

Santiago - KSR
<p>Jede Runde besteht aus 7 Phasen, die nacheinander abgearbeitet werden.</p> <p>1.) Plantagen aufdecken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es werden so viele Plantagen aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen. - Beginnend mit dem linken Nachbarn vom Kanalaufseher gibt jeder Spieler im Uhrzeigersinn ein <u>einziges</u> beliebig hohes Gebot in Escudo ab und legt dieses sofort offen aus. <p>Es darf ein Gebot in jeglicher Höhe >0 erfolgen, nicht aber genau ein schon in dieser Runde gemachtes Gebot.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stattdessen kann man auch PASSEN. <p>2.) Wechsel des Kanalaufsehers:</p> <p>Wer zuvor zuerst gepasst hat oder das niedrigste Gebot abgegeben hat, wird neuer Aufseher und erhält die entsprechende Figur.</p> <p>3.) Plantagen nehmen und platzieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In Gebotsreihenfolge absteigend ausführen. Haben mehrere Spieler gepasst, ist eher dran, wer später gepasst hat. - Genau 1 offene Plantage nehmen und beliebig platzieren. - Gebotssumme in die Bank zahlen. - 1 oder 2 Ertragssteine (wie Anzahl Pflanze auf Plantage) auf der Plantage einsetzen. Wer gepasst hatte, platziert 1 Ertragsstein weniger, ggf. also gar keinen. <p>4.) Kanalaufseher bestechen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Linker Nachbar des Aufsehers beginnt, dann reihum im Uhrzeigersinn. Man hat nun 1 aus 3 Möglichkeiten: <ol style="list-style-type: none"> a) Jeder Spieler kann einen <u>einzigsten</u> Vorschlag machen, indem er seinen Vorschlagskanal zwischen 2 Schnittpunkte legt und mind. 1 Escudo dem Aufseher anbietet. Die Summe kann völlig beliebig und unabhängig von anderen Vorschlägen erfolgen. b) Der Spieler unterstützt den Vorschlag eines anderen Spielers, der schon dran war und legt zu dessen Vorschlag mind. 1 Escudo dazu. c) Der Spieler passt. <p>Der Aufseher hat nun die Wahl:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Der Aufseher entscheidet sich für einen beliebigen Vorschlag und nimmt das Geld an sich. Er setzt einen Kanal aus dem allgemeinen Vorrat ein und alle Vorschlagskanäle kommen zurück zu den Spielern. Die nicht berücksichtigten Spieler erhalten ihr Bestechungsgeld zurück. b) Alternativ kann der Aufseher einen Kanal nach seinem Wunsch setzen und muss dann einen Betrag in die Bank zahlen, der um 1 höher als der höchste Vorschlag (ggf. Summe von Geboten) liegt. c) Sollten alle Spieler gepasst haben, darf der Aufseher für 1 Escudo 1 Kanal bauen. <p>5.) Zusätzlich bewässern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der linke Nachbar des Aufsehers beginnt. - Jeder Spieler entscheidet nun, ob er seinen <u>einzigsten</u> Zusatzkanal setzen möchte. Sobald ein Spieler einsetzt, endet diese Phase. - Es wird insgesamt je Runde nur 1 Zusatzkanal zugelassen. <p>6.) Trockenheit abwickeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - entfällt in letzter Runde - Jede Plantage auf dem Plan verliert 1 Ertragsstein, wenn sie nicht bewässert ist. - Unbewässerte Plantagen werden umgedreht und sind nun Wüste. <p>7.) Einkommen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - entfällt in letzter Runde - Jeder Spieler erhält 3 Escudos aus der Bank. <p>Ende:</p> <p>Bei 3, 4 oder 5 Spielern ist nach 11, 11 oder 9 Runden Ende.</p> <p><u>Flurbereinigung:</u> Alle Plantagen ohne Bewässerung werden Wüste.</p> <p><u>Wertung:</u> Je zusammenhängender Fläche einer Plantagen-Art zählt man alle seine Ertragssteine und multipliziert diese mit der Anzahl Plantagen. Der Wert wird in Geld ausgezahlt und zum Restgeld addiert.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.05.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Santiago - KSR
<p>Jede Runde besteht aus 7 Phasen, die nacheinander abgearbeitet werden.</p> <p>1. Plantagen aufdecken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es werden so viele Plantagen aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen. - Beginnend mit dem linken Nachbarn vom Kanalaufseher gibt jeder Spieler im Uhrzeigersinn ein <u>einziges</u> beliebig hohes Gebot in Escudo ab und legt dieses sofort offen aus. <p>Es darf ein Gebot in jeglicher Höhe >0 erfolgen, nicht aber genau ein schon in dieser Runde gemachtes Gebot.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stattdessen kann man auch PASSEN. <p>2. Wechsel des Kanalaufsehers:</p> <p>Wer zuvor zuerst gepasst hat oder das niedrigste Gebot abgegeben hat, wird neuer Aufseher und erhält die entsprechende Figur.</p> <p>3. Plantagen nehmen und platzieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In Gebotsreihenfolge absteigend ausführen. Haben mehrere Spieler gepasst, ist eher dran, wer später gepasst hat. - Genau 1 offene Plantage nehmen und beliebig platzieren. - Gebotssumme in die Bank zahlen. - 1 oder 2 Ertragssteine (wie Anzahl Pflanze auf Plantage) auf der Plantage einsetzen. Wer gepasst hatte, platziert 1 Ertragsstein weniger, ggf. also gar keinen. <p>4. Kanalaufseher bestechen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Linker Nachbar des Aufsehers beginnt, dann reihum im Uhrzeigersinn. Man hat nun 1 aus 3 Möglichkeiten: <ol style="list-style-type: none"> a) Jeder Spieler kann einen <u>einzigsten</u> Vorschlag machen, indem er seinen Vorschlagskanal zwischen 2 Schnittpunkte legt und mind. 1 Escudo dem Aufseher anbietet. Die Summe kann völlig beliebig und unabhängig von anderen Vorschlägen erfolgen. b) Der Spieler unterstützt den Vorschlag eines anderen Spielers, der schon dran war und legt zu dessen Vorschlag mind. 1 Escudo dazu. c) Der Spieler passt. <p>Der Aufseher hat nun die Wahl:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Der Aufseher entscheidet sich für einen beliebigen Vorschlag und nimmt das Geld an sich. Er setzt einen Kanal aus dem allgemeinen Vorrat ein und alle Vorschlagskanäle kommen zurück zu den Spielern. Die nicht berücksichtigten Spieler erhalten ihr Bestechungsgeld zurück. b) Alternativ kann der Aufseher einen Kanal nach seinem Wunsch setzen und muss dann einen Betrag in die Bank zahlen, der um 1 höher als der höchste Vorschlag (ggf. Summe von Geboten) liegt. c) Sollten alle Spieler gepasst haben, darf der Aufseher für 1 Escudo 1 Kanal bauen. <p>5. Zusätzlich bewässern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der linke Nachbar des Aufsehers beginnt. - Jeder Spieler entscheidet nun, ob er seinen <u>einzigsten</u> Zusatzkanal setzen möchte. Sobald ein Spieler einsetzt, endet diese Phase. - Es wird insgesamt je Runde nur 1 Zusatzkanal zugelassen. <p>6. Trockenheit abwickeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - entfällt in letzter Runde - Jede Plantage auf dem Plan verliert 1 Ertragsstein, wenn sie nicht bewässert ist. - Unbewässerte Plantagen werden umgedreht und sind nun Wüste. <p>7. Einkommen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - entfällt in letzter Runde - Jeder Spieler erhält 3 Escudos aus der Bank. <p>Ende:</p> <p>Bei 3, 4 oder 5 Spielern ist nach 11, 11 oder 9 Runden Ende.</p> <p><u>Flurbereinigung:</u> Alle Plantagen ohne Bewässerung werden Wüste.</p> <p><u>Wertung:</u> Je zusammenhängender Fläche einer Plantagen-Art zählt man alle seine Ertragssteine und multipliziert diese mit der Anzahl Plantagen. Der Wert wird in Geld ausgezahlt und zum Restgeld addiert.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.05.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>