebenso Verbindungen von Gruppen, von denen mind. eine Gruppe schon gewertet wurde.

● **b) Gebäude-Wertung (Alle Spieler werten):**

Platziert ein Spieler ein Gebäude auf dem Plan, erhalten alle Spieler, die im Einzugsgebiet dieses Gebäudes Farmer stehen haben, Punkte bzw. Kohle-/Goldplättchen bzw. die Aktivierung von Anzeigern.

Jeder Spieler erhält pro eigenem Farmer:



Alle Felder um das (G)ebäude sind Einzugsgebiet

Poststation	3 Punkte
Hafen	4 Punkte
Kirche	so viele Punkte, wie Farmer aller Spieler um Kirche herum stehen, max. 8
Kohlengrube	1 Kohle-Plättchen
Goldmine	1 Gold-Plättchen
Laden	1 Punkt UND Aktivierung des Joker-Anzeigers
Bahnstation	1 Punkt UND Aktivierung des Extrazug-Anzeigers

**3) Extrazug nutzen (DARF):**

Wer an der Reihe ist und seinen Extrazug-Anzeiger aktiv hat, darf die Phasen 1 und 2 wiederholen. Danach deaktiviert er den Anzeiger (umdrehen). Nutzungslimit: 1x je Runde und Spieler.



**4) Handkarten ergänzen (MUSS):**

Es werden so viele Handkarten nachgezogen, bis wieder 4 auf der Hand sind. Derart nachziehen, dass mind. 1 Landschaftskarte und mind. 1 Gebäudekarte auf der Hand sind. Zieht oder besitzt man eine Gebäudekarte, für die es kein Plättchen mehr gibt, wirft man sie ab und zieht eine Ersatzkarte. Ist der Nachziehstapel leer, wird die Ablage gemischt und als neuer Stapel bereitgestellt.

**5) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.**

**Spielende:**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen letzten Farmer auf den Plan setzt

ODER

bei 2, 3, 4 Spielern entsprechend 2, 3, 4 beliebige Sorten von Gebäude-Plättchen aufgebraucht sind.

Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.

Dann decken alle Spieler ihre Gold- und Kohleplättchen auf, zählen deren Werte zusammen und tragen diese auf der Zählleiste ab. Wer nun am weitesten vorn steht, hat gewonnen.

Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer mehr Farmer auf dem Plan hat.

Erneut Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

Kohle-Plättchen gibt es je 7x in den Werten (1, 2 und 3).

Gold-Plättchen gibt es je 7x in den Werten (3, 4 und 5).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.12.15

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)