



VON MARTIN SCHLEGEL

FÜR 3 - 5 SPIELER AB 12 JAHREN

Kristallblaues Meer, tropische Hitze, verruchte Bars – Key West, der äußerste Zipfel der Florida Keys, ist ein Paradies für Menschen, die das Risiko nicht scheuen und das Leben genießen. Für Leute wie den Schriftsteller Ernest Hemingway, den nicht nur das Meer und die Bars lockten. Bevor Sie mit Hotels gutes Geld verdienen, müssen Brücken gebaut werden, damit Touristen, Künstler und Geschäftsleute aller Art auf die Inseln strömen können. Auch Plantagen und Zigarrenfabriken werfen üppige Gewinne ab. Abenteurer hingegen zieht es aufs Meer hinaus, wo sie nach versunkenen Wracks und Schätzen tauchen.

Doch auch für Key West gilt: WER ALLES WILL, KOMMT NIE ZUM ZIEL.
Verzetteln Sie sich nicht, bleiben Sie cool, planen Sie Ihre Aktionen wie ein Profi.

MATERIAL

40 Tauchplättchen:



Rückseite



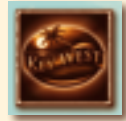
je 3 Schwämme mit den Werten 3 - 7



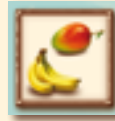
3 verschiedene Schätze, je 5 x

10 x
Wrack

42 Key West Karten:



Rückseite



(Beispiele)

3 Würfel



27 Erntepfändchen:



Rückseite



je 9 x

1 Startspielerfigur



(vor Beginn zusammenstecken)

6 Abdeckpfändchen



(zum Abdecken der nicht benötigten Felder)

70 Key West Dollar:



Rückseite



30 x



20 x



10 x



10 x

Pro Person, also in der Farbe der Spieler:

- je 11 Holzscheiben für Plantagen, Zigarrenfabriken und Hotels
- je 6 Aktionsmarker (Holz-Miniwürfel) für die Aktionsleiste
- je 1 Marker für die Siegpunktleiste
- je 1 Marker für die Zigarrenleiste

1 Spielplan

diese Anleitung

Marker für die Siegpunktleiste



Marker für die Zigarrenleiste



VORBEREITUNG

Der Plan kommt in die Tischmitte. Die 42 Key West Karten mischen, sieben Stapel mit je sechs Karten bilden und verdeckt neben den Plan legen. Die gemischten Tauchpfändchen verdeckt auf die 40 Tauchfelder verteilen. Neun 1-Dollar- und drei 2-Dollar-Scheine mischen, verdeckt kommen drei auf „Key Largo Cut“, vier auf „Long Key“ und fünf auf die „Seven Miles Bridge“. Jede Inselgruppe erhält einen Würfel. Die Erntepfändchen legen Sie verdeckt neben den Spielplan.

Jeder Spieler erhält 20 Key West Dollar: drei 1-Dollar-Scheine und je einen 2er-, 5er- und 10er-Schein. Der Spieler darf seinen Geldbestand geheim halten, wenn er möchte. Der Rest wird neben den Plan gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt in der Farbe Material. Die 11 Holzscheiben und 6 Aktionsmarker legt er vor sich hin. Den Siegpunktmarker setzt er auf das Starfeld der Zählleiste und den Zigarrenmarker auf den Beginn der Zigarrenleiste, die Zigarrenkiste.

Wer Ernest Hemingway am unähnlichsten sieht, erhält den Leuchtturm, die Startspielerfigur.

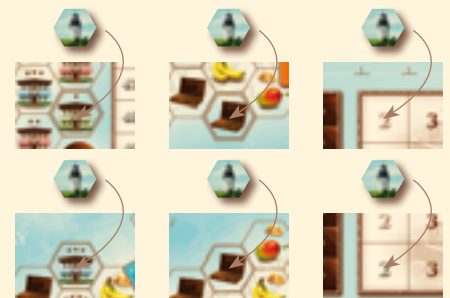


Die Spielerzahl bestimmt, welche Hotels, Fabriken und Wrackfelder auf dem Schiffsfriedhof gebraucht werden.

Bei 5 Spielern gibt es keinerlei Einschränkungen.

Bei 4 Spielern werden drei Felder mit Leuchtturmplättchen abgedeckt: das 1-Sterne-Hotel auf den „Upper Keys“, eine Zigarrenfabrik auf den „Lower Keys“ und auf dem Schiffsfriedhof eine 2.

Bei 3 Spielern werden zusätzlich das 3-Sterne-Hotel auf den „Middle Keys“, eine weitere Fabrik auf den „Lower Keys“ und das zweite 2-er-Feld auf dem Schiffsfriedhof abgedeckt.



Die abzudeckenden Felder sind auch durch ihren Rahmen bzw. ihre Schrifffarbe besonders gekennzeichnet.

SPIELIDEE

8 Runden lang kaufen die Spieler Fabriken und produzieren Zigarren, leiten Hotels oder Plantagen und möchten möglichst häufig Inselboss sein. Sie fahren aufs Meer hinaus und tauchen nach Schwämmen, Schätzen und Wracks. Ertragreich ist zudem der Bau von Brücken, denn noch sind diese wichtigen Verbindungen für die Nutzung der Hotels nicht fertig.

ABLAUF

Jede Runde besteht aus zwei Phasen: Zuerst findet eine gemeinsame Biетphase statt, dann agieren die Spieler einzeln nacheinander.

I. BIETPHASE

Zu Beginn jeder Runde werden die 6 Karten von einem der sieben Key West Kartenstapel aufgedeckt. Jeder nimmt beliebig viele Key West Dollar in die Hand (er kann auch Null bieten), mit denen er verdeckt bietet. Haben sich alle entschieden, nennt jeder sein Gebot. Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot erhält die Startspielerfigur und so viele Key West Dollar, wie er geboten hat. Das Geld zahlt

ihm der, der am meisten geboten hat. Nur der Höchstbietende muss bezahlen (das Restgeld behält er), alle anderen behalten ihr gesamtes Gebot. Beim Patf bekommt immer der Spieler den höheren Platz, der zu Anfang der Runde Startspieler war, bzw. der, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, egal ob das ein Vor- oder Nachteil ist. Beispiel: Marcel bietet acht, Martin zwölf, Marco neun und Horst 16 Key West Dollar. Marcel hat am wenigsten und Horst hat am meisten geboten. Deshalb erhält Marcel von Horst acht Key West Dollar (eben soviel wie er geboten hatte). Marcel erhält außerdem die Startspielerfigur. Martin und Marco behalten ihre gebotenen Key West Dollar. Bei der Verteilung der Karten geht der Spieler mit dem niedrigsten Gebot leer aus. Der Spieler mit dem höchsten Gebot sucht sich von den sechs offen liegenden Karten 2 aus und legt sie offen vor sich ab. Nach der Aufnahme der Karten führen die Spieler sofort eventuelle Aktionen aus. Siehe unten: „Key West Karten und ihre Bedeutung“. Die weitere Verteilung hängt von der Anzahl der Spieler ab:

3 Spieler: Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot wählt ebenfalls zwei Karten.

4 Spieler: Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot nimmt sich eine Karte und dann der mit dem dritthöchsten Gebot.

5 Spieler: Die Karten werden wie bei 4 Spielern verteilt. Der Spieler mit dem vierthöchsten Gebot bekommt 8 Key West Dollar aus der Kasse.

Die beiden nicht genommenen Karten kommen auf die Ablage. Sie werden erst in Runde 8 wieder benötigt.

In dem obigen Beispiel beginnt Horst, er wählt sich zwei Karten aus. Dann nimmt Martin eine, danach darf Marco eine Karte auswählen. Marcel erhält nichts. Die beiden übrigen Karten wandern zur Ablage.

KEY WEST KARTEN UND IHRE BEDEUTUNG (AUSWAHL)



BRÜCKE UND PLANTAGE

Brücke bauen und/oder Anteile an der Brücke erhalten, sowie eine Plantage (hier Mango) übernehmen



BRÜCKE UND ERNTEPLÄTTCHEN

Brücke bauen und/oder Anteile an der Brücke erhalten, sowie zwei Ernteplättchen aufdecken



BRÜCKE

Brücke bauen und/oder Anteile an der Brücke erhalten



PLANTAGE

Zwei Plantagen (hier Banane und Orange) übernehmen



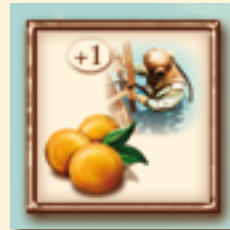
KAPAZITÄT + 1

Die Kapazität (in Besitz nehmen von Tauchplättchen) beim Tauchen erhöht sich um 1



TAUCHGANG + 1 UND ERNTEPLÄTTCHEN

Der Spieler hat einen zusätzlichen Tauchgang, sowie zwei Ernteplättchen aufdecken



TAUCHGANG + 1 UND PLANTAGE

Der Spieler hat einen zusätzlichen Tauchgang, sowie eine Plantage (hier Orange) übernehmen



TAUCHGANG + 1

Der Spieler hat einen zusätzlichen Tauchgang.

TAUCHGANG + 1 und **KAPAZITÄT + 1** wirken sich nicht sofort aus, sie werden unter **II. AKTIONSPHASE** erläutert. Die anderen setzt der Spieler unverzüglich um – bevor der Nächste eine Karte nimmt.

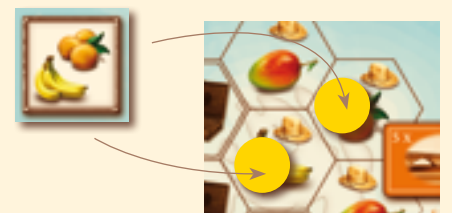
ERNTEPLÄTTCHEN

Der Spieler deckt von den Ernteplättchen zwei zufällig auf und legt sie offen auf das Festland (Florida).



PLANTAGE ÜBERNEHMEN

Zeigt die Karte Banane, Mango oder Orange, übernimmt der Spieler eine entsprechende Plantage. Er setzt eine seiner Holzscheiben auf eine freie Plantage. Dabei kann er unter den freien Plantagen dieser Sorte wählen. Manche Karten zeigen zwei Früchte. Dann darf der Spieler diese zwei Plantagen übernehmen. Sind alle Plantagen einer Fruchtart besetzt, entfernt er eine andere Scheibe und setzt seine an die Stelle. Hierfür muss er nichts bezahlen. Der verdrängte Marker geht an den Spieler zurück.



BRÜCKE BAUEN UND ANTEILE ERHALTEN

3, 4 bzw. 5 Arbeitsschritte sind notwendig, bis die jeweilige Brücke fertig ist. Für jeden Arbeitsschritt liegt ein Key West Dollar-Schein auf der Brücke; sie sind Lohn für den, der sich an dem Werk beteiligt. Nimmt sich ein Spieler eine Brückenkarte, nimmt er sich auch einen der dort liegenden Dollar-Scheine, sofern dort noch Geldscheine liegen. Eine Brücke ist fertig gestellt, sobald keine Geldscheine mehr auf ihr liegen. Auch dann lohnt es sich, Brückenkarten zu ersteigern, denn je mehr Anteile man hält, desto höher fällt der Gewinn (Siegpunkte) aus (siehe unten „Anteile von 2 Brücken werten“).



II. AKTIONSPHASE

Auf die gemeinsame Bietphase folgt eine Phase, in der jeder Spieler einzeln agiert. Derjenige beginnt, der jetzt die Startspielerfigur hat, also in der Bietphase am wenigsten geboten hatte. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, führt Aktionen durch und markiert sie auf der Aktionsleiste, diese Aktionen sind für ihn bis auf weiteres blockiert. Andere Spieler können diese Aktionen natürlich wählen. Pro Runde setzt er 2 Aktionsmarker ein. Diese setzt er direkt hintereinander. Jede Aktion – auch Doppelaktionen wie „Hotel bauen und bewirtschaften“ – kostet 1 Marker. Nur für „1 beliebige Aktion machen“ muss er beide Marker investieren. **Beispiel: Henry geht auf Schatzsuche und kauft ein Hotel. Also markiert er „Tauchen“ und „Hotel kaufen“.**



DIE AKTIONEN IM EINZELNEN:

TAUCHEN

Der Spieler sieht sich bis zu drei Schatzplättchen an und nimmt eines davon. Sofort nach dem Ansehen des Plättchens muss er sich entscheiden, ob er es nimmt oder ein weiteres Plättchen ansieht. Hat er sich eines genommen, ist die Aktion beendet. Die Plättchen sollten beim Ansehen vor den Mitspielern verborgen gehalten werden.

Beispiel: Jeb sieht sich ein Plättchen an und legt es verdeckt zurück. Er sieht sich ein weiteres an, das er nimmt. Damit ist „Tauchen“ beendet, er darf kein drittes Plättchen mehr ansehen.

Einige Key West Karten, die er in der Bietphase gesammelt hat, erhöhen die Aktionsmöglichkeiten des Spielers:

Tauchgang + 1: Er darf während der gesamten Partie bei dieser Aktion ein Plättchen mehr anschauen, nicht mehr 3, sondern 4. Hat er zwei dieser Karten, kann er maximal 5 Plättchen aufdecken usw.

Kapazität + 1: Er nimmt nicht 1 Plättchen an sich, sondern 2. Hat er 2 dieser Karten, greift er sich 3 usw.

Wohin mit den Plättchen?

- An die Oberfläche gebrachte Schwämme setzt der Spieler sofort in Dollar um. Pro Schwamm erhält er 1 Key West Dollar aus der Kasse, das Plättchen verlässt das Spiel. Hier erhält er z.B. fünf Key West Dollar.
- Ein entdecktes Wrack, wenn er es nach dem Ansehen auch aufnimmt, legt er sofort auf den Schiffsfriedhof und bekommt Siegpunkte. Dabei wird immer mit den kleinen Punkten begonnen. Hier z.B. erhält der Spieler für das gefundene Wrack drei Siegpunkte.
- Hat der Spieler einen Schatz gehoben, lässt er ihn bis Spielende verdeckt vor sich liegen. Dann erst gibt es dafür Punkte (siehe Spielende).



HOTEL KAUFEN

Der Spieler übernimmt ein Hotel und markiert es mit einer Scheibe. Dabei muss er zu einem freien Hotel greifen, also einem ohne Scheibe. Erst wenn alle Hotels vergeben sind, kann der Spieler eine vorhandene Scheibe durch eine eigene ersetzen. Die verdrängte Scheibe geht an den Spieler zurück. Kauft der Spieler ein freies Hotel, zahlt er 5 Dollar in die Kasse. Verdrängt er einen anderen Manager, gibt er dem betroffenen Spieler 8 Dollar.

HOTEL KAUFEN UND BEWIRTSCHAFTEN

Zwei Aktionen stehen ihm offen, er kann beide oder nur eine machen. „Hotel kaufen“ wurde eben schon erläutert. „Bewirtschaften“ heißt: Alle seine Hotels, die per Brücke(n) mit dem Festland verbunden sind, bringen Gewinn. Wie hoch ist der Gewinn jedes bewirtschafteten Hotels? Das hängt davon ab, auf wie vielen Inseln der Spieler Hotels hat, unabhängig davon, ob die Insel eine Brückenverbindung zum Festland hat. Für jede Insel mit mindestens einem Hotel nimmt er einen Würfel. Er würfelt. Nur die höchste Zahl zählt, die übrigen entfallen. Diese höchste Zahl gibt den Gewinn jedes seiner Hotels an, das bewirtschaftet wird. Jeweils 5 Gewinnpunkte sind ein Siegpunkt, der sofort auf der Zählleiste gutgeschrieben wird. Der Rest wird in Key West Dollar ausbezahlt. **Beispiel: Pauline hat 3 Hotels auf den „Upper Keys“ und je 1 auf den beiden anderen Inselgruppen. Die Brücken „Key Largo Cut“ und „Long Key“ sind fertig. Da Pauline auf allen Inseln Hotels besitzt, würfelt sie mit 3 Würfeln. Es fällt eine 1, 2 und 4. Nur die 4 zählt. Pauline bewirtschaftet 4 Hotels (Das Hotel auf den „Lower Keys“ zählt nicht, da die „Seven Miles Bridge“ noch nicht fertig ist.). Damit erbringen sie einen Gewinn von $4 \times 4 = 16$. Das bedeutet 3 Siegpunkte, für den 16. Gewinnpunkt erhält sie einen Key West Dollar.**



FABRIK KAUFEN, ZIGARREN DREHEN

Wieder stehen zwei Aktionen offen. Er kann sich für eine oder beide entscheiden.

Fabrik kaufen: Der Spieler übernimmt eine Zigarrenfabrik und belegt sie mit einer Scheibe. Dabei muss er zu einer freien Fabrik greifen, also einer ohne Scheibe. Erst wenn alle Fabriken vergeben sind, kann der Spieler eine vorhandene Scheibe durch eine eigene ersetzen. Die verdrängte Scheibe geht an den Spieler zurück. Übernimmt der Spieler eine freie Fabrik, zahlt er 5 Dollar in die Kasse. Verdrängt er einen anderen Direktor, gibt er dem betroffenen Spieler 8 Key West Dollar.

Zigarren drehen: Die Zigarrenproduktion ähnelt der Hotelwertung. Jetzt ist eine Verbindung zum Festland aber nicht erforderlich. Jede eigene Fabrik stellt Zigarren her. Für jede Insel, auf der eine Fabrik von ihm steht, nimmt er einen Würfel und würfelt. Nur die höchste Zahl zählt, die übrigen spielen keine Rolle. Diese höchste Zahl gibt die Zigarrenmenge an, die jede seiner Fabriken produziert. Diese Menge wird auf der Zigarrenleiste notiert – also im Speicher. Der fasst nur 40 Zigarren, darüber Hinausgehendes geht verloren.

Beispiel: Harry hat zwei Fabriken auf den „Lower Keys“ und eine auf den „Upper Keys“, also stehen ihm 2 Würfel zu. Er würfelt die Werte 2 und 5. Somit produziert jede seiner 3 Fabriken 5 Zigarren. Er rückt seinen Zigarrenmarker 15 Felder vor – aber nicht über die 40 hinweg.

Diese Zigarren sind noch keine Siegpunkte. Zigarren müssen zunächst gelagert werden und bringen erst in einer weiteren Aktion, dem Vermarkten, Siegpunkte.



FABRIK KAUFEN, ZIGARREN VERMARKTEN

Von den zwei Aktionen kann er sich für eine oder beide entscheiden. Der Kauf einer Fabrik wurde bereits erläutert. Jeweils 5 Zigarren bringen 1 Siegpunkt. Der Spieler nimmt seinen Zigarrenmarker entsprechend zurück. Überschüssige Zigarren bleiben im Speicher. **Beispiel:** Humphrey hat bislang 38 Zigarren produziert. Er schreibt sich 7 Siegpunkte gut und setzt den Zigarrenmarker auf 3 zurück.



ZIGARREN DREHEN, 8 KEY WEST DOLLAR NEHMEN

Er kann sich für eine oder beide Aktionen entscheiden. „Zigarren drehen“ wurde bereits erläutert. Er bekommt 8 Key West Dollar aus der Kasse.



ANTEILE VON 2 BRÜCKEN WERTEN

Nur eine fertige Brücke bringt Gewinn und auch nur, wenn eine durchgehende Verbindung zum Festland besteht. Ist „Long Key“ fertig aber „Key Largo Cut“ nicht, gibt es nichts. Der Spieler wertet die Anteile von maximal 2 Brücken. Auch wenn er Karten von 3 Brücken hat, kann er nur 2 Brücken werten. Pro Karte, die er von diesen Brücken besitzt, erhält er einen Siegpunkt. Natürlich bekommt nur der Spieler Punkte, der am Zug ist. Die anderen nicht, auch wenn sie Brückenkarten besitzen. **Beispiel:** Truman hat drei Brückenkarten von „Key Largo Cut“ und zwei Karten von der „Seven Miles Bridge“. „Key Largo Cut“ ist fertig, also kann er diese Karten werten. Zwar ist auch die „Seven Miles Bridge“ gebaut, da aber „Long Key“ noch nicht fertig ist, gibt es keine durchgehende Verbindung zum Festland und er kann diese Karten nicht werten. Er erhält also lediglich drei Siegpunkte.



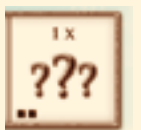
2 PLANTAGENGRUPPEN ABERNTEN

Um die Ernte seiner Plantagen einzubringen, benötigt der Besitzer Arbeitskräfte. Diese warten auf dem Festland. Von den 3 Plantagengruppen (Orangen-, Bananen- und Mangopflanzung) kann er zwei seiner Wahl abernten, von jeder Gruppe aber alle eigenen Plantagen. Für jede abgeerntete Pflanzung nimmt er sich ein entsprechendes Ernteplättchen vom Festland; vorausgesetzt, es sind genügend da. Die Ernteplättchen legt er vor sich hin. **Beispiel:** Hat Martha 1 Bananen-, 2 Mango- und 3 Orangenplantagen, so kann sie nicht alle abernten, denn es sind nur 2 Plantagengruppen erlaubt. Entscheidet sie sich für Bananen und Orangen, bekommt sie ein Bananen- und drei Orangen-Ernteplättchen vom Festland – falls dort genug liegen. Im Beispielfall liegen nur zwei Orangen- und ein Bananen-Ernteplättchen auf dem Festland, die sie sich in ihre Ablage nehmen kann. Die dritte Orangen-Plantage kann also nicht abgeerntet werden.



1 BELIEBIGE AKTION MACHEN

Der Spieler macht eine Aktion, die durch einen seiner Aktionsmarker bereits blockiert ist. Diese Aktion kostet 2 Aktionsmarker und damit ist die Aktionsphase für ihn beendet. **Beispiel:** Ernest hat einen Schwerpunkt auf den Zigarrensektor gelegt, aber die Aktion „Fabrik kaufen, Zigarren drehen“ bereits durchgeführt. Er wählt „1 beliebige Aktion machen“ und wählt erneut die Aktion „Fabrik kaufen, Zigarren drehen“. Mit dieser Aktion kann er eine weitere Fabrik kaufen und noch einmal in allen seinen Fabriken Zigarren drehen. Er legt beide Aktionsmarker ab. Nun ist auch „1 beliebige Aktion machen“ für ihn blockiert.



ENDE DER RUNDE - NÄCHSTE RUNDE

Haben alle Spieler zwei Aktionsmarker investiert, wird für jede Inselgruppe der Boss ermittelt. Das ist der Spieler, der dort am stärksten vertreten ist, also die meisten Scheiben auf der Inselgruppe hat. Dieser Inselboss erhält 2 Siegpunkte. Beim Patt gibt es für jeden Beteiligten 1 Punkt, auch wenn mehr als 2 Personen am Patt beteiligt sind. Beispiel: Blau ist dreimal, Rot zweimal und Grün einmal auf den „Lower Keys“ vertreten. Damit ist Blau Inselboss und erhält 2 Siegpunkte.



Die nächste Runde beginnt. Vom Nachziehstapel werden 6 neue Karten aufgedeckt, die Bietphase startet... Nach den Runden 3 und 6 werden die Aktionsmarker von der Aktionsleiste entfernt, den Spielern zurück gegeben und das volle Programm (sprich: alle Aktionen) steht wieder zur Verfügung. Nach 7 Runden werden die 14 Karten des Ablagestapels gemischt und 6 davon für die achte Runde aufgedeckt.

SPIELENDE

Nach Runde 8 ist die Partie zu Ende. Nun findet die Schlusswertung statt. Sieger ist, wer danach die meisten Punkte besitzt.

SCHLUSSWERTUNG

ERNTEPLÄTTCHEN

Siegpunkte erhält man für jede Fruchtsorte getrennt. Das erste Plättchen einer Sorte bringt 1 Punkt, das zweite 2, das dritte 3 und das vierte 4. Jedes weitere Plättchen einer Sorte ist 1 Punkt wert. Beispiel: Charlie besitzt 11 Ernteplättchen: 2 mit Orangen, 4 mit Bananen und 5 mit Mangos. Die Orangen sind $1+2=3$ Punkte wert, die Bananen $1+2+3+4=10$ und die Mangos $1+2+3+4+1=11$. Diese Früchte bringen Charlie 24 Siegpunkte.

SCHÄTZE

Auch hier zählt jede Sorte wieder für sich. Die Wertung erfolgt wie bei den Früchten. Beispiel: Gregory hat 3 Schatztruhen, 2 Masken und 1 Vase gehoben. Die Schatztruhen bringen 6 ($1+2+3$), die Masken 3 ($1+2$) und die Vase 1, also zusammen 10 Siegpunkte.

HOTELS

Nur die Hotels spielen eine Rolle, die eine Verbindung zum Festland haben. Jeder Spieler zählt die Sterne auf seinen Hotels. Der mit den meisten Sternen bekommt 8 Siegpunkte, der mit den zweitmeisten 4. Bei Patt auf dem ersten Platz erhalten alle am Patt beteiligten Spieler 6 Siegpunkte. Die Zweitmeisten erhalten nichts. Bei Patt auf dem zweiten Platz erhalten alle am Patt beteiligten Spieler zwei Siegpunkte. Beispiel: Die Brücken „Key Largo Cut“ und „Long Key“ sind fertig geworden. Die Hotels auf den „Upper“ und „Middle Keys“ kommen in die Hotelwertung. Blau hat 9, Grün hat 5 und Rot hat 3 Sterne. Spieler Rot hat Pech gehabt. Da die „Seven Miles Bridge“ nicht beendet wurde, zählen seine beiden Hotels auf den „Lower Keys“ nicht für die Hotelwertung. Blau bekommt also 8 Punkte und Grün 4.



KEY WEST DOLLAR

Noch vorhandenes Geld ist nicht wertlos. Je 5 Dollar bringen 1 Siegpunkt.

SONDERFÄLLE

- Ein Spieler darf eine Scheibe einsetzen, hat aber keine mehr im Vorrat.
Er setzt eine auf dem Plan befindliche eigene Scheibe um oder verzichtet.
- Darf man erst Fruchtsorten ernten und dann diese Scheibe von einer Plantage abziehen, um z.B. ein Hotel zu kaufen?
Ja. Die Reihenfolge der Aktionen legt der Spieler selbst fest.
- Ein Spieler sieht sich ein Schatzplättchen an, legt es zurück und macht dann das gleiche bei einem anderen. Darf er danach das erste wieder ansehen und nehmen?
Ja, er hat 3 Anשמöglichkeiten zur Verfügung und kann durchaus zu einem Plättchen doppelt greifen.
- Der Spieler entdeckt bei Spielende ein Schwamm- oder Wrackplättchen in seiner Plättchensammlung.
Pech gehabt, dafür gibt es nichts mehr.
- In einer Partie mit 4 Personen deckt ein Spieler das zehnte Wrack auf.
Dafür bekommt er nichts, denn vorab wurde ein Feld des Schiffsfriedhofs abgedeckt, womit es nur für 9 Wracks Punkte gibt. Gleiches gilt bei einer Partie mit drei Spielern für das neunte Wrack.
- In der Kasse befindet sich kein Geld mehr.
Leider Pech gehabt. Zurzeit keine Auszahlung möglich.

DANKE

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge danken Verlag und Autor besonders: Antje, Anton, Aruna, Axel, Barbara, Brigitte, Carsten, beiden Dirks, Erika, Ina, Jan, Marcel, Marco, Matthias, beiden Michaels, Nils, Patrick, Thomas, Ulli, Volker, Werner, Wolf und Wolfgang und nicht zuletzt den Leuten von h@ll 9000.



Autor: Martin Schlegel

Illustrationen, Grafik und Design: Cosimo Tassone (cosi.creativo@googlemail.com)

© 2010 bei Horst Rokitte - Ideen für Spiele - Adolf-Färber-Straße 7 - 57413 Finnentrop

www.spiele-idee.de

Alle Rechte vorbehalten.

Bei Anregungen, Fragen oder Kritik schreiben Sie bitte an info@spiele-idee.de


spiele-idee.de