

Zena 1814 - KSR (Seite 1 von 3), 4 Spieler

Die Spieler bewegen ihre Figuren in Gebiete und spielen Aktionen aus, um Geld, Karten oder Siegpunkte zu erhalten. Nach der 8. Runde gilt es, die meisten Siegpunkte erreicht zu haben. Jede Runde hat 4 Phasen.

RUNDE 0 - FIGUREN EINSETZEN: *Diese KSR beschreibt die Expertenregeln.*

- ◆ Alle Spieler haben 10 statt 6 Aktionskarten erhalten und schauen diese erst auf ein Kommando an, wenn alle Spieler Karten erhalten haben.
- ◆ Möglichst schnell wählt man 4 Karten aus, legt diese verdeckt vor sich ab und stellt auf jede Karte 1 seiner Figuren.
- ◆ Wer zuerst alle Figuren platziert hatte, erhält die Startspieler-Karte und gibt sie einem Spieler seiner Wahl (oder behält sie).
- ◆ Jede Figur wird ins Gebiet lt. Angabe (Gebäude-Bild) auf ihrer Karte gestellt.
- ◆ Die jeweils 4 Karten zurück in den allg. Aktionskartenstapel einmischen.

Ablauf einer Runde im Uhrzeigersinn:

PHASE I - EREIGNIS: *Ggf. mit Wirkung in Auswertungsphase.*

- ◆ Deckt die oberste Ereignis-Karte auf UND verteilt das angegebene Einkommen an die Spieler. Ggf. kommt die Karte zur Bank oder zum Hafen. Einige Ereignis-Karten verlangen, 1 Festungs-Karte aufzudecken.

PHASE II - AKTIONEN:

- ◆ Beginnend mit Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler genau 1 Zug in der aktuellen Runde. In seinem Zug darf man 1 - 4 der 4 mögl. Aktionen in Reihenfolge ausführen oder man passt direkt.

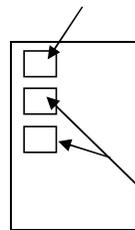
1) FIGUR BEWEGEN: *optional*

- ◆ Bewege genau 1 Deiner Figuren in irgendein Gebiet des Spielplanes.

2) KARTE ANBIETEN: *optional*

- ◆ Du darfst genau 1 Deiner Handkarten ausspielen, d.h., anbieten, wenn Du mind. 1 Figur in dem Gebiet hast, das auf der Karte angegeben ist.
- ◆ Das Anbieten kostet Dich Münzen = links oben auf der Karte angezeigt.

- ◆ Die Karte wird OFFEN neben Spielplan gelegt (in Nähe ihres Gebietes) und darauf kommt 1 eigener Einfluss-Marker auf das oberste Feld (links).



Würfel-Karten werden anders behandelt.

- ◆ Spätere Karten zum selben Gebiet werden rechts angelegt.
- ◆ Alle Spieler mit mind. 1 Figur in diesem Gebiet dürfen in Spielerreihenfolge - beginnend mit Startspieler - SOFORT Einfluss auf diese neue Karte ausüben:



- ◆ Dazu zahlt der jeweilige Spieler die Kosten im obersten UNBESETZTEN Platz der Karte und platziert einen eigenen Einflussmarker dort.
- ◆ Der Anbieter der Karte bekommt jedes Mal den Bonus, der neben dem Feld abgebildet ist, auf dem der Einfluss-Marker des Mitspielers steht.
- ◆ Auch auf Festungskarten als Ergebnis einer Ereignis-karte darf man Einfluss nehmen.

3) EINFLUSS AUF KARTEN AUSÜBEN:

optional

- ◆ Du darfst nun auf beliebig viele Karten Einfluss nehmen, wenn dort freie Plätze für Marker sind und Du die Kosten zahlen kannst. Dazu musst Du in dem zu beeinflussenden Gebiet auch mind. 1 eigene Figur stehen haben.
FESTUNG: Wenn Du hier der 1. Einflussnehmer bist, setzt Du Deinen Marker auf das oberste Feld und bist bei der Auswertung der Anbieter.
- ◆ Auf jeder Karte darf jeder Spieler max. 1 Einfluss-Marker haben.
- ◆ Hast Du keinen freien Marker, darfst Du einen eigenen schon platzierten Marker umsetzen. Dadurch rücken evtl. andere Marker von unten auf. Ist kein Marker mehr auf einer Karte, geht sie sofort aus dem Spiel.

4) PASSEN:

Dein Zug endet immer mit dem Passen!

- ◆ Wenn Du in Deinem Zug keine Figur bewegt hast und keinen Einfluss in Aktion 2/3 ausgeübt hast, darfst Du 1 Münze nehmen / 1 Karte ziehen.
- ◆ Es geht mit dem Spieler links von Dir weiter.

- ! Muss man 1 Karte ziehen oder ablegen, darf man zwischen Aktions- und Aufgabenkarten wählen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.08.18

PHASE III - AUSWERTUNG:

- ◆ Haben alle Spieler nach ihrem genau 1 Zug gepasst, erfolgt Auswertung aller Karten. Je Gebiet fallen 3 Schritte an, bevor man das nächste wertet. Die Karten werden in dieser Reihenfolge ausgewertet:

Altstadt - Kathedrale - Palast - Bank - Hafen - Festung

1) Karteneffekte ausführen (unterste Angabe nach den Einsetzungsfeldern):

- ◆ Alle im Spiel befindlichen Karten eines Gebietes werden ausgewertet, von links nach rechts. Jeder Spieler mit Marker darauf ist durch den selben Effekt der Karte betroffen. Man wertet eine Karte von oben nach unten aus.

2) Überzählige Karten entfernen:

- ◆ Alle "Einmal" - Karten (Sanduhr-Symbol) entfernen.
Sind nun noch mehr als 3 Karten im Gebiet, entfernt man solange Karten von links, bis nur noch 3 verblieben sind.
- ◆ Einfluss-Marker von entfernten Karten gehen an deren Besitzer zurück.

3) Gebietsmehrheit feststellen:

- ◆ Die Spieler vergleichen die Werte ihrer Figuren im Wertungs-Gebiet. Wertungs-Punkte: Herr = 5, Dame = 3 (das hat historische Gründe), Abkömmling = 2. Ist eine Dame allein in einem Gebiet, kann sie dort nicht die Mehrheit haben, Ausnahme: Altstadt.
- ◆ Wer die meisten Wertungs-Punkte in einem Gebiet erzielt (Patt: niemand), erhält folgende Einkommen (auch auf dem Spielplan abgebildet).

In der Altstadt: 2 Karten + 1 Münze

In der Kathedrale: 1 Karte + 2 Münzen

Im Palast: Man darf genau 1 Münze zahlen, um 2 Siegpunkte zu machen

In der Bank: 3 Münzen

Im Hafen: 1 Siegpunkt + 1 Münze

In der Festung: 1 Siegpunkt + 1 Karte

PHASE IV - RUNDENENDE:

- ◆ Nach Wertung aller Gebiete endet die Runde.
- ◆ Wer nun mehr als 6 Handkarten besitzt, muss überzählige Karten unter den jeweiligen Stapel ihrer Art legen (verdeckt).
Kartenhand meint: Alle Aktions- und Aufgabenkarten.
- ◆ Der Startspieler gibt die Startspielerkarte zum Spieler zu seiner Rechten.

SPIELENDE:

- ◆ Nach 8 Runden endet das Spiel. Die Spieler ermitteln ihren Punktestand:

... Je 5 übrige Münzen = 1 Siegpunkt. Gewandelte Münzen abgeben.

... Siegpunkte aus Aufgabenkarten, falls diese erfüllt sind

Es gewinnt, wer die höchste Punktzahl erzielt.

Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer mehr Rest-Geld hat.

Karten-Typen:

Einmal-Karten: Nach Auswertung sind sie aus dem Spiel.

Dauer-Karten: Sie werten jede Runde, bis sie entfernt werden.

Würfel-Karten: Sie bergen bei der Auswertung ein Risiko.

Auch Festungs-Karten sind Würfel-Karten.

Sanduhr



- ◆ Man erhält als Anbieter nicht sofort eine Belohnung bei Einflussnahme durch einen Mitspieler. Es erhöht sich aber die Ertrags-Chance um 1.
- ◆ Bei Auswertung können alle Spieler mit Marker auf der Karte beliebig oft 1 Münze ausgeben, um das Würfelergebnis um 1 zu erhöhen.
Der Anbieter beginnt, dann geht es von oben nach unten weiter.
- ◆ Anschließend würfelt der Anbieter: 1 / 2 / 3 = Karte ist aus dem Spiel.
War es eine Festungs-Karte? = Älteste Karte geht aus dem Spiel.
Die durchgestrichenen Gebäude zeigen an, in welchen Gebieten das gilt.
4 / 5 = nichts passiert - Die Karte bleibt im Spiel.
6 / mehr = Alle Spieler auf der Karte erhalten angegebene Belohnung.
Die Karte ist aus dem Spiel, die Marker gehen an die Spieler zurück.

Weitere Regeln für Festungs-Karten:

- ◆ Bei Fehlschlag: unter ihren Stapel, sonst Stapel "gewonnene Schlachten"
- ◆ Festungs-Karte ohne Marker in Auswertungs-Phase = Fehlschlag.

Zena 1814 - KSR (Seite 3 von 3), 4 Spieler

Aufgaben-Karten:	Der Besitzer einer solchen Karte erhält zum Spielende: <i>Hat man eine der 2-fach vorkommenden Karten doppelt, gibt es für jede Karte volle Punkte.</i>
2x Amministrato genea	5 SP für die Mehrheit in der Bank.
2x Camerlengo	5 SP für die Mehrheit in der Kathedrale.
2x Capitanio	5 SP für die Mehrheit in der Festung.
2x Conservato do Ma	5 SP für die Mehrheit im Hafen.
2x Manezzon	5 SP für die Mehrheit in der Altstadt.
2x Prescidente do governo	5 SP für die Mehrheit im Palast.
2x Ammia lontan	1 SP pro Dauerkarte im Gebiet des Hafens
2x Grandixe da gitta	1 SP pro Dauerkarte im Gebiet des Palastes.
2x Industriase	1 SP pro Dauerkarte im Gebiet der Bank.
2x Moen averte	1 SP pro Dauerkarte im Gebiet der Kathedrale.
5x Dagghe Abbrettio	Hat man 1, 2, 3, 4, 5 dieser Karten, gibt es 1 / 4 / 9 / 16 / 25 SP.
2x Invexendase	3 SP, falls er in mind. 1 Gebiet die Mehrheit hat, egal wo.
2x Contentase	5 SP, wenn er in KEINEM Gebiet die Mehrheit besitzt.
2x Sensa poia	1 SP je Festungs-Karte im Stapel "gewonnene Schlachten".

<u>Symbol:</u>	<u>Effekt:</u>
Sanduhr:	Einmal-Karte
Liegende 8:	Dauer-Karte
Würfel:	Würfel-Karte
Pfeil nach rechts:	Von der Hand 1 Karte in angeg. Richtung weitergeben
3 Personen am Tisch:	Alle Spieler sind betroffen
1 Person mit Zylinder:	Nur der Anbieter ist betroffen.
Kreis und Bogen:	Beschreibung zur Karte "Manezzi" lesen.
Kreuz im Kreis:	Siegpunkt erhalten
Dicker Kreis:	Einen weiteren Zug spielen
Münzsymbol:	1 Münze erhalten
Kartensymbol:	1 Karte erhalten

Zena 1814 - KSR (Seite 3 von 3), 4 Spieler

Aufgaben-Karten:	Der Besitzer einer solchen Karte erhält zum Spielende: <i>Hat man eine der 2-fach vorkommenden Karten doppelt, gibt es für jede Karte volle Punkte.</i>
2x Amministrato genea	5 SP für die Mehrheit in der Bank.
2x Camerlengo	5 SP für die Mehrheit in der Kathedrale.
2x Capitanio	5 SP für die Mehrheit in der Festung.
2x Conservato do Ma	5 SP für die Mehrheit im Hafen.
2x Manezzon	5 SP für die Mehrheit in der Altstadt.
2x Prescidente do governo	5 SP für die Mehrheit im Palast.
2x Ammia lontan	1 SP pro Dauerkarte im Gebiet des Hafens
2x Grandixe da gitta	1 SP pro Dauerkarte im Gebiet des Palastes.
2x Industriase	1 SP pro Dauerkarte im Gebiet der Bank.
2x Moen averte	1 SP pro Dauerkarte im Gebiet der Kathedrale.
5x Dagghe Abbrettio	Hat man 1, 2, 3, 4, 5 dieser Karten, gibt es 1 / 4 / 9 / 16 / 25 SP.
2x Invexendase	3 SP, falls er in mind. 1 Gebiet die Mehrheit hat, egal wo.
2x Contentase	5 SP, wenn er in KEINEM Gebiet die Mehrheit besitzt.
2x Sensa poia	1 SP je Festungs-Karte im Stapel "gewonnene Schlachten".

<u>Symbol:</u>	<u>Effekt:</u>
Sanduhr:	Einmal-Karte
Liegende 8:	Dauer-Karte
Würfel:	Würfel-Karte
Pfeil nach rechts:	Von der Hand 1 Karte in angeg. Richtung weitergeben
3 Personen am Tisch:	Alle Spieler sind betroffen
1 Person mit Zylinder:	Nur der Anbieter ist betroffen.
Kreis und Bogen:	Beschreibung zur Karte "Manezzi" lesen.
Kreuz im Kreis:	Siegpunkt erhalten
Dicker Kreis:	Einen weiteren Zug spielen
Münzsymbol:	1 Münze erhalten
Kartensymbol:	1 Karte erhalten