

SAGA - Kurzspielregel
<p>Spielzüge werden im Uhrzeigersinn ausgeführt.</p> <p>1.) Ruhmespunkte für eigene Länder kassieren (Chip)</p> <p>2a.) 1 Handkarte auslegen (MUSS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - als Gründung eines neuen Angriffstrupps (Farbe=Angriffsfarbe auf ein Land). Die 1. Karte eines Trupps bestimmt die Farbe des Landes, die dieser Trupp angreifen darf. Es können mehrere Trupps mit gleicher Startkarte bestehen. - als Verstärkung eines Angriffstrupps - jede Farbe darf nur 1x je Trupp vorkommen <p>2b.) Evtl. anderes Land erobern (Wert Angriffstrupp > Verteidigungstrupp):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Länderkarte nehmen und auf erobernden Angriffstrupp legen. Dieser Angriffstrupp wird Verteidigungstrupp dieses Landes. Hier darf i.d.R. keine Karte mehr angelegt werden. - Wurde Länderkarte aus Mitte genommen, werden deren Ritter "freie Ritter". - Wurde Länderkarte von einem Mitspieler genommen, nimmt dieser seinen Verteidigungstrupp wieder auf die Hand. <p>Während seines Zuges kann man jederzeit 1 freien Ritter auf die Hand nehmen gegen Zahlung in Ruhmespunkten (1-4 lt. Kartenwert), ggf. also auch vor Aktion 2a.</p> <p>Spielende: ..sobald ein Spieler letzte Handkarte ablegt. Eventuelle Eroberung noch ausführen.</p> <p>Wertung: Ruhmespunkte laut Chips + Kartenwerte der Verteidigungstrupps an eigenen Ländern MINUS Kartenwerte der Handkarten + evtl. Punkte aus Eigenschaften der Länderkarten ...Angriffstrupps ohne Land zählen nichts.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.03.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

SAGA - Kurzspielregel
<p>Spielzüge werden im Uhrzeigersinn ausgeführt.</p> <p>1.) Ruhmespunkte für eigene Länder kassieren (Chip)</p> <p>2a.) 1 Handkarte auslegen (MUSS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - als Gründung eines neuen Angriffstrupps (Farbe=Angriffsfarbe auf ein Land). Die 1. Karte eines Trupps bestimmt die Farbe des Landes, die dieser Trupp angreifen darf. Es können mehrere Trupps mit gleicher Startkarte bestehen. - als Verstärkung eines Angriffstrupps - jede Farbe darf nur 1x je Trupp vorkommen <p>2b.) Evtl. anderes Land erobern (Wert Angriffstrupp > Verteidigungstrupp):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Länderkarte nehmen und auf erobernden Angriffstrupp legen. Dieser Angriffstrupp wird Verteidigungstrupp dieses Landes. Hier darf i.d.R. keine Karte mehr angelegt werden. - Wurde Länderkarte aus Mitte genommen, werden deren Ritter "freie Ritter". - Wurde Länderkarte von einem Mitspieler genommen, nimmt dieser seinen Verteidigungstrupp wieder auf die Hand. <p>Während seines Zuges kann man jederzeit 1 freien Ritter auf die Hand nehmen gegen Zahlung in Ruhmespunkten (1-4 lt. Kartenwert), ggf. also auch vor Aktion 2a.</p> <p>Spielende: ..sobald ein Spieler letzte Handkarte ablegt. Eventuelle Eroberung noch ausführen.</p> <p>Wertung: Ruhmespunkte laut Chips + Kartenwerte der Verteidigungstrupps an eigenen Ländern MINUS Kartenwerte der Handkarten + evtl. Punkte aus Eigenschaften der Länderkarten ...Angriffstrupps ohne Land zählen nichts.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.03.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

SAGA - Kurzspielregel
<p>Spielzüge werden im Uhrzeigersinn ausgeführt.</p> <p>1.) Ruhmespunkte für eigene Länder kassieren (Chip)</p> <p>2a.) 1 Handkarte auslegen (MUSS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - als Gründung eines neuen Angriffstrupps (Farbe=Angriffsfarbe auf ein Land). Die 1. Karte eines Trupps bestimmt die Farbe des Landes, die dieser Trupp angreifen darf. Es können mehrere Trupps mit gleicher Startkarte bestehen. - als Verstärkung eines Angriffstrupps - jede Farbe darf nur 1x je Trupp vorkommen <p>2b.) Evtl. anderes Land erobern (Wert Angriffstrupp > Verteidigungstrupp):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Länderkarte nehmen und auf erobernden Angriffstrupp legen. Dieser Angriffstrupp wird Verteidigungstrupp dieses Landes. Hier darf i.d.R. keine Karte mehr angelegt werden. - Wurde Länderkarte aus Mitte genommen, werden deren Ritter "freie Ritter". - Wurde Länderkarte von einem Mitspieler genommen, nimmt dieser seinen Verteidigungstrupp wieder auf die Hand. <p>Während seines Zuges kann man jederzeit 1 freien Ritter auf die Hand nehmen gegen Zahlung in Ruhmespunkten (1-4 lt. Kartenwert), ggf. also auch vor Aktion 2a.</p> <p>Spielende: ..sobald ein Spieler letzte Handkarte ablegt. Eventuelle Eroberung noch ausführen.</p> <p>Wertung: Ruhmespunkte laut Chips + Kartenwerte der Verteidigungstrupps an eigenen Ländern MINUS Kartenwerte der Handkarten + evtl. Punkte aus Eigenschaften der Länderkarten ...Angriffstrupps ohne Land zählen nichts.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.03.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

SAGA - Kurzspielregel
<p>Spielzüge werden im Uhrzeigersinn ausgeführt.</p> <p>1.) Ruhmespunkte für eigene Länder kassieren (Chip)</p> <p>2a.) 1 Handkarte auslegen (MUSS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - als Gründung eines neuen Angriffstrupps (Farbe=Angriffsfarbe auf ein Land). Die 1. Karte eines Trupps bestimmt die Farbe des Landes, die dieser Trupp angreifen darf. Es können mehrere Trupps mit gleicher Startkarte bestehen. - als Verstärkung eines Angriffstrupps - jede Farbe darf nur 1x je Trupp vorkommen <p>2b.) Evtl. anderes Land erobern (Wert Angriffstrupp > Verteidigungstrupp):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Länderkarte nehmen und auf erobernden Angriffstrupp legen. Dieser Angriffstrupp wird Verteidigungstrupp dieses Landes. Hier darf i.d.R. keine Karte mehr angelegt werden. - Wurde Länderkarte aus Mitte genommen, werden deren Ritter "freie Ritter". - Wurde Länderkarte von einem Mitspieler genommen, nimmt dieser seinen Verteidigungstrupp wieder auf die Hand. <p>Während seines Zuges kann man jederzeit 1 freien Ritter auf die Hand nehmen gegen Zahlung in Ruhmespunkten (1-4 lt. Kartenwert), ggf. also auch vor Aktion 2a.</p> <p>Spielende: ..sobald ein Spieler letzte Handkarte ablegt. Eventuelle Eroberung noch ausführen.</p> <p>Wertung: Ruhmespunkte laut Chips + Kartenwerte der Verteidigungstrupps an eigenen Ländern MINUS Kartenwerte der Handkarten + evtl. Punkte aus Eigenschaften der Länderkarten ...Angriffstrupps ohne Land zählen nichts.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.03.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>