

Die Stauer - KSR (Seite 1 von 2)

Es ist immer derjenige Spieler am Zug, dessen Aktions-Figur auf der Reihenfolge-Leiste ganz oben steht. Man spielt 5 Runden.

- Der Spieler stellt seine Aktions-Figur auf eine der beiden Leisten.

NACHSCHUB-LEISTE (rot):

- ◆ Die Figur wird auf den nächsten freien Platz von oben eingesetzt.
- ◆ Man wählt ein Feld auf dem Nachschub-Tableau und nimmt sich die dort abgebildeten Figuren (Gesandte und/oder Adlige) in eigener Farbe vom allgemeinen in den eigenen Vorrat. Adlige sind die größeren Figuren.
- ◆ Ggf. unter dem Feld liegende Truhe(n) legt man offen vor sich ab. Truhen werden erst in der Aufräumphase nachgefüllt.
- ◆ Man darf in seinem Zug beliebig viele Truhen/Privilegien nutzen.

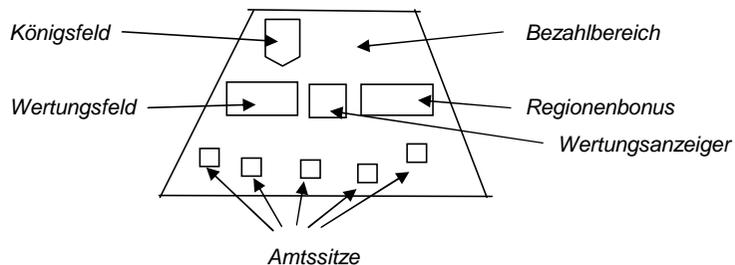
Sonderfälle:

- kein Gesandter/Adliger in Provinz vorhanden = aus Bezahlbereich einer Region nehmen
- kein Adliger in Provinz/Bezahlbereich vorhanden = Gesandten nehmen

EINSETZ-LEISTE (grün):

- ◆ Die Figur wird auf den nächsten freien Platz von unten eingesetzt.
- ◆ Ist auf dem Feld ein Gesandter abgebildet, nimmt man vom Hof einen Gesandten (sofort nutzbar) der eigenen Farbe in den eigenen Vorrat.
- ◆ Man darf 1 Amtssitz in einer der 6 Regionen mit einem eigenen Gesandten oder Adligen besetzen. Es darf dort noch keine Figur stehen.
- ◆ Will man in einer anderen als der Königsregion einen Amtssitz haben, muss in jede durchquerte und in die Zielregion 1 Figur (Gesandter/Adliger) gelegt werden. Man startet in der Region im Uhrzeigersinn, die nach der Königsregion liegt.

Die Figur wird immer in den Bezahlbereich der Region gelegt.



- ◆ Der gewünschte Amtssitz verlangt so viele Figuren, wie dort angegeben. Die erste Figur stellt man auf den Amtssitz, je eine weitere Figur wird im Uhrzeigersinn in den Bezahlbereich der nachfolgenden Regionen gelegt.
- ◆ Ist auf dem Amtssitz eine goldene Adligenfigur abgebildet, muss dort definitiv ein Adliger hingestellt werden.
- ◆ Man legt die unter dem Amtssitz liegende(n) Truhe(n) offen vor sich ab. Truhen bringen bestimmte Vorteile (siehe Beiblatt zur Spielregel). Orange Truhen nutzt man sofort.

- Sind keine Aktions-Figuren mehr auf der Aktions-Leiste, gibt es eine **REGIONEN-WERTUNG:**



- ◆ Nur Regionen mit Wertungsmarker sind betroffen.
- ◆ Der erste Marker liegt in der Region, die das "A"-Rundenplättchen in der Auslage anzeigt.
- ◆ Der zweite Marker wird in die Region gelegt, die durch Bedingung des "B"-Rundenplättchens bestimmt wird. Kommen beide Plättchen in die selbe Region, wird diese trotzdem nur 1mal gewertet.

1) Mehrheit: Jeder Spieler zählt seine Amtssitze in der Wertungs-Region, wobei Adlige doppelt zählen. Alle Platzierungen ermitteln. Patt: Der Beteiligte mit Amtssitz weiter links ist im Vorteil.

2) Punkte: Gemäß Punkte-Plättchen werden die Plätze in SP gewandelt. SP auf Zählleiste abtragen. Nur Spieler mit mind. 1 Amtssitz punkten.

3) Regionenbonus: Wirkung bitte dem Beiblatt entnehmen.

4) Aufräumen: - nicht nach letzter Runde durchführen -

a) Figuren von Amtssitzen gewerteter Regionen in allg. Vorrat legen.

b) Unter jeden Amtssitz gewerteter Regionen offen 1 Truhe vom Nachziehstapel legen.

Unter jedes Feld des Nachschub-Tableaus offen 1 Truhe legen.

c) Der König zieht lt. "C"-Rundenplättchen 1 - 3 Regionen weiter.

In jeder vom König dabei betretenen Region erhalten die betroffenen Spieler aus dem jeweiligen Bezahlbereich ihre Figuren zurück. Auch die Region ist betroffen, in der der König ankommt.

Die Region, in der er startet, behält ihre Figuren im Bezahlbereich.

d) Die 3 Runden-Plättchen der obersten Zeile abräumen.

Wertungsmarker aus Regionen nehmen und den ersten in die Region legen, die das aktuelle "A"-Rundenplättchen anzeigt.

Den zweiten Marker über das "B"-Rundenplättchen legen.

e) Reihenfolge der neuen Runde:

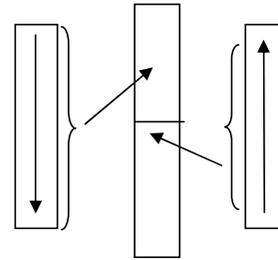
Aktions-Figuren von Nachschub-Leiste auf Reihenfolge-Leiste stellen.

Die oberste Figur kommt auf Platz 1 usw..

Mit den Figuren der Einsetz-Leiste nach gleichem System umsetzen.

Die oberste Figur (also weit weg von Pfeilspitze) kommt auf den ersten freien Platz der Reihenfolge-Leiste usw..

Man setzt also den ganzen Block einfach auf die Reihenfolgeleiste.



Spielende und Schlusswertung:

- ◆ Räumt alle Figuren aus den Bezahlbereichen ab wegen Übersichtlichkeit.
- ◆ Auftragskarten werten:

Deckt Eure 3 Auftrags-Karten auf und prüft, wie viele SP sie bringen.
Blaue und rote Karten können mehrfach (mehrfach SP) erfüllt werden.

- ◆ Truhen werten:

1 / 2 / 3 / 4 / 5 braune Truhen bringen 2 / 5 / 9 / 14 / 20 SP.
Bei >5 braunen Truhen beginnt man eine weitere Wertungsreihe.
Jede türkise/violette Truhe = 1 SP.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Figuren in seinem Vorrat ist im Vorteil.

weiteres Patt: Es gibt mehrere Sieger