

### Pro Zug eine Aktion ausführen

#### 1. zwei Geldkarten nehmen

- kein Handlimit

#### 2. Geschäft Karte legen

- auf leeres Feld ( „Taverne“ und „Künstler“ Felder nicht belegen)

#### 3. eine Figur zur Kathedrale / Start zurück setzen

- neue Chance Metall und Edelsteine zu bekommen

#### 4. Figuren bewegen

- Geldkarte auslegen, Anzahl Felder wie Kartenwert
- es dürfen mehrere Karten vom gleichen Wert gelegt werden
- Ende der Bewegung muss auf einem Kreisfeld sein

Taverne	3 Geldkarten nehmen
Künstler	1 Gemäldekarte (offen legen) = 1–3 Ruhm/Punkte
Metallhändler	1 Metall vom Vorrat
Edelsteinhändler	1 Edelstein vom Vorrat
Schwertschmied	1 Schwert = mit Metall bzw. Edelstein bezahlen
Fechtmeister	1 Fechtplättchen ( max. 3 pro Spieler ) Keine zwei gleichen pro Spieler Bei Viertem Plättchen, eins zurücklegen Mit Bewegungspl. darf Spieler pro Zug 1 beliebige zusätzlich Geldkarte ziehen

→ Geschäft ist frei dann:

- eigenes Geschäft = kostenlos nutzen
- fremdes Geschäft nutzen = Geldkarte an Besitzer mit Wert mind. wie Reihe ( 1 , 3 , 5 )

→ Geschäft ist nicht frei dann Duell:

- 3 Fechtrunden, durch Aufdecken der obersten Karte
  - Spieler hat Duell-Plättchen in Farbe wie Karte = gewonnen
  - Fechtfigur in Angreiferpose = Angreifer gewinnt
  - Fechtfigur in Verteidigerpose = Verteidiger gewinnt
- Gewinner kann fremdes Geschäft gegen Gebühr nutzen

→ Zug Endet in Alcazar:

- hat der Spieler ein Schwert kommt dies unter die Figur
- drei Figuren in Alcazar = beginnt Schlussrunde

**Punkte: → Schwert in Alcazar = volle Punkte, sonst ½, → 2 Edelsteine = 1 Punkt, → je Gemälde 1 – 3 Punkte, → Bewegung = minus 2**

Kurzspielregel: Ein Service der Spielemagazine Spielerei und H@LL9000 – Autor: Jörn Kühl  
Weitere Kurzspielregeln unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

### Pro Zug eine Aktion ausführen

#### 1. zwei Geldkarten nehmen

- kein Handlimit

#### 2. Geschäft Karte legen

- auf leeres Feld ( „Taverne“ und „Künstler“ Felder nicht belegen)

#### 3. eine Figur zur Kathedrale / Start zurück setzen

- neue Chance Metall und Edelsteine zu bekommen

#### 4. Figuren bewegen

- Geldkarte auslegen, Anzahl Felder wie Kartenwert
- es dürfen mehrere Karten vom gleichen Wert gelegt werden
- Ende der Bewegung muss auf einem Kreisfeld sein

Taverne	3 Geldkarten nehmen
Künstler	1 Gemäldekarte (offen legen) = 1–3 Ruhm/Punkte
Metallhändler	1 Metall vom Vorrat
Edelsteinhändler	1 Edelstein vom Vorrat
Schwertschmied	1 Schwert = mit Metall bzw. Edelstein bezahlen
Fechtmeister	1 Fechtplättchen ( max. 3 pro Spieler ) Keine zwei gleichen pro Spieler Bei Viertem Plättchen, eins zurücklegen Mit Bewegungspl. darf Spieler pro Zug 1 beliebige zusätzlich Geldkarte ziehen

→ Geschäft ist frei dann:

- eigenes Geschäft = kostenlos nutzen
- fremdes Geschäft nutzen = Geldkarte an Besitzer mit Wert mind. wie Reihe ( 1 , 3 , 5 )

→ Geschäft ist nicht frei dann Duell:

- 3 Fechtrunden, durch Aufdecken der obersten Karte
  - Spieler hat Duell-Plättchen in Farbe wie Karte = gewonnen
  - Fechtfigur in Angreiferpose = Angreifer gewinnt
  - Fechtfigur in Verteidigerpose = Verteidiger gewinnt
- Gewinner kann fremdes Geschäft gegen Gebühr nutzen

→ Zug Endet in Alcazar:

- hat der Spieler ein Schwert kommt dies unter die Figur
- drei Figuren in Alcazar = beginnt Schlussrunde

**Punkte: → Schwert in Alcazar = volle Punkte, sonst ½, → 2 Edelsteine = 1 Punkt, → je Gemälde 1 – 3 Punkte, → Bewegung = minus 2**

Kurzspielregel: Ein Service der Spielemagazine Spielerei und H@LL9000 – Autor: Jörn Kühl  
Weitere Kurzspielregeln unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)