

Kurzspielregel Pfeffersäcke (hier: 4 oder 5 Spieler)

Ablauf:

Jeder Spieler führt folgende 5 Aktionen der Reihe nach aus, bevor der nächste Spieler fortfährt.

- 1. Eine Stadtmarke legen (MUSS-Aktion)

Solange ein Spieler noch Stadtmarken hat, muß er 1 davon auf eine Stadt mit entsprechender Zahl legen.

-2. Kontore erweitern

Entscheidung für **jede Stadt** mit eigenem Kontor, **ob Erweiterung** (1 Haus) **ODER Einnahmen** kassieren.

Erweiterung: bei noch liegender Stadtmarke: kostenlos,
bei vergebener Stadtmarke: 3 bzw. 4 Gulden Kosten

Einnahmen gibt es, wenn Spieler mind. 1 Kontor hat und in der aktuellen Runde kein neues Haus dort gebaut hat und die Stadtmarke noch liegt.
= \neq 3 bzw. 4 Gulden **je freiem** Platz in der Stadt.

-3. Grundeinkommen kassieren:

Ab der 2. Runde erhalten die Spieler 6 bzw. 8 Gulden

-4. Ein neues Kontor eröffnen:

In seinem Spielzug **darf** der Spieler nur **1 Kontor eröffnen**, wenn er in einer großen Stadt **noch kein Kontor** hat und diese Stadt per Handelsweg zu einer Stadt mit Kontor des Spielers verbunden ist und noch mind. 1 Platz frei ist und die Stadtmarke liegt (oder schon vergeben wurde).

Spieler **zahlt** die Kosten für den Handelsweg und baut sein Haus.

Er kann aber auch **stattdessen** 1 Kontor in einer **kleinen** Stadt bauen, wobei eine Verbindung zu einem eig. Kontor auch bestehen muß.

Für ein kleines Haus gibt es **1 Einflußpunkt; Zählleiste** für Häuser: **minus 1**

-5. Einflußpunkte ermitteln:

Evtl. gebaute **Häuser** werden nun endgültig auf Stadtmarke **platziert**.

Prüfen: Falls **absolute Mehrheit** an möglichen Kontoren: Spieler erhält **Stadtmarke** und entsprechende **Punkte** dieser Marke.

Sollte das letzte Haus einer Stadt gebaut sein und keine absolute Mehrheit bestehen: Spieler mit den **meisten Kontoren** (bei Gleichstand, wer früher gebaut hat) erhält abgerundet $\frac{1}{2}$ **Punkte der Stadt und die Stadtmarke**.

In allen anderen Fällen passiert nichts.

-Geleitbriefe einsetzen:

ab 2. Runde und max. je 1 Brief je Runde möglich

ENTWEDER 2 Kontore statt 1 bauen (einmalig in einer gr. Stadt) **ODER**

Doppelte Einnahmen (betrifft alle großen Städte): in dieser Runde darf kein eig. Kontor erweitert worden sein. Einnahmen sind ≤ 24 Gulden, dann 48 Gulden, Einnahmen sind > 24 Gulden, dann doppelte Guldenzahl. **ODER**

2 Kontore statt 1 eröffnen (einmalig in einer gr. Stadt) Es gelten die Regeln.

Spielende:

Sofort, wenn Häuser-Zählleiste auf „0“ **ODER** letzte Stadtmarke vergeben ist **ODER** 1 Runde lang kein Spieler ein neues Kontor eröffnet hat.

Wertung:

2 Punkte für jedes Gebiet mit mind. 1 Kontor; 1 Punkt für je 20 Gulden Bargeld

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de