

Metropolys - KSR

Ablauf einer Runde:

1) Ausschreibung:

Der Startspieler setzt aus seinem Vorrat 1 beliebiges Gebäude mit Zahl nach oben auf ein Feld ohne Gebäude.

Die anderen Spieler müssen nun im Uhrzeigersinn

ENTWEDER überbieten:

- Dazu wird auf ein direktes Nachbarfeld zum zuletzt platzierten Gebäude ein eigenes Gebäude eingesetzt, das im Wert höher sein muss als das vorherige.
- Es geht solange immer reihum, bis ein einziger Spieler verbleibt. Brücken dürfen dabei überquert werden.
Nachbar = gemeinsame Grenze oder Brücke als Trennung

ODER Passen:

- Wer passt, ist aus der aktuellen Ausschreibung heraus.
- Evtl. in der Runde schon von einem ausgeschiedenen Spieler eingesetzte Gebäude bleiben vorerst noch platziert.

2) Auswertung der Ausschreibung:

- Sobald nur noch ein einziger Spieler im Spiel ist bzw. keiner mehr überbieten will/kann, baut der Spieler mit dem wertvollsten Gebäude der Ausschreibung dieses definitiv = Wertangabe nach unten drehen.
- Evtl. vorhandenes Plättchen auf dem Bau Feld ==> offen vor Spieler legen.
- Alle übrigen Gebäude der Runde ==> an Besitzer zurück.
- **Neuer Startspieler wird der Höchstbieter dieser Runde.**

"U-Bahn"-Plättchen: Hat man nun von allen Spielern die meisten Plättchen "U-Bahn", erhält man die Sonderkarte "U-Bahn".
Bei Patt erfolgt kein Besitzerwechsel.

"Archäologische Stätte": Die entsprechende Sonderkarte geht sofort an den Besitzer des neuesten Plättchens dieser Kategorie.
Erhält jemand wieder ein Plättchen "Archäolog. Stätte", wechselt die Sonderkarte zu dem entsprechenden Spieler.

Spielende:

Sobald ein Spieler sein letztes Gebäude errichtet hat, ist sofort Ende.

Alle Spieler decken ihre Zielkarten auf.

Art des Plättchens/Karte	je Punkte
Schickes Stadtviertel	3
U-Bahn	1
Sonderkarte "U-Bahn"	3
Archäologische Stätte	-1
Sonderkarte "Arch. Stätte"	-2
Zielkarte	div.

Wird die Bedingung der Zielkarte mehrmals erfüllt, gibt es mehrmals Punkte.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat.

Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Gebäude errichtet hat.

Eneutes Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

Zu zweit/dritt sind Sonderregeln zu beachten.

Experten-Spiel:

Es gibt 5 Punkte extra für das höchste Gebäude (nicht Wert!) je Stadtteil.

Patt: Nächstgrößtes Gebäude gilt usw..

Erneutes Patt: Jeder Beteiligte erhält 5 Punkte.

Jeder Spieler hat 2 geheime Zielkarten, Typen: Stadtviertel + Umgebung.

Jedes Gebäude kann hier nur 1x punkten, allerdings 1x je Kartentyp.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.06.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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