

CRYSTAL PALACE

MINIERWEITERUNG

DIE ZEITUNGSKARTEN

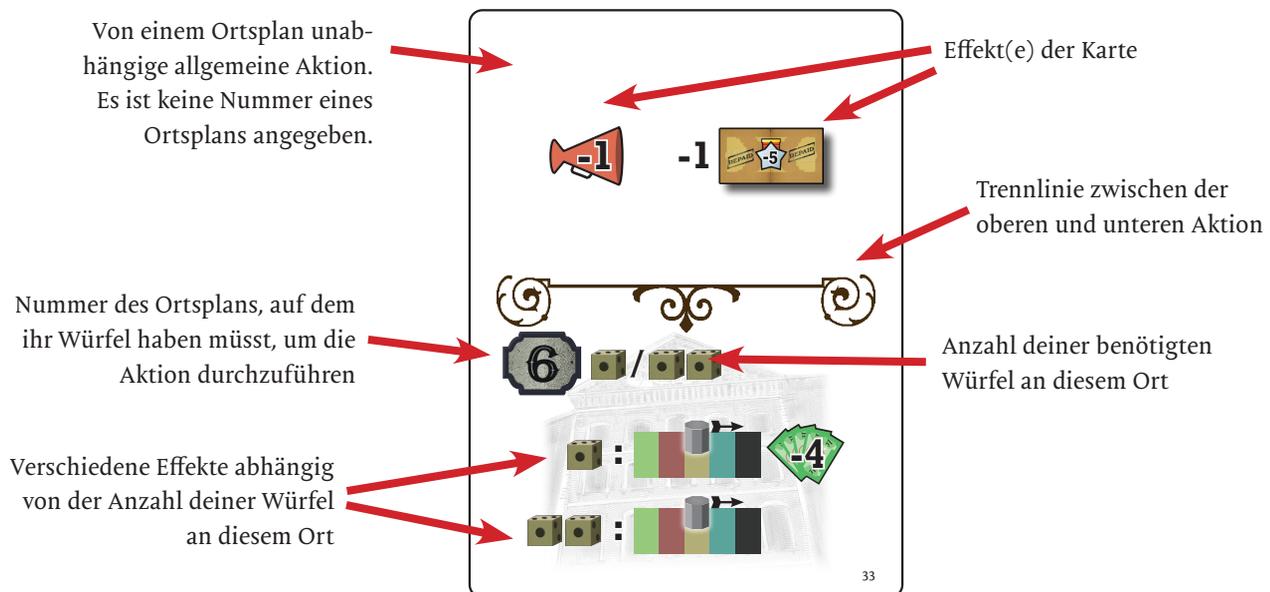
EINLEITUNG

Mit dieser Mini-Erweiterung wird die Zeitungsskala auf euren Spielertableaus durch Zeitungskarten ersetzt, die mit ihren vielfältigen Effekten für noch mehr Abwechslung in euren Partien von Crystal Palace sorgen werden. Vorerst gibt es diese Erweiterung nur als „Print and Play“, also zum selbst Ausdrucken. Wir empfehlen euch, die Karten direkt auf festem Papier auszudrucken oder sie auf normalem Papier auszudrucken und dann auf dünne Pappe zu kleben oder in Kartenhüllen zu stecken.

AUFBAU

Baut das Spiel wie gehabt auf, aber legt den Spielermarker auf eurer Zeitungsskala zurück in die Schachtel. Die Zeitungsskala und die links daneben liegende Erklärung der Tauschkonditionen (also alles, was auf Seite 7 der Anleitung mit dem Buchstaben E gekennzeichnet ist) werden mit dieser Erweiterung nicht genutzt. Mischt alle Zeitungskarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben die Ortspläne. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

AUFBAU EINER ZEITUNGSKARTE



NEUE REGELN FÜR ZEITUNGEN

- Immer wenn ihr während des Spiels eine Zeitung erhaltet, nehmt die oberste Karte des Nachziehstapels auf die Hand. Das Handkartenlimit für Zeitungskarten auf eurer Hand liegt bei **6 Karten**, das heißt, ihr dürft zu keiner Zeit mehr als 6 Karten auf der Hand halten. Wenn ihr genau 6 Zeitungskarten auf der Hand habt, müsst ihr zuerst eine Karte abwerfen oder ausspielen, bevor ihr eine weitere Karte ziehen dürft.
- Ihr dürft **jederzeit** (also auch direkt, bevor ihr eine Zeitungskarte ziehen würdet oder irgendwelche Geldkosten bezahlen müsst) eine Zeitungskarte abwerfen, um dafür **1 Pfund** zu erhalten.
- Während **Phase 2** einer jeden Runde dürft ihr, direkt bevor und/oder nachdem ihr einen Würfel einsetzt, beliebig viele eurer Zeitungskarten ausspielen.
- Auf jeder Zeitungskarte befindet sich eine obere und eine untere Aktion. Immer wenn ihr eine Zeitungskarte ausspielt, dürft ihr entweder beide oder auch nur eine beliebige dieser zwei Aktionen ausführen. Wenn ihr eine Aktion ausführt, **müsst** ihr alle Effekte der Aktion auf euch anwenden, positive wie negative. Könnt ihr einen negativen Geldbetrag nicht in vollem Umfang bezahlen, müsst ihr ggf. einen Kredit aufnehmen.
- Immer wenn ihr eine Karte abwerft oder ausspielt, legt sie danach offen auf den Ablagestapel. Wenn ihr eine Karte ziehen dürft und der Nachziehstapel ist leer, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

DIE AKTIONEN DER ZEITUNGSKARTEN

Die meisten Aktionen zeigen die Nummer eines Ortsplanes und 1 oder 2 Würfel. Das bedeutet, dass ihr mindestens diese Anzahl eigener Würfel an diesem Ort eingesetzt haben müsst, um die Aktion ausführen zu können.

Manche Aktionen zeigen dieses Symbol: 

Das bedeutet, dass ihr die Aktion auch mit 1 eigenen Würfel an diesem Ort ausführen könnt, aber bei 2 (oder mehr) eigenen Würfeln an dem Ort einen besseren Effekt erhaltet. Von diesem Symbol abgesehen gibt es euch grundsätzlich keinen Vorteil, mehr als die geforderte Anzahl von Würfeln an diesem Ort zu haben (es gibt jedoch manche Karteneffekte, die euch dafür belohnen).

Manche Aktionen zeigen weder die Nummer eines Ortsplans noch eine Anzahl von Würfeln. Diese allgemeinen Aktionen könnt ihr unabhängig davon, wieviele Würfel ihr bereits eingesetzt und wo ihr diese eingesetzt habt, ausführen. Das ändert nichts daran, dass ihr auch diese Aktionen nur in Phase 2 ausführen oder auf die Ausführung der Aktion ganz verzichten könnt.

APPENDIX

Die meisten Symbole sollten euch bekannt sein und werden im Grundspiel erklärt. Die folgenden Symbole sind neu:



Zählt jeden Würfel an diesem Ort, nicht nur eure eigenen.



= Für jeden deiner eigenen Würfel an diesem Ort, erhältst du die Belohnung auf der rechten Seite.



Set aus einer Prototypen-, einer Personenkarte und einer Aktie (keine Verknüpfung notwendig)



Zählt jeden Würfel mit einer bestimmten Augenzahl, hier 5 und 6, an diesem Ort.



Bewegt euren Spielermarker auf der Buzzleiste um die angegebene Anzahl Schritte rückwärts, hier 3. Solltet ihr dabei über oder auf ein Würfzettel- oder Posterfeld ziehen, passiert nichts. Wenn ihr danach aber vorwärts erneut über oder auf ein Würfzettel- oder Posterfeld zieht, erhaltet ihr auch den Bonus erneut. Ihr dürft jedoch niemals einen zweiten Buzzmarker auf ein Posterfeld setzen, auf dem bereits ein eigener Buzzmarker liegt.



Zahlt einen Kredit zurück ohne dafür Geld abgeben zu müssen.



1. : Abhängig von deiner relativen Position auf der Buzzleiste (erste, zweite oder dritte, auch wenn geteilt) erhältst du die entsprechende Belohnung auf der rechten Seite.
2. :
3. :