

## Titania - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler erhält 4 Karten von den gemischten Schiffskarten.

Ablauf eines Zuges:

- **ENTWEDER 3 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.**
- **ODER Karte(n) ausspielen und danach ggf. Karte(n) nachziehen:**
  - Der Spieler spielt nacheinander 1, 2 oder 3 Karten aus.
  - Nach jedem Ausspielen einer Karte muss der Spieler 1 Schiff einsetzen.
    - ➔ Das Schiff muss die Farbe der gespielten Karte haben. Bei 2 Farben auf der Karte = Auswahl.
    - ➔ Das Schiff wird aus dem Vorrat genommen.
    - ➔ Das Schiff muss benachbart zu mind. 1 Schiff der gleichen Farbe eingesetzt werden.
    - ➔ Jedes Feld trägt max. 2 Schiffe unterschiedlicher Farben.
    - ➔ Ausser auf Turmfelder können Schiffe auf jedes Feld gesetzt werden.
  - Das Feld, auf dem das Schiff eingesetzt wird, bestimmt eine **Aktion** oder **Ertrag**.
  - Ausgespielte Karten kommen offen auf den Ablagestapel, allerdings erst nach dem Nachziehen.
  - Möchte oder darf ein Spieler keine Karten mehr ausspielen, endet sein Zug und er **zieht 0 - 2 Karten nach**, je nachdem ob er 3, 2, 1 Karte(n) ausgespielt hat. Summe gespielt + nachgezogen = 3.
  - **Handkarten-Limit = 7**. Hat man mehr Karten, muss man beliebige Karten abwerfen.

### Die Spielplanfelder:

**Nebelfelder:** Das 1. Schiff auf einem Nebelfeld führt zum Umdrehen des Plättchens. Der Ankömmling erhält sofort das auf dem Plättchen Abgebildete.  
Das 2. Schiff bringt dem dort einsetzenden Spieler ebenfalls das Abgebildete. Nach dem 2. Schiff wird das Plättchen neben den Spielplan gelegt. Jedes Nebelfeld trägt nur 2 Schiffe, aber in unterschiedlichen Farben.



#### mögliche Erträge:

- 2 bzw. 3 Muscheln der abgebildeten Farbe nehmen
- 4 Muscheln, von jeder Farbe eine Muschel nehmen
- 2 bzw. 3 mehrfarbige Muscheln = 2 bzw. 3 Muscheln genau einer beliebigen Farbe wählen
- 1 bzw. 2 Seesterne nehmen
- Schiff: Der Spieler nimmt ein weiteres Schiff der gerade eingesetzten Farbe und setzt es angrenzend zum zuletzt eingesetzten Schiff ein. Er verfährt mit dem Feld wie gehabt.

**Bonusfelder:** Sie zeigen 2 Muscheln, Karten, Punkte und/oder Seesterne. Wird 1 Schiff\* auf ein solches Feld gesetzt, erhält der Spieler das dort Abgebildete. Auf den Randfeldern des Planes erhält man beides (zB 2 Karten und 3 Punkte).

**Punktfelder:** Das 1. Schiff dort berechtigt zum Nehmen eines Punkteplättchens aus dem Vorrat. Das 2. Schiff wird genau so abgehandelt. Ist kein Punkteplättchen mehr vorrätig, geht man leer aus. Die Plättchen hält man bis zum Spielende verdeckt, Sie bringen je 3 - 5 Punkte.



**Baufelder:** Auf diesen Feldern führt der Spieler eine Aktion aus: Setzt ein Spieler 1 Schiff\* dorthin, DARF er auf allen angrenzenden Turmfeldern bauen. Auf mind. 1 angrenzendem Feld MUSS er bauen.

- Zum Bauen benötigt man Muscheln in Farbe(n) der abgebildeten Türme.
- Das 1. Stockwerk eines Turmes kostet 1 Muschel, das 2. Stockwerk 2 usw.. bis max. 4.
- Muscheln kommen in den Vorrat, Stockwerke werden auf den Turmfeldern aufgestapelt.
- Jedes gebaute Stockwerk bringt sofort 3 Punkte bzw. 4, wenn ein Seestern dort liegt.
- Max. 4 Stockwerke sind als Turmhöhe erlaubt.

**Seesterne:** Immer wenn ein Spieler mind. 1 Seestern erhält, darf er diesen **aufbewahren** oder direkt **auf** ein oder mehrere beliebige **Turmfelder einsetzen** (egal wo sie liegen).



**Auf Turmfelder einsetzen:** Der Spieler gibt so viele Seesterne ab, wie Türme auf dem ausgewählten Turmfeld abgebildet sind. 1 Seestern kommt auf das Turmfeld, Rest in Vorrat. Punkte für den Spieler = je 1 für jeden abgebild. Turm je 1 für jedes Stockwerk

Jedes Turmfeld trägt max. 1 Seestern.

Der Seestern wertet das Turmfeld auf, d.h., jedes nun noch dort **gebaute weitere Stockwerk** bringt seinem Erbauer **4 Punkte** statt 3.

**Ende der 1. Epoche:** Setzt ein Spieler das letzte Schiff einer Farbe auf den Spielplan, verfährt er noch normal mit der Abarbeitung des Feldes. Sein Zug endet sofort, auch wenn er noch weitere Karten spielen könnte. Er zieht regulär nach.

### Vorbereitung der 2. Epoche:

- Alle Schiffe - ausser die sechs auf der Burg - kommen in den Vorrat.
- Alle Seesterne auf dem Plan kommen in den Vorrat.
- Alle aufgedeckten Nebelplättchen (auch abgeräumte) werden gemischt und neu ausgelegt.
- Die anfangs aussortierten 9 Schiffe sind nun mit im Vorrat.
- Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

**Ende der 2. Epoche:** Setzt ein Spieler das letzte Schiff einer Farbe auf den Spielplan, verfährt er noch normal mit der Abarbeitung des Feldes. Das Spiel endet danach. Dann werden noch die verdeckten Punkteplättchen aufgedeckt und deren Werte auf der Punkteleiste abgetragen.

**Spielende:** Es gewinnt, wer auf der Punkteleiste führt. Patt: Von den Beteiligten siegt, wer mehr Muscheln und Seesterne hat. Bei weiterem Patt gibt es mehrere Gleichplatzierte.

\*Beim Einsatz eines 2. Schiffs gilt das hier Geschriebene ebenso.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.03.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)