

Nations Das Würfelspiel - KSR

Verfügbar = im eigenen Besitz und noch nicht verbraucht. Was im Vorrat liegt, ist nicht mehr verfügbar.

Neue Runde:

- Alle Fortschritts-Plättchen vom Fortschritts-Plan entfernen und mit neuen Plättchen des aktuellen Zeitalters auffüllen (bei 4 Sp. = 4 Spalten).
- Ausliegendes Ereignis-Plättchen vom Wertungs-Plan entfernen und durch 1 neues Ereignis des aktuellen Zeitalters ersetzen.
- Die Spieler legen alle Marker und Würfel von ihrem "Verbraucht"-Bereich neben ihr Tableau und drehen ihre Zugreihenfolge-Karte hochkant.

Jederzeit: Möchte man Gold / Nahrung / Stein verbrauchen, kann man stattdessen 2 beliebige verfügbare Würfel (keine Marker) verbrauchen. Sie ergeben dann nach Wunsch 1 Gold / 1 Nahrung / 1 Stein. Man kann aber dafür nicht Bücher / Stärke erhalten.

Aktionen: In Zugreihenfolge führt man immer je 1 Aktion aus oder passt.

- Zum Rundenbeginn wirft der Spieler am Zug alle seine Würfel und führt danach direkt seine erste Aktion aus.
- Spielerscheiben für Siegpunkte (SP) werden, wenn aus Bücherwertungen / Hungersnöten / Kriegen kommend, während des Spiels vorgerückt.
- Siegpunkte aus Plättchen werden erst zum Spielende abgerechnet.

Passen: ♦ Eigene Zugreihenfolge-Karte auf waagrecht drehen. Man hat keine Aktion mehr in dieser Runde. Die Mitspieler spielen weiter. Erst nach dem Passen aller Spieler endet eine Runde.

Wurfwiederholung: ♦ Der Spieler nimmt einen seiner verfügbaren Marker für Wurfwiederholung und legt diesen in den "Verbraucht"-Bereich.
♦ Dann nimmt er 1/mehrere seiner verfügbaren Würfel und wirft sie erneut.
♦ Er kann aber keine weitere Aktion direkt danach ausführen.

1 Fortschritts-Plättchen kaufen: ♦ Man zahlt die Kosten in Gold / Stärke. Je nach Entnahme-Reihe gilt: Reihe 3 / 2 / 1 = 3 / 2 / 1 Einheiten. Das jeweilige Plättchen zeigt an, ob Gold oder Stärke zu zahlen ist.
♦ Zur Bezahlung legt man 1/mehrere verfügbare Würfel und/oder Marker mit den geforderten Symbolen in den "Verbraucht"-Bereich. Überzahlungen verfallen.
♦ Ein Entwicklungs-Plättchen (Bauerwerk/Militär) ersetzt stets eine bisherige Entwicklung auf dem Spielertableau. Die auf der ersetzen Entwicklung abgebildeten Würfel sind in den Vorrat zu zahlen. Man hat die Wahl, ob man Würfel dieser Farbe aus verbrauchten und/oder verfügbaren Würfeln wählt. Danach erhält man die auf neuer Entwicklung angegebenen Würfel vom Vorrat + wirft sie sofort zur späteren Nutzung.
⇒ **Berater** werden auf das linke obere Feld des Spielertableaus gelegt. Ein neuer Berater ersetzt den bisherigen. Wird ein Berater ersetzt, sind die darauf ggf. abgebildeten Marker (verbrauchte/verfügbare) in den Vorrat abzugeben. Der Spieler erhält die auf dem neuen Berater abgebildeten Wurfwiederholungs-Marker für spätere Züge.
⇒ **Kolonien** werden neben dem Spielertableau abgelegt. Evtl. abgebildete Marker erhält man für spätere Züge.
⇒ **Wunder** werden auf das rechte obere Feld des Spielertableaus gelegt. Ggf. dort schon liegendes Wunder ersetzen. Das Feld enthält max. ein Wunder im Bau. Der Bau kann erst in einem späterem Zug erfolgen.

Ein Wunder bauen: ♦ Hat man ein Wunder im Bau, zahlt man nun die darauf links unten abgebildeten Kosten.
♦ Dazu legt man 1/mehrere verfügbare Würfel und/oder Marker mit angeforderten Symbolen in "Verbraucht"-Bereich.
♦ Das fertige Wunder kommt neben das eigene Spielertableau.
♦ Ist auf dem Wunder ein Marker abgebildet, erhält man diesen zur späteren Nutzung.

Rundenende: *Folgende Punkte in genau der angegebenen Reihenfolge abarbeiten.*

Bücher sammeln: In umgekehrter Zugreihenfolge kann jeder Spieler X verfügbare Marker/Würfel mit "BUCH"-Symbolen nehmen und in "Verbraucht"-Bereich legen. Je Buch rückt sein Marker auf der Kulturleiste um 1 Schritt vor. Nachdem alle Spieler damit fertig sind, wird gewertet. Jeder Spieler erhält 1 SP für jeden Mitspieler, der auf der Wertungsleiste hinter ihm liegt (2 SP in 1er-/2er-Partie). Für gleichstarke Mitspieler gibt es nichts.

Hungersnot: In umgekehrter Zugreihenfolge kann jeder Spieler X verfügbare Marker/Würfel mit "NAHRUNG"-Symbolen nehmen und in "Verbraucht"-Bereich legen. Sind es mind. so viele Nahrung-Symbole wie auf Ereignis, erhält er die angegebenen SP.

Reihenfolge-Karten: Wer die meisten Stärke-Symbole auf seinen verfügbaren Würfeln/Markern besitzt, wird Startspieler usw.. Alle Plätze ermitteln. Patt: Die bisherige Reihenfolge zwischen den Patt-Betroffenen bleibt bestehen. Jeder Spieler erhält die passende Zugreihenfolge-Karte.

Krieg: In umgekehrter Zugreihenfolge kann jeder Spieler X seiner verfügbaren Marker/Würfel mit "STARKE"-Symbolen nehmen und in "Verbraucht"-Bereich legen. Sind es mind. so viele Stärke-Symbole wie auf dem Ereignis, erhält er die angegebenen SP.

Spielende: Nach der 4. Runde zählen alle Spieler die Siegpunkte ihrer Kolonien, Entwicklungen, Berater und aus fertigen Wundern. Wer die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt. Patt nach Zugreihenfolge auflösen (Startspieler gewinnt vor Zweitem usw.).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.11.14
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de