

KONTOR



Neue Szenarios und Sonderregeln

Downunder für 2 Spieler

Es gilt die normale Startaufstellung. Die Spielfeldgröße ist 6 x 6 Felder.

Es werden nur die fünf kleinsten Gebiete gewertet. Bei gleicher Größe werden bevorzugt die Gebiete gewertet, die vom Hafenzentrum weiter weg sind.

Embargo für 2 Spieler

Jeder Spieler bekommt 4 Lagerhäuser pro Sorte. Sie bilden seinen persönlichen Vorrat, aus dem er sich bedienen muss, wenn er Lagerhäuser setzt. Der Rest kommt aus dem Spiel. Wird ein Gebiet abgeschlossen, setzt der Gewinner wie gehabt dort seinen Lagerverwalter ein. Allerdings bleiben seine Lagerhäuser dort – sie stehen ihm im Spiel nicht mehr zur Verfügung. Der Verlierer in diesem Gebiet bekommt seine Lagerhäuser zurück in seinen Vorrat.

Legt ein Spieler eine Hafenkarte, zu der er keine passenden Lagerhäuser mehr im Vorrat hat, plaziert er auch keine Lagerhäuser.

Haben beide Spieler keiner Lagerhäuser mehr im Vorrat, endet das Spiel vorzeitig.

Bei einem Patt bei einem abgeschlossenen Gebiet, bekommen beide ihre Lagerhäuser zurück.

Wird durch das Schiff eine Hafenkarte entfernt, bekommt der Spieler das Lagerhaus in seinen Vorrat zurück.

Euphrat für 2 und 4 Spieler

Auf 3 beliebigen Wasserkarten des Startkreuzes (ausser der Hafenzentrumskarte) wird je 1 Lagerhaus (verschiedener Sorte) gesetzt. Sie stellen im Hafenbecken versunkene Schiffsladungen dar. Wird eine Solche Wasserkarte waagrecht und senkrecht von allen Seiten eingeschlossen, bekommt der Spieler, der die letzte Karte dazu gelegt hat die Schiffsladung (Lagerhaus). Er darf das Lagerhaus auf ein beliebiges seiner Zentrallager setzen, vorausgesetzt das gewählte Gebiet ist noch nicht abgeschlossen.

Sollten gegen Ende nicht mehr genug Lagerhäuser im Vorrat sein, geht man beim Hafenkartenlegen „leer“ aus.

Feuer und Eis für 2 Spieler von Wolfgang und Brigitte Ditt

Es gilt die normale Startaufstellung. Die Spielfeldgröße ist 7 x 7 Felder.

Es werden alle Gebiete gewertet, die aus einer geraden Anzahl von Hafenkarten bestehen.

Speed für 2 Spieler

Startaufstellung ist nur die Hafenzentrumskarte. Die Spielfeldgröße beträgt 6 x 6 Felder.

Das Spiel endet, sobald das erste Gebiet abgeschlossen wird. Es gewinnt der Spieler, der in diesem Gebiet in den Waren vorne liegt. Gespielt wird ohne die Kräne.

Bestechung für 2 und 4 Spieler von Godwin Solcher

Die Hafenkneipenkarte wird als Joker eingesetzt:

Beim Auspielen dieser Karte darf der Spieler innerhalb des gleichen Gebietes, auf eine Hafenkarte mit nur einer Ware, eine zweite identische Ware dazu legen.

Die Hafenkneipenkarte darf allerdings kein Gebiet abschließen.

Bestechung II für 2 und 4 Spieler von Godwin Solcher

Die Hafenkneipenkarte wird als Joker eingesetzt:

Beim Auspielen dieser Karte darf der Spieler auf zwei verschiedenen Hafenkarten mit nur einer Ware (weder dürfen sich die beide Hafenkarten im selben Gebiet, noch im Gebiet der Hafenkneipe befinden), eine zweite identische Ware dazu legen.

Die Hafenkneipenkarte darf allerdings kein Gebiet abschließen.

Blockade für 2 und 4 Spieler

Neben dem Kartenentfernen bekommt das Schiff eine zusätzliche Funktion:

Man darf keine Karte legen, wenn sie direkt waagrecht oder senkrecht an das Schiff angrenzen würde. Können in einer Runde beide Spieler wegen des Schiffs keine Karte legen, kommt es zum vorzeitigen Spielende.

Extra für 2 und 4 Spieler

Für 3 Münzen kann man sich jederzeit eine zusätzliche Handkarte kaufen.

Das heisst man spielt bis zum Ende mit 6 Handkarten.

Die zusätzliche Handkarte kann eine Hafen- oder Wasserkarte sein.

Finale für 2 Spieler

Das letzte Gebiet, das im Spiel abgeschlossen wird, zählt 2 Siegpunkte.

Finish für 2 und 4 Spieler

Sollte gegen Spielende ein Spieler nur noch Wasserkarten legen können, endet das Spiel sofort.

Die noch freien Felder werden dann mit Wasserkarten aufgefüllt.

Wurde in der letzten Runde die Sonderkarte Zollhaus gespielt, wird sie nicht gewertet.

Freie Wahl für 2 und 4 Spieler

Beim Nachziehen der Karten darf man sich aussuchen, ob man eine Wasserkarte oder eine Hafenkarte nachzieht. Allerdings muss man immer mindestens eine Wasser- und eine Hafenkarte auf der Hand haben.

Neue Sonderregeln

Freie Wahl II für 2 und 4 Spieler

Legt man eine Hafenkarte mit 2 oder 3 Waren in ein Gebiet, muss man sich für eine der abgebildeten Waren entscheiden. Es wird dann also nur 1 Lagerhaus gesetzt.

Hochwasser für 2 Spieler

Jeder Spieler bekommt zu Beginn eine Hochwasserkarte zusätzlich auf die Hand. Wird sie gespielt, werden alle waagrecht oder senkrecht direkt angrenzenden freien Felder mit Wasserkarten vom Nachziehstapel belegt.

Neue Seilschaften für 2 und 4 Spieler

Liegt in einem Gebiet eine Hafenkneipe, wird dieses nicht gewertet. Die Hafenkneipe darf allerdings nicht gelegt werden, wenn es ein Gebiet abschließen würde. Liegen in einem Gebiet 2 Hafenkneipen, heben sie sich gegenseitig auf und das Gebiet wird doch gewertet.

Schmuggel für 2 Spieler

Jeder Spieler darf einmal pro Spiel eine Handkarte verdeckt anlegen. Das darf eine Wasserkarte oder eine Hafenkarte mit einer Ware sein. Sie wird erst bei Spielende aufgedeckt. Ein abgeschlossenes Gebiet, in dem eine verdeckte Karte liegt, wird erst am Schluss, unter Einbeziehung der verdeckten Karte, abgerechnet.

The Absolute Drunken Sailor für 2 und 4 Spieler von Wolfgang und Brigitte Ditt

Da es vorher ankündigt werden muss, ob ein Spieler aussetzt, kann der andere dann die Münzkarten schonen. Um dies zu vermeiden, erhält jeder zu Beginn seine Hafenkneipe „Drunken Sailor“ zusätzlich auf die Hand. Wird sie gespielt, bedeutet dies: „ich setze aus“. Er setzt normal aus (Münze nehmen nicht vergessen!) und nimmt den „Drunken Sailor“ wieder auf die Hand.

Spiel mit Brücke und Hochwasser für 2 Spieler

Es gilt die normale Startaufstellung. Die Spielfeldgröße beträgt 7 x 7 Felder. Jeder Spieler erhält zusätzlich am Anfang je 1 Brücke und 1 Hochwasser. Spieler Rot erhält das 90er Hochwasser und die 92er Brücke. Spieler Schwarz erhält die 91er Brücke und das 93er Hochwasser.