

Versailles - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt so lange reihum im Uhrzeigersinn immer je 1 Zug, bis eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist. Jeder Zug hat 2 Phasen.

1) Arbeiter bewegen:

- ◆ In seinem Zug muss man mind. 1 seiner Arbeiter von einem Ort zu einem anderen Ort auf dem Spielbrett bewegen.
- ◆ Bewegung erfolgt immer auf den Wegen in Richtung der Bewegungspfeile.
- ◆ Man darf nie einen Ort aufsuchen, den man genau 1 Runde zuvor schon aufgesucht hat. Dort liegt jeweils noch der eigene Aktivierungs-Marker.
- ◆ Die **normale** Bewegung geht immer zum nächsten Ort.
- ◆ Setzt man einen **Doppelbewegungs**-Marker ein (auf "erschöpft" drehen), darf man ENTWEDER 2 Arbeiter vom selben Ort zum nächsten Ort bewegen, wobei jeder Arbeiter den selben Weg gehen muss. ODER 1 Arbeiter zieht gleich 2 Wege, er überspringt also einen Ort.
- ◆ **Nach der Bewegung** legt man seinen Aktivierungs-Marker an dem Ort ab, wo gerade der/die Arbeiter ankam/en.

2) Orte aktivieren:

Nur der aktuell erreichte Ort darf genutzt werden.

- ◆ Jeder Ort gewährt bei Aktivierung 1/mehrere Vorteil/e. Der Vorteil ist stets größer, wenn mehr eigene Arbeiter dort stehen.

➔ **Steinbruch:** 1 / 2 / 3+ Arbeiter bringen 1 / 2 / 3 Marmor.

➔ **Sägewerk:** 1 / 2 / 3+ Arbeiter bringen 1 / 2 / 3 Holz.

➔ **Goldmine:** 1 / 2 / 3+ Arbeiter bringen 0 / 1 / 2 Gold.

➔ **Gilde der Baumeister:** *Beliebig oft (außer c.) in beliebiger Reihenfolge möglich.*

a. **Schlossteil aufnehmen:** Dazu muss man 1 - 2 Arbeiter dort platziert haben und ggf. am oberen Platz auch 1 Gold zuzahlen.
Limit Teile vor jedem Spieler: 4. Erwerb eines 5. Teils = 1 Teil abwerfen
Es werden keine neuen Teile aufgefüllt bzw. es rücken* keine Teile auf.

b. **1 oder 3 Teile entfernen:** Für 1 oder 2 Arbeiter entfernt man beliebige Teile der Auslage am Schloß. Die übrigen rücken* sofort auf.

c. **1 Doppelbewegungs-Marker reaktivieren:** Dazu 1mal im Zug 1 Arbeiter nutzen.

- ◆ Sind alle gewünschten Aktionen der Gilde der Baumeister abgehandelt, rücken* die Teile auf und es folgen neue Teile, bis wieder 5 ausliegen.
- ◆ Ggf. werden abgelegte Teile gemischt und bilden einen neuen Stapel.
- ◆ Sollte dieser Stapel ≤ 7 Teile enthalten, **endet das Spiel sofort.**

➔ **Gilde der Kunsthandwerker** (rechts unten):

- ◆ Man nutzt Arbeiter, um 1 oder mehrere Dekorationen zu erwerben. Zusätzlich sind Ressourcen abzugeben.

➔ **Gilde der Alchemisten** (links unten):

- ◆ Gegen Arbeiter-Nutzung und ggf. Abgabe von Ressourcen rückt ein Fortschritts-Marker weiter. Man kann die Gilde mehrfach nutzen, d.h., beliebige Marker 1/mehrfach verschieben. Schon errungene Vorteile gehen durch höhere Stufe nicht verloren.

1. Reihe = Abbaumethoden: Erhält man Holz bzw. Marmor, erhält man 1 Holz bzw. Marmor dazu. 1 Gold gibt es bei Aktivierung der Goldmine mit nur 1 Arbeiter (wo es regulär nichts gibt).

2. Reihe = Schichtarbeit: Man profitiert von Aktionen der Mitspieler, wenn man mind. 1 Arbeiter an dem aktivierten Ort stehen hat. Bei Fremd-Aktivierung von Sägewerk / Steinbruch / Goldmine gilt: Je eigenem Arbeiter dort erhält man 1 Ressource. Hat man auch die 1. Reihe belegt, wirkt diese hier ergänzend.

3. Reihe = Spezialisierung: Man profitiert von Aktionen der Mitspieler, wenn man mind. 1 Arbeiter an dem aktivierten Ort stehen hat. Zunächst nutzt der aktive Mitspieler den Ort, dann die profitierenden Mitspieler im Uhrzeigersinn. Bei Aktivierung der Gilden der Alchemisten bzw. Kunsthandwerker oder bei Aktivierung des Zentralen Bauplatzes nutzen die Mitspieler den Ort ebenfalls über ihre dort befindlichen Arbeiter.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 22.08.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*rücken auf =
Teile rutschen
nach unten

➔ **Zentraler Bauplatz:**

- ◆ Die Aktivierung erlaubt es, 1 - x Schlossteile auf eines der Felder in der Mitte des Spielbrettes zu legen.
- ◆ Für 1 Teil muss man so viele Arbeiter hier haben, wie auf dem Teil angegeben sind.
- ◆ Zusätzlich sind angegebene Ressourcen und Dekorationen zu zahlen. Ressourcen kommen zurück zu ihren Orten, Dekorationen legt man auf das gebaute Teil.
- ◆ Das Schlossteil muss entweder direkt an Rand des Zentralen Bauplatzes oder direkt neben ein bereits ausliegendes Teil gelegt werden.
- ◆ Das neue Teil muss mit seinen Außen-/Innenbereichen zu ausliegenden Teilen passen sowie zum Rand des Bauplatzes. Grün muss also immer an grün, weiß immer an weiß angrenzen.
- ◆ Ausrichtung des Teils ist beliebig.
- ◆ Ist kein Feld regelkonform belegbar, darf das Teil nicht gebaut werden.
- ◆ Nach dem Bauen erhält man Siegpunkte, wie auf dem Teil angezeigt sind.

➔ **Lieblingsplatz des Königs** (linker Rand, Mitte):

- ◆ Man kann seine Arbeiter beliebig für a - c einsetzen.

a. 1 Arbeiter erlaubt Reaktivierung von bis zu 2 Doppelbewegungs-Markern.

b. 2 Arbeiter erlauben Einstellung 1 neuen Arbeiters (zum Ende des Zuges).

c. 3 Arbeiter erlauben Einstellung 1 neuen Arbeiters (zum Ende des Zuges).

➔ **Der König** (links oben):

- ◆ Bei Aktivierung des Lieblingsplatzes des Königs oder wenn ein Arbeiter bei einer Doppelbewegung den Ort des Königs überspringt, wird die Königs-Figur um 1 Feld auf dem Weg des Königs weitergerückt.
- ◆ Während des Zuges eines Spielers rückt der König max. 1 Feld vor.
- ◆ Erreicht der König das Ende des Königs-Weges (also am Zentralen Bauplatz), **endet das Spiel sofort**.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Alle Felder des zentralen Bauplatzes sind bebaut.
- Der König erreicht das letzte Feld auf seinem Weg.
- Es gibt 7 oder weniger Schlossteile für einen neuen Stapel.

Wertung:

Zu den bereits erhaltenen Punkten erhält man noch

- 1 Punkt für je 3 Marmor oder 3 Holz oder 2 Gold
- 1 Punkt für jedes Schlossteil, das noch vor einem liegt
- 3 Punkte für jede Dekoration, die noch vor einem liegt

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.

Patt: Die Beteiligten teilen sich den Sieg.