

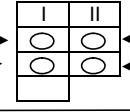
San Marco - KSR für 4 Spieler

3 Durchgänge mit mehreren Runden. Limitkarten haben Werte von 1 bis 3.

Ablauf einer Runde:

1.) Setzen der Prestigesteine:

Der Startspieler setzt seinen **Prestigestein** auf das obere linke Feld der Steintafel. Er ist der 1. Verteiler.
Er lost aus den Prestigesteinen der Mitspieler den 1. Entscheider, den 2. Verteiler und den 2. Entscheider aus und plaziert deren Steine auf der Steintafel.



2.) Gebote machen und abarbeiten:

Jeder **Verteiler** nimmt **5 Aktionskarten** und **3 Limitkarten** und bildet daraus 2 Gebote mit je mind. 1 Karte. Ein Gebot davon wird ihm verbleiben.

Der **Startspieler** deckt seine **Gebote** auf und läßt den **1. Entscheider** 1 Gebot davon auswählen. Dieser legt die darin evtl. enthaltenen **Limitkarten offen vor sich aus** und führt alle Aktionskarten aus. Die Aktionskarten kommen auf die allgemeine Ablage.

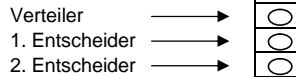
Danach handelt der **1. Verteiler** (Startspieler) die Karten des verbleibenden Gebots ab.

Der **2. Verteiler** deckt seine **Gebote** auf und läßt den **2. Entscheider** 1 Gebot davon auswählen. Dieser legt die darin evtl. enthaltenen **Limitkarten offen vor sich aus** und führt alle Aktionskarten aus. Die Aktionskarten kommen auf die allgemeine Ablage.

Danach handelt der **2. Verteiler** die Karten des verbleibenden Gebots ab.

3.) Überprüfung Limitkarten:

Sollte ein Spieler **10 oder mehr Limitpunkte** vor sich liegen haben, scheidet er aus dem laufenden Durchgang aus. Sollten noch mind. 3 Spieler < 10 Limitpunkte haben, spielen diese noch genau 1 weitere Runde. Es gibt dann 1 Verteiler und 2 Entscheider, wobei 6 Aktions- und 4 Limitkarten auf 3 Gebote verteilt werden müssen.
Spielen aber nur noch 2 Spieler, teilen sie 5 Aktions- und 3 Limitkarten in 2 Gebote auf.



Ansonsten wechselt nun der Startspieler und es geht mit 1.) weiter.

4.) Ende eines Durchganges:

Am Ende eines Durchganges erhalten alle Spieler mit weniger als 10 Limitpunkten sowie Prestige-Punkte, wie ihnen zum Spieler mit den höchsten Limitpunkten fehlen. Ferner führt der Spieler mit den wenigsten Limitpunkten eine **Verbannung** durch. Patt bei den wenigsten Limitpunkten: keine Verbannung

5.) Neuer Durchgang:

Der Marker für die Durchgänge wandert weiter auf der Skala. Aktions- und Limitkarten komplett neu mischen.

Spielende:

Nach 3 Durchgängen erfolgt noch eine Wertung aller Gebiete. Es gewinnen die meisten Punkte. Patt: mehr Adlige in San Marco sind besser.

Aktionskarten:

Gebietskarte: Setze 1 Adligen a.d. eig. Vorrat ein ODER: setze 1 Adligen ein UND wandere über eine eigene Brücke in ein unmittelbar benachbartes Gebiet.

Brückenkarte: Setze 1 Brücke (Gebiete dürfen max. 3 Brücken zu Nachbargebiet haben). Ggf. fremde Brücke abreißen. 1 eigenen Adligen auf Brücke setzen.

Dogekarte: Doge in zu wertendes Gebiet einsetzen (beim 1.Mal).

Sonst muß der Doge im aktuellen **Gebiet werten** oder über Brücken in andere Gebiete gehen. Kosten für fremde Brücken: 1 Prestigepunkt an Besitzer zahlen.

Für 2 Punkte kann er in Nachbargebiete wechseln, wenn keine Brücke existiert.

Verbannungskarte: Gebiet benennen, würfeln, Adlige lt. Würfelzahl verbannen.

Überläuferkarte: Entferne aus einem beliebigen Gebiet einen Adligen und setze dort einen eigenen Adligen ein.

Gebietswertung: Die höhere Punktezahl geht an den Spieler mit den meisten Adligen, niedrigere Punkte an den Spieler mit den zweitmeisten Adligen. Bei Patt erhält jeder die Punkte des nächst tieferen Ranges, also bei Patt auf Platz 2: keine Punkte. Bei Patt auf Platz 1 erhalten die Beteiligten die Punkte von Platz 2.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.07.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de