

Khan - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Zahl der Jurten ist im Prinzip unbegrenzt.
Ablauf eines Zuges erfolgt in fester Reihenfolge:

1) Einen Herrscher vertreiben UND 1 neutrale Jurte einsetzen (MUSS):

- Oberste Karte vom Nachzieh-Stapel offen auf Ablagestapel legen.
Damit ist der Herrscher bestimmt, der vertrieben wird und die Richtung der Vertreibung.
Ist der Herrscher bereits aus dem Spiel, zieht man die nächste Karte.
- Die Herrscherfigur muss auf das 1. freie Feld in Zugrichtung ziehen, max. 3 Felder weit.
Frei = ohne Jurte, Figur, Brücken- oder Eroberungs-Plättchen. Flussfelder sind tabu.
Ist in vorgegebener Richtung kein Zug möglich, wird nächste Richtung im U-Sinn probiert usw..
- Auf das verlassene Feld legt man eine neutrale Jurte (aus Lager des entspr. Herrschers).
- Wurde die letzte neutrale Jurte eines Herrschers platziert oder konnte er in keine der 8 Richtungen gezogen werden (er hinterlässt aber eine neutrale Jurte*), wird der Herrscher in sein Lager gestellt. Evtl. restliche Jurten in seinem Lager kommen in den allgemeinen Vorrat.
- Sobald der **5. Herrscher** aus dem Spiel ist, beginnt die **Endphase**.

2) Aktionen (MUSS):

ENTWEDER 2 Einzelaktionen in freier Reihenfolge ausführen.
ODER 2mal die selbe Aktion ausführen.

a) In ein bestimmtes Land einfallen:

1 Herrscher-Karte spielen und 1 eigene Jurte einsetzen in ein beliebiges freies Feld



b) Einen Herrscher vertreiben:

- Man benennt den zu vertreibenden Herrscher.
- Oberste Karte vom Nachzieh-Stapel offen auf Ablagestapel legen. Die Farbe ist egal.
Gemäß auf der Karte angegebener Richtung wie in Phase 1 verfahren.
- Die neutrale Jurte kommt nun aber vom allg. Vorrat auf das Spielfeld.

c) Erobern:

- 1 Brücken- bzw. Eroberungs-Pl. aus Vorrat über mehrere mit Jurten belegte Landfelder legen.
- Der Spieler muss bei den überdeckten Jurten die Mehrheit haben (neutrale Jurten zählen nicht).
Alleinige Mehrheit = 1 eigene Jurte auf das Plättchen legen.
Geteilte Mehrheit = Jeder Beteiligte legt 1 eigene Jurte auf das Plättchen.
- Bedingung für Eroberungs-Plättchen: Alle überdeckten Felder müssen mit Jurten belegt sein.
- Bedingung für Brücken: Alle überdeckten Felder (ohne Fluss) müssen mit Jurten belegt sein.
Auf jeder Flussseite muss mind. 1 Landfeld überdeckt sein.
Auf 2 verschiedenen Ufern muss mind. 1 Landfeld überdeckt sein.
Brücken dürfen nebeneinander liegen.
- Überdeckte Jurten kann man vom Spielplan nehmen, wenn sie knapp werden.

Sonderkarten (Regeln hier für 2 - 3 Spieler) - Nach Abwurf einer Karte erhält man Jurte zurück.

Hohe Moral: Führe eine 3. Aktion aus und gib die Karte aus dem Spiel.

Schutz des Großen Khan: Schütze Deine Jurten. Lege dazu auf die Karte eine eigene Jurte.
Niemand darf ohne Deine Zustimmung Deine Jurten überbauen.
Solange Du die Karte aktiviert hast, kann niemand anders diesen Kartentyp aktivieren.
2-Personenspiel: Der selbe Spieler darf die Karte nicht 2mal hintereinander einsetzen.

d) In ein beliebiges Land einfallen = 2 Aktionen:

1 eigene Jurte auf ein beliebiges freies Landfeld setzen UND 0 bis 4 Handkarten abwerfen.

3) Eine Sonderkarte in Schachtel zurücklegen:

Hat der Spieler aus der Vorrunde noch eine Sonderkarte mit eigener Jurte darauf vor sich liegen, gibt er diese Karte aus dem Spiel. Die Jurte erhält er zurück.

4) Eine Sonderkarte einsetzen:

Der Spieler darf 1 beliebige eigene Sonderkarte einsetzen und muss sie je nach Art direkt abwerfen oder mit eigener Jurte bestücken (=aktiviert).

5) Handkarten nachziehen, bis man 4 Karten auf der Hand hält.

ENDPHASE:

- Alle übrigen Herrscher-Figuren werden durch neutrale Jurten ersetzt.
Passiert Eintritt in die Endphase in Phase 1, fährt der aktive Spieler sofort mit der Endphase fort.
Passiert Eintritt in die Endphase in Phase 2, spielt der aktive Spieler seinen Zug regulär weiter, aber ohne Phase 2b. Erst sein linker Nachbar beginnt die Endphase.
- Jeder weitere Spielzug besteht nun aus 2 Eroberungen.
- Es werden keine Hand-/Sonderkarten mehr gespielt.
- Aktive Sonderkarten gelten weiterhin, bis der entsprechende Spieler an die Reihe kommt.
Das bedeutet, der Spieler muss sie in Phase 3 abwerfen.
- Der Spielzug verfällt, wenn man nicht erobern kann.
- Das Spiel endet, wenn niemand mehr erobern kann.

Wertung zum Spielende:

- Alle Plättchen mit eigener Jurte werten. Man addiert die Siegpunkte dieser Plättchen.
Sind mehrere Spieler an einem Plättchen beteiligt, werden Punkte geteilt (aufgerundet).
- Boni: 10, 6, 3 Punkte gehen an die Spieler
mit dem größten, zweitgrößten, drittgrößten zusammenhängendem Gebiet.
Jeder Spieler kann nur **einen** Bonus erhalten.
Besitzt ein Spieler zB 2 der größten Gebiete, profitiert er nur 1mal und der nächste Spieler mit dem drittgrößten Gebiet rutscht auf Rang 2. Rang 3 geht an das viertgrößte Gebiet.*
Gebiet = Anzahl Landfelder- und Flussfelder**, die durch Seite an Seite angrenzende Plättchen bedeckt sind, wobei der wertende Spieler je eine Jurte darauf liegen haben muss.
Pattsituation: Das nächstkleinere Gebiet entscheidet unter den Beteiligten.
Plättchen mit mehreren Jurten zählen zur Größe der Gebiete aller Beteiligter.

➡ Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit dem größerem zusammenhängendem Gebiet siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.02.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* vom Autor bestätigt
** Fehler in deutscher
Übersetzung der original
englischen Anleitung

Göttliche Unterstützung: Schütze neutrale Jurten. Lege 1 eigene Jurte als Zeichen auf die Karte.

Niemand darf ohne Deine Zustimmung neutrale Jurten überbauen.

Solange Du die Karte aktiviert hast, kann niemand anders diesen Kartentyp aktivieren.

2-Personenspiel: Der selbe Spieler darf die Karte nicht 2mal hintereinander einsetzen.

Kundschafter: Reserviere ein Brücken- oder Eroberungsplättchen und gib die Karte aus dem Spiel.

Lege 1 eigene Jurte auf 1 beliebiges Brücken- oder Eroberungsplättchenstapel = für andere blockiert.

Kommt der Spieler nach 1 Runde wieder dran, muss er den Stapel wieder freigeben.