

## Eiszeit - KSR

Es werden 4 Durchgänge mit je 4 Phasen gespielt.

### 1) SIEDELN:

Erster Durchgang: Der Startspieler beginnt, danach geht es immer im Uhrzeigersinn weiter.  
Wer am Zug ist führt nacheinander aus:

#### a) 1 eigene Handkarte ausspielen (MUSS):

⇒ Die Karte wird offen neben den entsprechenden gleichfarbigen Nachziehstapel gelegt.  
Hat der Spieler 8 oder mehr Steine vor sich, darf er nur eine helle Karte spielen.

⇒ HELLE Karte abgespielt = So viele eigene Steine oberhalb der hellen Karten ablegen,  
wie auf der ausgespielten Karte angegeben sind = heller Vorrat.  
Aktion selbst ausführen.  
Helle Aktion nur wählen, wenn man sie auch vollständig mit Steinen bezahlen kann.

⇒ DUNKLE Karte ausgespielt = So viele Steine vom dunklen Vorrat (oberhalb der dunklen Karten) nehmen wie auf gespielter Karte abgebildet sind und in eigenen Vorrat legen.  
Aktion wird nun von einem/mehreren Mitspieler(n) (siehe Kartentext) ausgeführt.

#### b) Eine Karte abwerfen (DARF):

Ohne Auswirkung darf 1 Karte unter den passenden Ablagestapel geschoben werden, allerdings ohne diese den Mitspielern zeigen zu müssen.

#### c) Karte/n nachziehen (MUSS):

Der Spieler füllt seine Hand auf 5 Karten auf, in beliebigen Farben.  
Man darf aber nicht 5 helle oder 5 dunkle Karten halten.  
Ist ein Stapel aufgebraucht, wird der passende Ablagestapel gemischt + bereitgestellt.  
Die oberste Karte eines Ablagestapels wird nicht eingemischt.

**Wurde der letzte Stein** aus **dunklem** Vorrat genommen (evtl. fehlende aus hellem Vorrat nehmen) = nach Ausführung der Aktion **endet Phase 1**.

### 2) KONFLIKTE:

⇒ Alle Feuer-Plättchen an Ort und Stelle aufdecken.  
⇒ Gebiet für Gebiet wie folgt überprüfen.

⇒ 3 Jäger sind je Gebiet zulässig.  
⇒ Jedes Mammut im Gebiet erhöht die zulässige Jägerzahl dort um 1.  
⇒ Jedes Feuer-Plättchen erhöht die zulässige Jägerzahl dort um 0 - 2.

⇒ **Sind zu viele Jäger vorhanden**, muss der Spieler mit den wenigsten Jägern im Gebiet 1 eig. Jäger in seinen Vorrat zurücknehmen. Wer die zweitwenigsten Jäger dort hat, nimmt ebenso 1 Jäger zurück. Der Jäger mit den drittwenigsten ... usw. Es geht solange immer reihum, bis das Gebietslimit erreicht bzw. unterschritten wird. Haben mehrere Jäger in einem Gebiet die gleiche Anzahl an Jägern, nehmen sie gleichzeitig je 1 Jäger zurück.

⇒ **Jäger mit Keulen werden nie entfernt**.

### 3) WERTUNG:

Es gibt Siegpunkte für verbliebene Jäger, die man Gebiet für Gebiet ermittelt.

Jeder Jäger im Gebiet ohne Mammut = 1 Punkt.  
Jeder Jäger im Gebiet mit 1 Mammut = 2 Punkte.  
Jeder Jäger im Gebiet mit 2 u.m. Mammuts = 3 Punkte.

### 4) GLETSCHER EINSETZEN (DARF):

Wer nun am **weitesten hinten** mit seinem Zählstein steht, DARF 1 Gebiet auswählen und es mit dem entsprechenden Gletscherteil abdecken.

Patt: Es ist im Vorteil, wer weniger Jäger auf dem Spielplan hat bzw. dann weniger Steine.  
Bei weiterem Patt wird unter den Beteiligten ausgelost.  
Das ausgewählte Gebiet muss aber an mind. 1 anderes mit Gletscherteil belegtes Gebiet bzw. den oberen Spielplanrand angrenzen (über Eck reicht nicht).

⇒ Alle Jäger im betroffenen Gebiet = in Vorrat ihrer Besitzer zurück.

⇒ Alle Mammuts im betroffenen Gebiet = in allg. Vorrat zurück.

### VORBEREITUNGEN für nächsten Durchgang:

Alle Steine des hellen Vorrats zu den dunklen Karten schieben.  
Sind dort nun weniger als 10 Steine, zahlen alle Spieler gleich viele Steine ein, bis mind. 10 Steine vorhanden sind.

Alle 14 Feuer-Plättchen verdeckt mischen und in jedes gletscherfreie Gebiet ein verdecktes Plättchen legen. Rest kommt verdeckt neben den Spielplan.

Der linke Nachbar des Spielers, der das Siedeln beendet hat, beginnt Phase 1.

Der letzte Durchgang hat Sonderregeln:

Die letzte dunkle Karte, die das Siedeln beendet, wird nicht mehr ausgeführt.  
Die Steine dieser Karte werden vom dunklen in den hellen Vorrat gelegt.  
Es wird kein Gletscherteil mehr eingesetzt.

### SPIELENDEN:

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.  
Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer noch mehr Jäger auf dem Spielplan hat.  
Erneutes Patt: Mehr Steine im Vorrat der Patt-beteiligten Spieler entscheiden.

### Hinweise zu den Karten:

⇒ Mitspieler, die die Aktion einer dunklen Karte ausführen dürfen, können auf einen Teil oder die gesamte Aktion verzichten.

⇒ "Platzieren" bedeutet: Figur von aussen auf den Spielplan bringen.  
Hat man keinen Jäger im Vorrat, gilt "Versetzen". Diese Regel gilt auch für Mammuts.

⇒ "Versetzen" bedeutet: Figuren innerhalb des Spielplans versetzen.

⇒ Nachbargebiete sind Gebiete mit gemeinsamer Grenze.  
Zum Beispiel sind die Gebiete 1 und 6 Nachbarn, die Gebiete 2 und 7 aber nicht.  
Ein Gletscherteil zwischen zwei Gebieten bedeutet weiterhin, dass sie keine Nachbarn sind.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.07.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)