



(© Alain Miltgen - mail - Internet)

1. Allgemeines

Spieler : 3-6 (bei 5-6 benötigt man die Ergänzungssets)
Dauer: -
Material: Basisspiel (+Rahmenerweiterung + Hexfelder) – siehe Grafik
 Würfel W12
 Kartenspiel (ohne Joker)

| | | | | | | | | | | |
|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Chip | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Anzahl | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

| | | | | | | | |
|---------------|-------------|-------------|------------|--------------|-----------------|-------------|--------------|
| Hex | Holz | Lehm | Erz | Wolle | Getreide | Gold | Wüste |
| Anzahl | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 |

Total: 20 Hex / Chips

2. Vorbereitung

Der Rahmen wird entsprechend der Grafik aufgebaut. Die Hexfelder (und Zahlenchips) werden beliebig verteilt.

3. Regeln

Unverändert bis auf:

a. Gewürfelt wird mit W12.

Dadurch sind alle Zahlen statistisch gleich oft 'würfelbar'; ausserdem sind auch alle Zahlenchips gleich oft vertreten.

b. Besonderheiten:

Man würfelt:

2-3-4-5-6-8-9-10-11-12: Rohstoffausgabe (Basis-Regeln)
 7: Standard : Räuber wird aktiv (Basis-Regeln)
 1: Kartenspiel wird eingesetzt (Casino-Regeln)

Regeln des Kartenspiels:

Der Spieler welcher an der Reihe ist (gewürfelt hat), nimmt sich den Kartenstapel (Standard Kartenspiel OHNE Joker) mischt ihn gut durch und verteilt im Uhrzeigersinn 4 Karten an jeden Mitspieler (er fängt mit dem Verteilen BEI SICH an).

Die Spieler zählen (geheim) die Punkte IHRER Karten (Ziffern = Wert, Bilder = 1). Nun können die Spieler untereinander IHRE 4 Karten handeln und tauschen (OHNE Einsatz des zurückgelegten Stapels).

Ziel ist es, mit einer Kombination von mindestens 3 der 4 Karten auf eine Zahl zwischen 3 und 12 zu kommen, um eine zusätzliche Rohstoffausgabe zu erhalten.

Beispiele:

Spieler A hat in seiner Hand: **Bube - König - 4 - 7** , dies ergibt ein Total von $1+1+4+7=13$. Diese Kombination kostet ihn jedoch eine Strasse (oder Schiff) da sie nicht zwischen 3 und 12 liegt. Er tauscht seine 7 mit einer 3 von Spieler B. Er hat nun: $1+1+4+3 = 9$. Dies passt ihm sehr gut, da auf auf einem Lehmfeld mit Zahlenchip ⑨ eine Siedlung hat. Spieler B ist mit dem Tausch auch zufrieden. Er hält (nach dem Tausch) in seiner Hand: **König-8-2-und die neue 7**. Dies ergibt für ihn: $1+8+2+7 = 18$. Er benutzt die 8 nicht (*siehe oben: mindestens 3...*), erhält also $1+2+7 = 10$. Auf dem Holzfeld mit Zahlenchip ⑩ hat Spieler B nämlich eine Stadt stehen.

Nach Abschluss des Handelns müssen die Spieler, welche keine Kombination zwischen 4 und 12 erreicht haben eine bereits gebaute STRASSE oder SCHIFF zurück zu sich nehmen.

Die restlichen Spieler, deren Kombinationen gültig sind, würfeln:

Der Spieler welche die kleinste Zahl würfelt darf entscheiden wessen Kombination ausgespielt wird. (*In der Hoffnung vielleicht eine BESSERE als die EIGENE zu erhalten*)

ERST JETZT DÜRFEN DIE KOMBINATIONEN AUFGEDECKT WERDEN. Die gewählte Kombination wird nun auf die betreffenden Hexfelder (Zahlenchips) angewandt.

Ausnahme: Die Kombination ergibt 7 - dann darf der Mitspieler, welcher diese Kombination in der Hand hält zwei Zahlenchips austauschen ohne dass Rohstoffe verteilt werden.

Nach dieser Runde kommen ALLE benutzten Spielkarten wieder zurück zum Stapel.

4. Spielende

Das Spiel endet sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht.

Aufbau des Rahmens:

