

## Ostia - KSR

Es werden 5 Durchgänge zu je 5 Phasen gespielt. Geld geheim halten, Siegpunkte-Chips müssen sichtbar sein.

### 1.) HAFEN:

#### a) Neue Karten:

- **Die Spieler nehmen ihre Boots-Karte so auf die Hand, dass das Speicher-Symbol zur anfangs erhaltenen** Waren-Karte zeigt. Nur Waren auf der Speicher-Seite gehören dem Spieler.
- Der Startspieler verteilt an jeden Spieler einzeln insgesamt je 5 Karten. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird dann erst gemischt und weiterverteilt. Die 5 Karten nimmt man auf der Hand auf die Boots-Seite.
- **Genau 1 Ware** von der Boots-Seite steckt jeder Spieler nun **zur Speicher-Seite**. Trenner ist die Boots-Karte.

#### b) Handel:

- **Man legt 2 beliebige Waren-Karten** aus der eigenen Boots-Seite offen **zur Auktion** aus.
  - Ab linkem Nachbarn darf jeder einmal auf beide Karten als Ganzes bieten oder passen, zuletzt der Verkäufer. Ein Gebot muss mind. so hoch sein, wie der addierte Wert der beiden Waren. Überbieten ist nicht erforderlich. Es kann auch gleich oder kleiner als frühere Gebote sein, solange das Mindestgebot beachtet wird
  - Fall A - Verkäufer passt: Er verkauft an einen beliebigen (!) Bieter, der das Gebot an die Kasse zahlt, aus der der Verkäufer abgerundet die Hälfte erhält (Originalregel ist etwas anders, aber in diesem Sinne).
  - Fall B - Alle Mitspieler passen: Verkäufer muss die Warenkarten für aufgerundet 50% v. Mindestwert kaufen.
  - Fall C: Verkäufer hat Höchstgebot: Er zahlt den vollen Gebotspreis an die Kasse.
- Wer nicht zahlen kann, muss Speicher verkaufen (7 Denar), bis er genug Bares hat. Für weiteren Geldbedarf bei fehlendem Geld nach Zuschlag bei Gebot, muss man **Kredit** aufnehmen (max. insgesamt 4x zu je 7 Denar). Genutzter Kredit wird durch je 1 hochgestellten Speicher unter dem Spielertableau gekennzeichnet.
- Erworbene Waren werden auf die Speicher-Seite gesteckt.
  - Jeder Spieler führt den Handel durch. **Dann folgt noch eine 2. Handelsrunde**. Am Ende dieser Runde hat kein Spieler mehr Karten auf seiner Boots-Seite.

### 2.) KONTOR:

Bei 3 bzw. 4 Spielern = 4 bzw. 2 Waren aufdecken vom Nachziehstapel = **Preisdrücker**.

- **Alle Spieler entscheiden gleichzeitig verdeckt, welche Waren** sie zum **Verkauf** (FORUM-Feld), als **Spende** (SENATS-Feld) oder **gespeichert** (SPEICHER-Feld) verwenden wollen. Bluff-Karten können zugemengt werden. Waren-Karten auf die entsprechenden Felder der Spieler-Tableaus legen.
- Niemand hat anschließend noch Karten auf der Hand, die Boots-Karte mal ausgenommen.
- In Forum und Senat sollten insgesamt **nur 3 Waren-Sorten** je Spieler vorkommen, sonst verliert man überzählige.
- Nach der Kartenablage decken alle Spieler ihre Karten auf dem Forum-Feld und dem Senat-Feld auf.  
Falls jemand **mehr als 3 Waren-Sorten** dort hat: Alle Karten dort, die lt. Senat-Karte die beliebteste Sorte sind, ersatzlos ablegen. Immer noch zuviele Sorten: Mit zweitbeliebtester Sorte ebenso verfahren.

### 3.) FORUM:

Ab Startspieler beginnend werden alle Waren gemäß **Preis lt. Tabelle** (abh. von Angebotsmenge) **je Sorte** verkauft. Dabei werden (nur bei <5 Spielern) auch Preisdrücker-Karten einbezogen. Auszahlung erfolgt in Denar.

### 4.) SPENDEN an SENAT:

Die aktuelle Senat-Karte zeigt die im Senat gefragten Waren und ihre **Attraktivität** in Punkten je Farbe an. Jeder **Spieler ermittelt** aufgrund seiner im Senat-Feld liegenden Karten nach diesen Vorgaben eine **Summe**. Für den höchsten Gesamtwert gibt es 3 **Siegpunkt-Chips**, für die Folgeplätze 2 bzw. 1 Chip.  
Patt: Gleiche Plätze teilen sich die Chips abgerundet (z.B.: 2 Erstplatz. erhalten jeder 2 Punkte = Hälfte von 3+2).  
Alle eingesetzten Karten kommen auf die Ablage.

### 5.) SPEICHER-Bau (Besitz-Limit = 4 je Spieler):

Am Ende der Runde gilt: Jede gespeicherte Karte erfordert 1 Speicher (jederzeit kaufbar zu 10 Denar, auch mehrere). Wer jetzt seine Kredite nicht tilgen (je für 10 Denar) kann, zahlt je 2 Denar Zinsen. Es muss regulär getilgt werden. Waren ohne Speicher kommen nun auf die Ablage und sind für den Spieler verloren.

#### Ende eines Durchganges:

Startspieler-Chip nach links geben. Neue Senat-Karte wird aktuell und mit Chip markiert. Folgerundenkarte, falls noch vorhanden, aufdecken. Alte Senat-Karte ablegen.

#### Ende des Spiels:

Nach 5 Durchgängen. Letzte reguläre Wertung machen. Die danach auf dem Speicher-Feld befindlichen Karten inkl. Bluff-Karten werden verdeckt auf Forum-Feld (=wertlos) und/oder Speicher-Feld gelegt. Gleichzeitig decken alle Spieler auf. **Nur das Speicher-Feld wird gewertet**, d.h., jede Warensorte dort = 1 Chip.  
Jede Waren-Karte benötigt ein Speichergebäude. Speicher, die keine Ware speichern müssen, bringen je 7 Denar.  
Wer Kredite nicht tilgen kann (je 10 Denar), hat verloren.  
Das meiste Geld bringt 3 Chips, das zweitmeiste 2 Chips und das drittmeiste 1 Chip. Patt: wie bei Spenden.  
Sieger: höchste Anzahl Chips. Patt: mehr Speicher, bzw. danach mehr Waren im Speicher, weiter: siehe Spielregel

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.01.09

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

UPDATE  
UPDATE