


## Vienna - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Kutsche der jeweiligen Spieler bewegt sich von oben links bis nach unten rechts. Entlang des Weges können die Spieler Örtlichkeiten besuchen.

Ablauf einer Runde:

### 1) Würfeln:

- ◆ Wer am Zug ist, würfelt alle seine Würfel und setzt 1 oder 2 davon auf dem Spielplan auf genau einem Ort ein.
- ◆ Die Augensumme muss genau einer Zahl\* dort entsprechen.
- ◆ Übrige Würfel bleiben offen vor dem Spieler liegen.
  
- ◆ Gegen Abgabe von 1 Münze darf man 1 bis alle seiner ungesetzten Würfel neu würfeln ODER 1 Würfel um 1 Auge ändern.  
Das kann man für je 1 weitere Münze beliebig oft wiederholen.
- ◆ Jeder weitere Ort, wo ein Spieler Würfel einsetzt, muss mind. 1 Feld weiter auf der Straße in Richtung "Heuriger" sein.
- ◆ Durch Abgabe von 1 Münze darf man ein bereits passiertes Feld doch noch nachträglich belegen.
- ◆  Felder mit Blitz werden SOFORT wirksam.  
Die Würfel verbleiben aber vorerst noch dort.
- ◆ Nach einem Zug geht es mit dem Spieler zur Linken weiter.  
Wer keinen Würfel setzen kann, wird übersprungen.

### 2) Auswertung:

- ◆ Wurden alle Würfel eingesetzt, erfolgt die Auswertung.  
Der Reihe nach werden alle Felder (ohne Blitz) mit Würfel/n gewertet.
- ◆ Der betreffende Spieler MUSS die Aktion des Feldes ausführen und nimmt danach seine Würfel zurück.
  
- ◆ Nach der Auswertung endet die aktuelle Runde.
- ◆ Der Gendarm wird wieder neben den Spielplan gestellt.
- ◆ Noch ausliegende Personenkarten (allgemeine Auslage) kommen auf den Ablagestapel.  
Neue Personenkarten (1 weniger als Spieler) offen neben Plan auslegen.
- ◆ Sonderkarten bleiben vor den Spielern liegen.
- ◆ Die Würfel auf "Blitz"-Feldern kommen zu den Spielern zurück.
- ◆ Der Startspieler beginnt die nächste Runde.

### Spielende:

- ◆ Hat nach einer Auswertung ein Spieler  $\geq 25$  Siegpunkte, ist Spielende.
- ◆ Es erfolgt für jeden Spieler noch einmal Wertung der 3 Symbole.
- ◆ Für jede Mehrheit im Vergleich zu seinen beiden Nachbarn erhält man 1 Siegpunkt.
- ◆ Je 3 Münzen bringen 1 Siegpunkt.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Patt: Beteiligter mit mehr Sonderkarten siegt, danach ziehen Münzen.  
Ansonsten gibt es mehrere Sieger.



Man erhält Münzen. Münzen liegen immer offen vor den Spielern.



Man zahlt Münzen. Hat man nicht genug Münzen, zahlt man gar nichts und die Aktion verfällt.



Es gibt hier Siegpunkte.

### Sonderkarten (roter Hintergrund):

Ist auf einem Feld eine solche Karte abgebildet, nimmt man sie und legt sie vor sich ab. Ggf. holt man sie von einem Mitspieler weg.

### Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere:

Der Spieler ermittelt die Anzahl der entsprechenden Symbole auf seinen ausliegenden Karten und vergleicht ihre Anzahl mit der jeweiligen Anzahl auf den Karten seiner beiden Nachbarn.

Nur der gerade wertende Spieler erhält Siegpunkte für Gleichstand bzw. Mehrheit.

\* So hat z.B. die Universität eine 5 / 6. Eine Zahl davon muss man treffen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.05.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)