

## Seasons - KSR (Seite 1 von 2)

Seasons wird in 2 Phasen gespielt.

### Phase 1 - Die Spieleröffnung:

#### I. - Machtkarten auswählen:

- Jeder Spieler schaut sich die Machtkarten an, die er erhalten hat.
- Eine Karte davon wählt er aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Die übrigen Karten werden verdeckt Richtung LINKEM Spieler abgelegt.
- Sobald alle Spieler je 1 Karte gewählt haben, nimmt jeder den Stapel zu seiner Rechten auf und sucht erneut eine Karte aus usw..
- Das geht solange weiter, bis jeder Spieler 9 Karten vor sich liegen hat.

#### II. - Machtkartendeck bauen:

- Jeder Spieler sortiert sich aus seinen 9 Karten 3 Sets zu je 3 Karten.
- Ein Set wird die aktuelle Kartenhand, auf die anderen Sets kommen die Marker   für die späteren Runden.
- Man darf seine Machtkarten jederzeit ansehen.

### Phase 2 - Das Turnier:

#### I. - Rundenbeginn:

- Der Startspieler der Runde würfelt mit allen Würfeln der aktuellen Jahreszeit, angezeigt durch den Jahreszeitenstein.
- Der Startspieler sucht sich zuerst einen der Würfel aus und legt ihn vor sich ab in die Aussparung seiner Spielertafel.
- Reihum machen das die anderen Spieler ebenso. 1 Würfel bleibt übrig.
- Danach beginnen die Spielzüge der einzelnen Spieler in Reihenfolge.

#### II. - Spielzüge:

- Man kann beliebig viele Aktionen in seinem Zug ausführen.

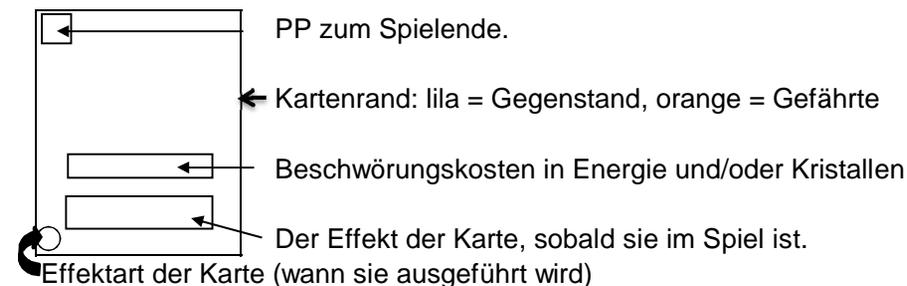
#### ➡ Aktion(en) auf den Würfeln:

Aktionen "ENERGIE erhalten" und "KRISTALLE erhalten" müssen vor allen anderen Aktionen gewählt werden.

- **ENERGIE erhalten** (4 Symbole): Man legt die entsprechenden Chips (Energie) in die Aussparungen seiner Spielertafel.
- Kann man neue Energie nicht in den max. 7 Aussparungen unterbringen, muss man sich sofort dafür entscheiden, welche 7 Energie man behält. Überzählige Energie kommt in allg. Vorrat zurück.

-  **KRISTALLE ERHALTEN**: Zeigt der Würfel eine Zahl, muss man die entsprechende Anzahl auf der Kristalltafel vorrücken.
-  **WISSEN ERHÖHEN**: Der eigene Magiestein wandert weiter auf der Spielertafel und erhöht das Limit ausgespielter Machtkarten.
-  **KARTE ZIEHEN**: 1 Machtkarte ziehen und aufnehmen oder abwerfen. Es gibt kein Handlimit.
-  **ENERGIE UMWANDELN**: Man kann von seiner Energie beliebig viel aus seiner Reserve nehmen und in Kristalle umwandeln. Der Kurs ergibt sich aus dem Energie-Kristall-Register (1 - 3) auf dem Spielplan.  
Die Aktion darf mehrmals im Spielzug ausgeführt werden.

#### ➡ Aktion(en) mit Machtkarten (Beschwören):



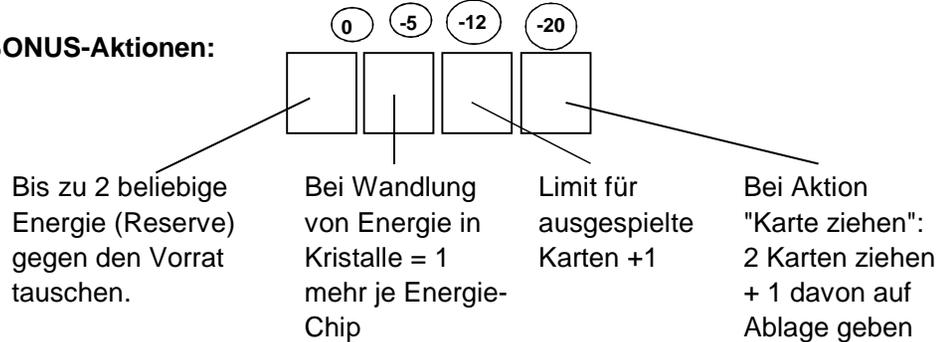
- Man muss die Beschwörungskosten bezahlen können.
- Der Level an Wissen muss reichen (Anzahl ausgespielte Karten).
- Widerspricht eine Machtkarte den Spielregeln, gilt die Machtkarte.
- Man kann eine Machtkarte doppelt ins Spiel bringen.
- Es können mehrere Machtkarten in 1 Spielzug beschworen werden.

#### Effektarten = Zeitpunkt der Ausführung:

-  SOFORT, wenn die Karte ausgespielt wird.
-  PERMANENT, also immer, sobald die Karte ausgespielt ist.
-  AKTIVIERT, 1x je Spielzug möglich. Danach um 90 Grad drehen. Aktivierungskosten lt. Angabe auf Karte zahlen.

## Seasons - KSR (Seite 2 von 2)

### BONUS-Aktionen:



- Bei Nutzung einer Bonus-Aktion muss man den Magiestein dort 1 Feld vorwärts ziehen. Zum Spielende wird der Malus (5 - 20 PP) verrechnet.

### III. - Rundenende:

- Haben alle Spieler ihre Züge ausgeführt, endet die Runde.
- Der Würfel, der nicht ausgewählt wurde, zeigt an, wie weit der Jahreszeitenstein auf dem Jahreszeitenrad weiterzieht. Die Anzahl Punkte auf dem Würfel gibt die Anzahl der Felder an.
- Überschreitet der Jahreszeitenstein dabei die Felder 3, 6, 9, 12, findet ein Jahreszeitenwechsel statt (kann Machtkarten beeinflussen).

### JAHRESWECHSEL:

- Bei Wechsel vom Feld 12 zu Feld 1 = Jahreswechsel. Das 2. oder 3. Turnierjahr wird erreicht und die Spieler erhalten die Machtkarten-Stapel, die sie zu Spielbeginn entsprechend markiert haben.
- Evtl. noch übrige Karten aus dem Vorjahr behält man.

### NEUER STARTSPIELER:

Der Spieler LINKS vom bisherigen Startspieler wird nun Startspieler. Dieser Spieler würfelt die der Jahreszeit entsprechenden Würfel. Eine neue Runde beginnt.

### SPIELENDEN:

Wenn Jahreszeitenstein zum 3. Mal Feld 12 überschreitet = Spielende. Die Spieler zählen ihre Punkte:

- ➔ Anzahl Kristalle lt. eigenem Stand auf der Kristall-Tafel.
  - ➔ Prestigepunkte (PP) lt. Angabe auf ihren ausgespielten Machtkarten
  - ➔ MINUS 5 PP je Machtkarte auf der Hand
  - ➔ MINUS 0 - 20 PP auf der Bonus-Leiste
- Die meisten PP gewinnen. Patt: Der Beteiligte mit höherem Limit auf der Leiste "Wissen von der Beschwörungslehre" geht vor.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.12.12

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)