

Caylus Magna Carta - KSR

Gold gilt als Joker für Rohstoff. Falls angegebene weiße Würfel = beliebiger Rohstoff erforderlich (auch Gold).
 Startausstattung: je 2 Nahrung (rosa) , 2 Holz (braun) und 4 Denar*. Geld offen halten.
 Alle Spieler führen die laufende Phase aus, bevor die nächste Phase beginnt.

1.) Einkommen:

Jeder Spieler erhält: 2 Denar aus der Bank
 1 Denar je eigenem Wohnhaus an der Straße
 1 Denar für das Hotel, wenn von ihm gebaut

2.) Aktionen:

Es beginnt der Startspieler, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum.
Der Spieler am Zug muss genau 1 Aktion ausführen.

a) 1 Karte ziehen (kein Handlimit):

- ① - 1 Denar an die Bank zahlen.
- Oberste Karte vom eigenen verdeckten Nachziehstapel auf die Hand nehmen.
 Ggf. muss der Ablagestapel gemischt werden.

b) Alle Handkarten austauschen:

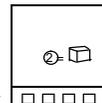
- ① - 1 Denar an die Bank zahlen.
- Alle Handkarten offen auf eigenen Ablagestapel abwerfen.
- Genau so viele Karten nachziehen. Ggf. muss der Ablagestapel gemischt werden.

c) 1 Arbeiter auf ein Gebäude stellen:

- ① - 1 Denar an die Bank zahlen.
- 1 Arbeiter auf eine beliebige Karte der Straße stellen (je Karte darf max. 1 Arbeiter überhaupt stehen).
 Auf Wohnhäusern (grüner Hintergrund) + Prestigegebäuden (blauer Hintergr.) darf kein Arbeiter stehen.

d) 1 eigenes Gebäude errichten:

- ① - 1 beliebiges Gebäude aus der Hand auswählen.
- Baukosten bezahlen lt. Vorgabe auf Karte (linke obere Ecke).
 Ggf. Rohstoffe auf Auswirkungszone legen.
- Die Gebäudekarte an das Ende der Straße anlegen.

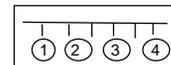


e) 1 Prestigegebäude (blauer Hintergrund) errichten:

- ① - 1 noch vorhandenes Prestigegebäude auswählen.
- Kosten bezahlen lt. Vorgabe auf Karte (linke obere Ecke).
- Die Prestigegebäude-Karte überlappend auf 1 eigenes Wohnhaus (grüner Hintergrund) legen.
 Wohnhäuser entstehen mithilfe der Karte "Notar" = eigenes Gebäude umdrehen.
 Die umzudrehende Karte wird aber noch für die Phase 4 berücksichtigt.

f) Passen (und warten, bis alle Spieler Phase 2 beendet haben):

- - Markierungsscheibe auf der Brückenkarte auf das Feld mit niedrigster freier Zahl legen.
- Wer als Erster passt, erhält 1 Denar aus der Bank.



3.) Bewegung des Vogts:

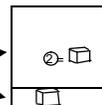
- In Reihenfolge des Passens (in aufsteigender Zahlenfolge) DARF der Vogt versetzt werden.
- Gegen Zahlung von 1 - 3 Denar an die Bank darf jeder Spieler einmalig den Vogt um 1 - 3 Felder vor oder zurück bewegen.
- Der Vogt zieht nicht über Anfang/Ende der Straße hinaus.

4.) Auswirkungen der Gebäude:

Vom Beginn der Straße bis inkl. Karte mit dem Vogt wird bei jeder Karte geprüft und abgehandelt:

a) Es steht 1 Arbeiter auf der Karte:

- Der Besitzer (Spieler) des Arbeiters nutzt sofort den Effekt der Karte.
- Der Besitzer des Gebäudes (Spielerfarbe) nutzt die Auswirkung.
 Ist ein eigener Arbeiter auf der eigenen Karte, entfällt dieser Nutzen.
- Wird der Effekt einer Karte bewußt nicht genutzt, gilt die Auswirkung trotzdem.
 Abgeräumte Steine werden nicht mehr in der Auswirkungszone nachgefüllt.
 Die Nutzung des Effekts oder der Auswirkung steht den Spielern frei.
- Der Arbeiter geht an dessen Spieler zurück.



b) Gebäude ohne Arbeiter haben keine Wirkung.

5.) Das Schloss:

In Reihenfolge des Passens:

- Die Spieler dürfen beliebig viele Rohstoffpakete anbieten: je 1x Nahrung, Holz, Stein.
- Dafür gibt es jeweils 1 Prestige-Plättchen, zunächst rote, dann orange + gelbe.
- Wer in einer Runde die meisten Pakete abgibt, erhält 1 Gold aus der Bank.
 Patt: Wer von den Beteiligten früher Pakete abgegeben hat, gewinnt das Patt.
- Hat niemand Rohstoffpakete angeboten, werden 2 Prestige-Plättchen aus dem Spiel genommen (zunächst rote, dann orange und gelbe).
- Ist der Vorrat an Prestige-Plättchen aufgebraucht, endet das Spiel zum Ende der lfd. Runde.

6.) Ende einer Runde:

- Der Vogt zieht 2 Karten vorwärts bis max. zum Ende der Straße.
- Die Startspieler-Karte wandert 1 Spieler weiter nach links.
- Eine neue Runde beginnt.

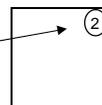
Ende des Spieles:

= zum Ende der Runde, in der das letzte Prestige-Plättchen verbraucht wurde.

Wertung:

Jeder Spieler zählt seine Prestige-Punkte:

Bergfried:	je 4 PP	
Mauerwerk:	je 3 PP	
Turm:	je 2 PP	
Eigene Gebäude an der Straße: lt. Angabe rechts auf der Karte		
Gold:	je 1 PP	
je 3 beliebige Rohstoffe:		1 PP
je 3 Denar:		1 PP



Höchster Gesamtpunktwert gewinnt. Bei Patt gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.07.07
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

* lt. Verlag gibt es auch in der
 1. Runde Einkommen.