

BALI

Vorbereitung s. OR

Ereigniskarten:

KRIEGER – Herausforderung, *ein* Mitspieler wird davon ausgenommen.

- parieren: ebenfalls Kriegerkarte spielen.
- fliehen: wer nicht parieren kann oder will, verteilt 3 seiner Handkarten beliebig auf seine Stapel anderer Inseln, übrige auf Ablagestapel!

Runde für diesen Spieler beendet!

Kommt erst wieder ins Spiel bei Wechsel des aktiven Spielers.

GELEHRTER – bis zu 3 Karten von beliebigen eigenen Stapeln anderer Inseln *einzel*n nehmen *oder*

bis zu 3 Handkarten beliebig auf eigene Stapel anderer Inseln verteilen.

KÜNSTLER – bis zu 3 Handkarten abwerfen und entsprechende Anzahl nachziehen.

Wer sofort entsprechende zweite Karte spielt, bewirkt Wechsel des aktiven Spielers nach links, erhält Ersatz für zweite Karte. Runde wird immer zu Ende gespielt.

Hoheitskarten:

PRIESTER, FÜRST – aktiver Spieler muß Karte ablegen, mindestens eine weitere zeigen.

Wer mehr Karten vorzeigt als bisher gezeigt, nimmt (behält) entsprechendes Symbol in sein(em) Dorf auf aktiver Insel.

Alle vorgezeigten Karten zurück auf Hand.

Sind dadurch beide Hoheiten in einem Dorf, erhält der Spieler das entsprechende ovale Herrschaftssiegel, u. U. von anderem Spieler.

Dalangkarten: Ortswechsel des Dalang (aktive Insel).

Aktiver Spieler muß eine der beiden Inseln auf Dalangkarte nennen.

Ortswechsel kann nur verhindert werden durch Spielen einer Dalangkarte mit genannter Zielinsel.

- Ortswechsel ohne Wertung: Karten an alter Insel ablegen, an neuer Insel alle Karten aufnehmen.
- Ortswechsel mit Wertung, wenn mindestens eine Hoheit im Dorf des aktiven Spielers.
 - Spieler mit anderer Hoheit in seinem Dorf erhält niedrigste Dämonenmaske, aktiver Spieler nächsthöhere. Sind beide im Dorf des aktiven Spielers, erhält (nur) er die niedrigste Dämonenmaske.
 - Wechsel des aktiven Spielers, Karten an alter Insel ablegen, an neuer jeweils nur die untersten vier Karten aufnehmen, übrige auf Ablagestapel!

Spielrunde:

- Aktiver Spieler zieht 2 Karten, übrige Spieler je 1.

- Aktiver Spieler spielt solange immer je 1 Karte, bis er damit aufhört bzw. dazu gezwungen wird.

Nach jeder Karte andere Spieler immer reihum im UZS, können (!) entsprechende Karte spielen und entsprechend handeln (s.o).

Alles findet immer auf aktiver Insel statt.

Nur durch fehlende Kriegerkarte kann Runde für einen Spieler vorzeitig enden. Weitere Karten werden erst erneut nachgezogen, wenn aktiver Spieler wechselt.

Wechsel des aktiven Spielers, wenn

- er selber freiwillig aufhört, jederzeit möglich.
- er durch zweite gespielte Ereigniskarte gezwungen wurde.
- Ortswechsel mit Wertung stattgefunden hat.

Spielende, sobald alle Dämonenmasken verteilt sind.

Sieger ist Spieler mit meisten Punkten aus Dämonenmasken und Herrschaftssiegel.