

Tides of time - KSR

Mischt alle Karten und gibt jedem Spieler 5 davon, Rest: verdeckter Stapel. Jedes der 5 Symbole kommt 3mal vor, genau 3 Karten haben kein Symbol.

1. Runde:

- ◆ Jeder wählt gleichzeitig 1 Handkarte und legt sie verdeckt vor sich.
- ◆ Dann deckt jeder Spieler seine Karte auf + beginnt damit sein Königreich.
- ◆ Übrige Handkarten gibt man nun an den Gegenspieler.
- ◆ Nächste Karte ausspielen usw. wie zuvor, bis jeder 5 Karten offen vor sich liegen hat.
- ◆ Erzielte Punkte zählen und auf einem Block notieren.
Dazu sind die Bedingungen der ausliegenden Karten auszuwerten.
- ◆ Jedes Karten-Symbol kann für mehrere Wertungsbedingungen wirken.

Relikt der Vergangenheit:

- ◆ Nehmt alle Karten Eures Reiches auf die Hand. Wählt davon 2 Karten und legt sie verdeckt vor Euch ab. Fertig? Nun gleichzeitig aufdecken.
- ◆ Jeder Spieler setzt 1 Marker auf 1 seiner Karten, die bis zum Spielende offen vor ihm liegen bleibt. Die andere Karte geht aus dem Spiel.
- ◆ Jeder Spieler zieht 2 Karten auf die Hand.

2. Runde: ... verläuft wie die 1. Runde ...

- ◆ Am Ende der Runde prüft Ihr die Wertungsbedingungen Eurer 6 Karten.
- ◆ Erneut führt Ihr komplett das Relikt der Vergangenheit aus.

3. Runde: ... verläuft wie die 1. und 2. Runde ...

- ◆ Am Ende der Runde prüft Ihr die Wertungsbedingungen Eurer 7 Karten.

Wer die meisten Punkte insgesamt erzielt hat, gewinnt. Patt: unentschieden

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.12.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Tides of time - KSR

Mischt alle Karten und gibt jedem Spieler 5 davon, Rest: verdeckter Stapel. Jedes der 5 Symbole kommt 3mal vor, genau 3 Karten haben kein Symbol.

1. Runde:

- ◆ Jeder wählt gleichzeitig 1 Handkarte und legt sie verdeckt vor sich.
- ◆ Dann deckt jeder Spieler seine Karte auf + beginnt damit sein Königreich.
- ◆ Übrige Handkarten gibt man nun an den Gegenspieler.
- ◆ Nächste Karte ausspielen usw. wie zuvor, bis jeder 5 Karten offen vor sich liegen hat.
- ◆ Erzielte Punkte zählen und auf einem Block notieren.
Dazu sind die Bedingungen der ausliegenden Karten auszuwerten.
- ◆ Jedes Karten-Symbol kann für mehrere Wertungsbedingungen wirken.

Relikt der Vergangenheit:

- ◆ Nehmt alle Karten Eures Reiches auf die Hand. Wählt davon 2 Karten und legt sie verdeckt vor Euch ab. Fertig? Nun gleichzeitig aufdecken.
- ◆ Jeder Spieler setzt 1 Marker auf 1 seiner Karten, die bis zum Spielende offen vor ihm liegen bleibt. Die andere Karte geht aus dem Spiel.
- ◆ Jeder Spieler zieht 2 Karten auf die Hand.

2. Runde: ... verläuft wie die 1. Runde ...

- ◆ Am Ende der Runde prüft Ihr die Wertungsbedingungen Eurer 6 Karten.
- ◆ Erneut führt Ihr komplett das Relikt der Vergangenheit aus.

3. Runde: ... verläuft wie die 1. und 2. Runde ...

- ◆ Am Ende der Runde prüft Ihr die Wertungsbedingungen Eurer 7 Karten.

Wer die meisten Punkte insgesamt erzielt hat, gewinnt. Patt: unentschieden

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.12.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de