

## Senators - KSR

Generell: Gewinne/Verluste an Senatoren markiert jeder Spieler auf der Senatsleiste. Das Geld (Talente) der Spieler ist geheim.  
JEDERZEIT: 5 Geld aus der Bank nehmen und dafür auf Senatsleiste 1 Feld zurück: Hat man keinen Senator mehr, scheidet man aus.  
Der Startspieler beginnt, danach geht es immer im Uhrzeigersinn weiter.

### Wer am Zug ist, MUSS 2 Phasen abhandeln:

I) 1 Ereignis ziehen:

- ◆ Oberste Karte vom Ereigniskarten-Stapel ziehen und abhandeln. Karte auf Ablagestapel legen.
- ◆ Falls das Ereignis "KRIEG" kam, wird die Karte separat abgelegt.  
War es die 4. Karte "KRIEG", endet das Spiel sofort ohne Kriegs-Abhandlung (siehe Spielende).

II) 1 Aktion ausführen:

- ◆ GENAU 1 Aktion aus diesen 3 möglichen MUSS ausgeführt werden:

#### VERSTEIGERN:

- ◆ Genau 1-mal reihum, OHNE aktiven Spieler!
- ◆ Von jeder der 3 Ressourcen ist die oberste Karte aufzudecken, auch bei Ämter-Karten.
- ◆ Der Spieler LINKS vom aktiven Spieler darf als Erster bieten oder passen. Dazu kann er bei den 1 - 4 Karten je 1 Gebotsstein auf ein beliebiges Preisfeld des jeweiligen Marktes platzieren, wo er die dortige Karte kaufen will.
- ◆ Im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler bis inkl. zu dem RECHTS vom aktiven Spieler sitzenden bieten / überbieten / passen.

*Danach:*

- ◆ Der AKTIVE Spieler wählt in beliebiger Reihenfolge für jede Karte EINE der beiden Optionen. ENTWEDER erhält er das Geld vom Höchstbieter in Höhe dessen Gebots und die Karte geht an den Höchstbieter. ODER er zahlt das Höchstgebot an dessen Bieter und erhält die Karte.
- ◆ Karten ohne Gebot erhält der AKTIVE Spieler gratis. Erworbene Karten = sind OFFEN vor sich abzulegen.

#### ERPRESSEN:

- ◆ Der AKTIVE Spieler nimmt 3 Geld aus der Bank.
- ◆ Dann darf er jedem Mitspieler ein festes Angebot für EINE offene Karte machen, die vor diesem legt.
- ◆ Betroffener Mitspieler entscheidet, ob er verkauft ODER dem aktiven Spieler den Angebotspreis zahlt und damit seine Karte behält.
- ◆ In beiden Fällen wird die Karte nun geheim, d.h., verdeckt hingelegt.
- ◆ Jedes einzelne Angebot muss erst komplett abgehandelt sein, bevor ein anderes bei einem anderen Mitspieler erfolgen kann.

*Ämterkarten können beim Einlösen gespielt werden. Danach abwerfen!*

#### EINLÖSEN:

- ◆ Zunächst darf jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn an den AKTIVEN 5 Geld zahlen, um selbst Karten EINLÖSEN zu können.
  - ◆ Nachdem jeder Mitspieler einlösen / passen konnte, ist dann der AKTIVE dran.
- Wie wird EINLÖSEN durchgeführt?  
(Man darf Schritt 1 und/oder 2 machen)
- 1) 1 - x Ressourcen-Sets an Bank verkaufen und Geld erhalten.
    - ➔ SET = 3-mal gleiche Farbe
    - BONUS: 15 Geld, wenn 3 Zahlen lückenlos aufeinander folgen.
    - ➔ SET = 3 wertgleiche Karten.
- Summe Kartenwerte = ergibt Geld
- 2) 10 Geld zahlen (x-mal) = jeweils eigenen Senator +1 Feld voran.

**Spielende:** Wer am weitesten vorn auf der Senatsleiste steht, gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit mehr Geld ist der Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.09.19