

Brücke - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen.

Phase 1 - Karten ziehen:

- Die Spieler füllen ihre Kartenhand auf und der Startspieler beginnt. Er zieht von beliebigen Nachziehstapeln solange nach, bis er wieder 5 Karten hält. Erst danach dürfen die Karten angesehen werden.
- Alle Mitspieler verfahren genauso.
- Ist einer der Nachziehstapel leer, wird der Extra-Stapel eingesetzt. Ist ggf. nun in der aktuellen Nachziehphase erneut ein Stapel leer, wird der verbleibende Stapel aufgeteilt.
Nach Bereitstellung des Extra-Stapels wird stets die laufende Runde nur noch beendet und es folgt die Schlusswertung.
- Wird ein Stapel in Phase 3 leer, ist die Folgerunde die Endrunde.

Phase 2 - Würfeln:

- Der Startspieler würfelt mit den 5 farbigen Würfeln und legt sie auf die Würfelleiste auf dem Spielplan.

Schritt 1 - Bedrohungsmarker:

- Es werden Bedrohungsmarker verteilt: Für jeden Würfel mit "5" oder "6" gibt der Startspieler reihum jedem Spieler (auch sich selbst) einen Bedrohungsmarker in der Farbe des Würfels.
- Man legt diese Marker farblich sortiert und sichtbar vor sich ab.
- SCHADEN:** Sobald jemand den 3. Marker einer Farbe vor sich ablegt, tritt der Schaden dieser Bedrohung ein (siehe Seite 12 der Spielregel).
- Die 3 auslösenden Marker kommen in den Vorrat zurück.
- Erleidet ein Spieler in einer Runde mehrere unterschiedliche Schäden, entscheidet er die Reihenfolge der Abarbeitung selbst.

Schritt 2 - Aufstiegsleiste:

- Jeder Spieler hat nun die Chance, auf der Aufstiegsleiste um 1 Stufe aufzusteigen. Preis in Gulden = Summe der Würfel mit "1" und "2". In Runden ohne Würfel mit "1" bzw. "2" kann nicht aufgestiegen werden.
- Ab Startspieler wird entschieden, ob man zahlt und vorzieht.
- Jeder Spieler kann max. 1mal je Runde genau 1 Stufe aufsteigen.

Phase 3 - Karten ausspielen und Aktionen ausführen:

- Reihum spielt jeder Spieler 1 Karte aus und wählt jeweils eine der 6 möglichen Aktionen. Es geht solange, bis jeder 4 Karten gespielt hat.

I. 2 Handlanger nehmen:

1 Karte offen auf Ablage legen.
2 Handlanger (gelten als unlimitiert) in ausgespielter Farbe nehmen und in eigene Auslage legen.

II. 1 - 6 Gulden nehmen:

1 Karte offen auf den Ablagestapel legen.
So viele Gulden (gelten als unlimitiert) vom Vorrat nehmen, wie Würfel in Farbe der ausgesp. Karte zeigt.

III. 1 Bedrohungs-Marker zurücklegen:

1 Karte offen auf den Ablagestapel legen.
1 Bedrohungsmarker in Farbe der ausgesp. Karte aus eigener Auslage in Vorrat legen. 1 Punkt erhalten.

IV. 1 Kanalplättchen bauen:

Man baut von seinem Siegel auf dem Torhaus nach links oder rechts lückenlos angrenzend.
1 Karte in Farbe des Kanalfeldes auf Ablage legen.
Gulden lt. Angabe auf gewähltem Kanalfeld bezahlen.
Ein Kanalplättchen auf das Feld legen.
Jedes bebaute Kanalfeld mit der "3" bringt zum Spielende 3 Punkte.
Statue: Hat man einen der Kanalabschnitte komplett bebaut, oberstes Statuen-Plättchen nehmen (später: Punkte).

V. 1 Haus bauen:

1 Karte mit Hausseite nach oben vor sich ablegen.
1 Handlanger in der Kartenfarbe in den Vorrat legen.
Jedes Haus bringt zum Spielende 1 Punkt und bietet Platz für 1 Person.

VI. 1 Person auslegen:

Personenkarte mit Vorderseite nach oben leicht versetzt auf ein eigenes leeres Haus legen, so dass die Hausfarbe sichtbar bleibt.
Gulden lt. Angabe oben links auf der Karte zahlen.
Jedes Haus nimmt max. 1 Person auf.
Die Person darf von der Hausfarbe abweichen.

Brücke - KSR (Seite 2 von 2)

PERSONEN AKTIVIEREN: Textteil der Person ausführen
- ggf. im selben Spielzug -

- Der Spieler kann eine/mehrere seiner ausgelegten Personen aktivieren.
PREIS: Personen kosten Gulden beim Auslegen auf ein Haus.
PUNKTE: Unterhalb des Preises stehen die Punkte zum Spielende.
AKTIVIERUNGS-SYMBOL: Es findet sich links unter dem Portrait.

Blitz = sofort und einmalig nach dem Auslegen aktivieren

Handlanger = 1x in jeder Runde im eigenen Zug aktivierbar

1 Handlanger in der angezeigten Fabe in Vorrat legen.

Karte um 90 Grad drehen.

Unendlichkeitsschleife = 3 Sorten, je kostenfrei aktivierbar:

Erste Sorte: "Nimm Dir ...". Karte um 90 Grad drehen

Zweite Sorte: "Jedes Mal ...". Mehrmals je Runde möglich

Dritte Sorte: Jedesmal kostenfrei aktiviert, wenn die auf der Karte geschilderte Situation eintritt.

Lorbeerkranz = bei Schlusswertung in Auslage automatisch aktiviert

Der Text der Karte bestimmt die Punkte, die man erhält.

Phase 4 - Überprüfung der 3 Mehrheiten, Startspielerwechsel:

Aufstieg: Steht ein Spieler allein vor anderen vorne auf Aufstiegsleiste, so darf dieser Spieler seinen Mehrheitenmarker "Aufstieg" auf die farbige Seite drehen.

Personen: Hat ein Spieler mehr Personen als jeder einzelne Mitspieler in seiner Auslage, so dreht er seinen Mehrheitenmarker "Personen" auf die farbige Seite.

Kanal: Hat ein Spieler in seinen beiden Kanalabschnitten zusammen mehr Kanal-Plättchen gebaut, als jeder einzelne Mitspieler, so dreht er seinen Mehrheitenmarker "Kanal" auf die farbige Seite.

- Einmal auf die farbige Seite gedreht, erfolgt kein Zurückdrehen mehr.
- **STARTSPIELER-WECHSEL:** Startspieler wechselt nach links.

SPIELENDENDE:

Jeder Spieler erzielt die Punkte von seiner Zählleiste und:

- von seinen ausliegenden Personen.
- Jedes Haus in eigener Auslage bringt 1 Punkt.
- Personen mit Lorbeerkranz bringen ihre bedingten Punkte.
- Jeder Mehrheitenmarker auf farbiger Seite bringt 4 Punkte.
- 3er Kanalfelder bringen 3 Punkte, wenn bebaut.
- Punkte von erhaltenen Statuen-Plättchen nehmen.
- Punkte des erreichten Feldes der Aufstiegsleiste nehmen.
- Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.
Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer mehr Gulden hat.
Bei erneutem Patt gibt es mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.07.13

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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