

Strozzi - KSR

Es werden 3 Runden gespielt. In jeder Runde ist jeder Spieler mehrmals am Zug.

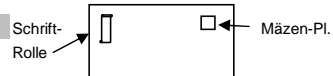
Ablauf eines Zuges:

1) Neue Schiffskarte aufdecken:

Der Spieler am Zug deckt die oberste Schiffskarte auf. Im Segel steht ein Wert (1 .. 8). Zusätzlich können noch Warensymbole, Schriftrollen und Mäzen-Plättchen abgebildet sein.

2) Entscheidung über die Karte treffen:

Der Spieler muss sich entscheiden:



a) Er beansprucht die Schiffskarte:

- Dazu legt er 1 eigene Anspruchsmarke auf den Segelbereich des Schiffs.
- Wird die Marke mit der Piraten-Flagge gelegt, erhält der Spieler sofort die Schiffskarte.
- Andernfalls wird im Uhrzeigersinn abgefragt, ob ein Mitspieler mit seiner Piraten-Flagge das Schiff übernehmen will.

JA: Will ein Mitspieler übernehmen, erhält er sofort das Schiff und der Spieler am Zug bekommt seine Marke zurück.

NEIN: Will kein Mitspieler übernehmen, darf der aktive Spieler die Karte endgültig behalten.

b) Er beansprucht die Schiffskarte NICHT:

- Der aktive Spieler sagt an, dass er passt.
- Im Uhrzeigersinn hat nun jeder Mitspieler die Chance, seine Piraten-Flagge zu spielen und damit das Schiff zu erhalten oder als Erster eine Marke auf das Schiff zu setzen.
- Der erste Spieler, der eine Marke setzen will, tut dieses und erhält das Schiff, wenn niemand eine Piraten-Flagge spielt.
- Sollte niemand die Schiffskarte haben wollen, geht sie verdeckt zur Seite.
- Der Spieler, der bisher am Zug war, deckt die nächste Karte auf.

3) Die Schiffskarte nehmen:

- Die erhaltene Schiffskarte UND die Marke darauf werden neben einen der 3 Häfen neben dem Spielplan gelegt. Florenz ist kein Hafen.
- Je Spieler und Hafen darf nur 1 Schiff liegen.
- Das schnellste Schiff (hoher Segelwert) liegt oben, langsamere Schiffe darunter. Bei gleicher Segelzahl gilt eine später ankommende Schiffskarte als langsamer.
- Der Spieler zählt, wie oft das Warensymbol des Hafens auf seiner Schiffskarte vorkommt. Je Übereinstimmung zieht er seinen Zählstein an diesem Hafen 1 Stufe nach oben.

Marke "+1" benutzt: Der Segelwert ist 1 höher als angegeben.

Marke mit Warensymbolen benutzt: Eigenen Zählstein 1 Stufe nach oben ziehen im Hafen, wo die Schiffskarte liegt.

Zählsteine werden stets **linksbündig** angelegt, so dass immer im selben Feld eine Rangfolge zwischen mehreren Zählsteinen sichtbar ist. Je weiter links, desto ranghöher.

Schiffskarte zeigt 1 oder 2 Schriftrollen: Eig. Zählstein 1 oder 2 Stufen in Florenz höher.

Schiffskarte zeigt Mäzen-Plättchen: Der Spieler darf eines der 3 offen liegenden Mäzen-Plättchen nehmen und offen vor sich ablegen.

- Jedes Plättchen zeigt einen Wert (1 oder 2) für einen Bereich (Kunst, Wissenschaft, Architektur). Ist ein Warensymbol abgebildet, zieht der Zählstein des Spielers im dem Hafen, wo diese Ware abgebildet ist, 1 Stufe höher.
- Die Auslage an Mäzen-Plättchen wird auf 3 aufgefüllt.

4) Nächster Spieler:

Der LINKE Nachbar des Spielers, **der die Schiffskarte erhalten hat**, ist am Zug.

Ende einer Runde:

- Hat ein Spieler alle seine 3 Anspruchsmarker eingesetzt, nimmt er an der laufenden Runde nicht mehr teil. Die Runde endet, wenn alle Spieler ihre 3 Anspruchsmarker gesetzt haben oder wenn alle Schiffskarten aufgedeckt, verteilt bzw. abgelehnt wurden.
- Nun wird gewertet.

Wertung:

Schiffskarten:

- In jedem Hafen erhält der Spieler des schnellsten Schiffs (höchster Segelwert) 15 Punkte, nachfolgende 10 bzw. 5 Punkte. Die Spieler nehmen sich dafür Münzen (geheim halten).

Zählsteine:

- In jedem Hafen und in Florenz gibt es 15 / 10 / 5 Punkte für die 3 höchstplat. Zählsteine. Steine auf der untersten (Start) Stufe werten nicht.
- Steht ein Stein auf einem Feld mit Bonusangabe, erhält dessen Spieler den Bonus extra.

Neue Runde:

- Alle Anspruchsmarken kommen an die Spieler zurück.
- Alle Schiffskarten werden neu gemischt und gemäß Anweisungen der Spielregel bereitgelegt.
- Der Spieler mit der höchsten Zählsteinposition in Florenz startet. Die Zählsteine bleiben dort liegen, wo sie zuvor ankamen.

Spielende:

- Nach Wertung der 3. Runde endet das Spiel und es erfolgt Wertung der Mäzen-Plättchen.
- Jeder addiert je Sorte die Werte auf seinen Plättchen. Es gibt je Sorte 30 / 20 / 10 Punkte für die 3 Höchstsummen. Patt: Wer von den Beteiligten in Florenz höher steht, entscheidet Patt.
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Patt: wer von den Beteiligten in Florenz höher steht, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.06.09

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de