

Celtic Quest Celtic Trader Regelvariante

*Diese Regeln können einzeln oder zusammen in beliebiger Kombination benutzt werden
Vor dem Spiel sollten sich die Spieler einigen, welche sie benutzen. Alle sind optional.*

Variante Schnelllaufbau:

Einleitung

Manchen Spielern dauert vielleicht der Spielaufbau zu lange, besonders der Aufbau der Siedlungstabellen. Falls alle Spieler einverstanden sind, wird die folgende Variante benutzt, wodurch der Zeitaufwand reduziert wird, indem der Aufbau der Siedlungstabellen vereinfacht wird, allerdings auf Kosten der Unausgewogenheit der Nachfrage nach den Rohstoffen in jeder Siedlung (s. Beispiel auf der Rückseite). Spielplanaufbau und Startrohstoffe bleiben unverändert, ebenso die Platzierung der Rohstoffe, außer es wird zusätzlich noch die andere Variante benutzt, welche die Aufbauzeit noch mehr verkürzt, weil die Platzierung der Startplättchen wegfällt.

Anderer Siedlungstabellenaufbau

Für jede Siedlung wird der kürzeste Weg zum Steinkreis ermittelt, alle Rohstoffmarker einer Siedlung werden auf die der Entfernung entsprechende Spalte gelegt. Falls die Siedlung z. B. zum Steinkreis benachbart ist (also 1 Feld entfernt), werden alle Rohstoffmarker dieser Siedlung in Spalte "1" (Wert 1) gelegt, falls die Siedlung 2 Felder weit vom Steinkreis entfernt ist, kommen alle Rohstoffmarker in Spalte "2" (Wert 2) gelegt, falls 3 Felder weit entfernt in Spalte "3" (Wert 3) usw.

Ist eine Siedlung weiter als 5 Felder vom Steinkreis entfernt, kommen die Rohstoffmarker trotzdem alle in die letzte Spalte (Wert 8).

Das bedeutet, daß zunächst die Nachfrage nach allen Rohstoffen in einer Siedlung gleich ist, unabhängig davon, wie weit sie von dem jeweils nächsten Rohstoff entfernt ist. Stattdessen bestimmt nun die Entfernung zum Steinkreis die anfängliche Nachfrage nach allen Rohstoffen in dieser Siedlung.

Der Schnelllaufbau in Verbindung mit dem fertigen Spielplan von Celtic Trader ergibt das umseitig gezeigte Beispiel einer Siedlungstabelle.

Rohstoffplatzierung:

(Zusätzliche Variante)

Kachel Römerlager



Diese Regelvariante ist für alle Spieler, die das Aussortieren der Startrohstoffe nicht mögen – sie tun stattdessen alle im Spiel benutzten Rohstoffplättchen (natürlich nicht die Ersatzplättchen) in den Beutel und ziehen daraus **18 + Spieleranzahl** Plättchen als Startplättchen (in einem 4-Personen-Spiel also 22). Diese werden wie sonst auch auf den Spielplan gelegt, falls es mehr Plättchen einer Sorte gibt als abgelegt werden können, wird die Nachfrage nach diesem Rohstoff in einer zufällig bestimmten Siedlung erhöht. Gezogene **Gegenstände** werden zuerst auf beliebige leere Rohstoffablageplätze gelegt, dann noch übrige auf die Kachel **Römerlager**.

Anfänglich ausgelegte Gegenstände können aufgenommen werden, indem der Spieler einfach auf die Kachel zieht (die Bewegung wird nicht unterbrochen), aber jeder Spieler kann pro Spielzug immer nur einen Gegenstand aufnehmen. Benutzte Gegenstände werden wie üblich abgeworfen.

Andere gezogene Plättchen (Marschbefehl, Druide, Wiederverwertung, Romanisierung) werden ignoriert und nach dem Aufbau in den Beutel zurück getan, ohne Ersatz dafür zu ziehen. Gezogene Römerplättchen werden aus dem Spiel genommen, bis die der Spieleranzahl entsprechende Anzahl erreicht ist (im 4-Personen-Spiel also 2), weitere werden ignoriert und in den Beutel zurück getan.

Falls nicht genügend Römer entfernt wurden, werden die noch fehlenden aus dem Beutel heraus gesucht.

Um Nachteile der Reihenfolge auszugleichen, erhält der erste Spieler direkt zu Beginn 1 **Siegpunkt**, der zweite Spieler 2, der dritte 3 usw. Diese Siegpunkte werden wie sonst auch auf die Spielertafel gelegt.

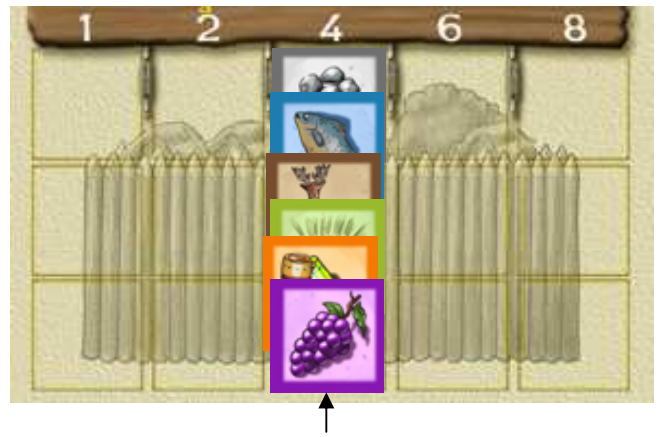
Beispiel Schnelllaufbau Siedlungstabelle

Die anfängliche Nachfrage nach Rohstoffen in einer Siedlung ist abhängig von der Entfernung zum **Steinkreis**.

Belgae ist z. B. 3 Felder weit vom Steinkreis entfernt – also liegen alle Rohstoffmarker in Spalte 3 (Wert "4")

Also ist die Nachfrage nach allen Rohstoffen in Belgae, Cantii, Parisi und Regni bei "4", in Icenii bei "2" und in Dumnonii bei "1".

Interessant ist der Vergleich mit den Siedlungstabellen bei Celtic Trader oder den normalen Regeln von Celtic Quest, wo die jeweilige Anfangsnachfrage von der Entfernung zum Rohstoff abhängt.



Weitere Regelvariante

Die Siedlungen Belgae, Cantii, Parisi & Regni

- Die Rollenkarten werden zufällig verteilt und verdeckt gehalten **[nur Celtic Trader]**
- Es wird ohne Schicksalskarten gespielt **[ohne Rollenkarten bei Celtic Trader]**
- Die Schicksalskarten werden versteigert. Es werden so viele offen gezogen, wie Spieler teilnehmen, dann bieten die Spieler mit Siegpunkten (diese werden später vom Endergebnis abgezogen) darum, eine davon zu wählen **[Rollenkarten bei Celtic Trader]**
- Anstatt ein gezogenes Rohstoffplättchen zunächst auf einen leeren Ablageplatz legen zu müssen, können die Spieler wählen, es abzulegen ODER stattdessen die Nachfrage nach diesem Rohstoff in einer Siedlung ihrer Wahl zu erhöhen und es anschließend abzuwerfen.
- Ein Rohstoffplättchen jeder Sorte wird aus dem Spiel genommen.
- Jeder Spieler beginnt mit *einer* um eine Stufe verbesserten FÄHIGKEIT eigener Wahl.
- Es wird mit offenen Schicksalskarten gespielt.
- Wenn ein Spieler einen Römer bewegt, kann er ihn stattdessen auch abwerfen, ganz wie er will. Dafür werden abgeworfene Kristallplättchen in den Vorrat zurückgelegt.
- Beim Spielaufbau werden keine Römer entfernt. Mit dieser Variante wird die Schicksalskarte RÖMER nicht benutzt - das Spiel wird höchst wahrscheinlich durch römische Invasion enden (d. h. alle Siedlungen sind erobert).
- Alle Spieler ziehen zu Beginn 2 Aufgabenkarten, wählen eine aus und legen die andere auf den Stapel zurück. Anschließend wird der Stapel der Aufgabenkarten neu gemischt.
- Alle Spieler beginnen das Spiel mit 2 Aufgabenkarten - sie können erst eine neue ziehen, nachdem sie beide erledigt haben.
- Es werden keine Aufgabenkarten zu Spielbeginn gezogen – alle Spieler müssen erst eine Siedlung oder den Steinkreis aufsuchen, um ihre erste Aufgabe zu erhalten.
- Die Gegenstände (Gold, Brot, Elixier und Ring) werden nach Gebrauch aus dem Spiel genommen.
- Einige oder alle Ersatzplättchen (Gegenstände, Rohstoffe usw.) werden hinzugenommen.
- Die Schicksalskarten RÖMER und DER GLÜCKLICHSTE werden nicht benutzt **[Fortgeschrittenenspiel]**
- Alle Spieler ziehen zu Beginn nur 1 Schicksalskarte **[Fortgeschrittenenspiel]**
- Die Spieler entwerfen eigene Schicksals-, Rollen- und/oder Aufgabenkarten mit den Blankokarten.

Celtic Trader Copyright ©2005 Nigel Buckle. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produktes darf ohne ausdrückliche Genehmigung des Rechteinhabers vervielfältigt oder sonstwie reproduziert werden.