

## Amul - KSR

Partie = 9 Runden zu je 3 Phasen.

### 1) Auffüll-Phase:

- ◆ Jeder Spieler füllt seine Hand auf 6 Markt-Karten auf.
- ◆ Bei 3 / 4 / 5+ Spielern werden 1 / 2 / 3 Karten vom Marktstapel OFFEN an der Marktseite des Spielplans ausgelegt.

### 2) Karten-Phase:

- ◆ **1 Karte in den Markt spielen:**  
Gleichzeitig wählen + legen alle Spieler 1 Handkarte VERDECKT in den Markt. Haben alle Spieler reagiert, deckt Ihr die Karten auf.
- ◆ **1 Karte vom Markt nehmen:**  
Der Spieler mit der "Erste Wahl" - Karte nimmt als Erster 1 offene Karte vom Markt auf seine Hand. Danach nehmen auch die Mitspieler im Uhrzeigersinn je 1 offene Karte auf ihre Hand.  
BEACHTET: Wer Militärische Stärke in seinem Spielbereich aufweist, ist VOR Spielern ohne Militärische Stärke (MS) dran. Wer die höchste MS hat, beginnt. Patt: Karte mit Buchstabe weiter vorn im Alphabet entscheidet. Danach nehmen die Spieler ohne MS im Uhrzeigersinn beginnend ab dem Besitzer der "Erste Wahl" - Karte nun auch 1 Karte auf die Hand.
- ◆ **1 Karte in den eigenen Spielbereich bringen:**  
Gleichzeitig wählen alle Spieler 1 Markt-Karte in ihrer Hand aus und legen sie VERDECKT in ihren Spielbereich.  
Haben alle Spieler reagiert, decken sie die Karten auf. Nun gilt:
  - ➡ Ist das Symbol "TISCH" auf der Karte, bleibt sie im Spielbereich.
  - ➡ Ist ein Symbol "HAND" auf der Karte, kommt sie sofort in die Spielschachtel.
  - ➡ Sind beide Symbole auf der Karte, bleibt sie im Spielbereich.SOFORT-EFFEKTE:  
Diese Effekte fangen an mit "Nimm 1 Karte ..." oder "Nimm 0-2 Karten ...". Nach Aufdeckung darf man einen ggf. Sofort-Effekt seiner Karte nutzen. Haben mehrere Spieler einen Sofort-Effekt, gilt:  
... Beginnend ab "Erste Wahl" - Besitzer agiert jeder Beteiligte im Uhrzeigersinn.  
... Auch hier hilft Militärische Stärke (s.o.), um eher dran zu sein.

### 3) Rundenende:

- ◆ Der Markt wird geleert (Karten in die Spielschachtel legen).
- ◆ "Erste Wahl" - Karte nach links weitergeben.
- ◆ Der Startspieler (bleibt immer gleich) schiebt die Startspieler-Karte auf der Rundenkarte etwas nach rechts, so dass die nächste Rundenzahl sichtbar wird.

### Spielende:

- ◆ Nach 9 Runden legen die Spieler alle Handkarten mit "HAND"-Symbol OFFEN in ihren Spielbereich, weitere Handkarten sind wertlos. Nun wird anhand des Wertungsblocks ausgewertet.
  - 1) Jeder Spieler zählt und notiert die SP seiner Karten in den Farben gelb, blau, lila, rot, grün, orange.
  - 2) Bazarkarten bringen jeweils 0 oder 6 SP\*
  - 3) Mehrheiten ermitteln\*:  
Arabische und mongolische Zugehörigkeits-Symbole separat werten. Wer mind. 1 Symbol auf seinen Karten hat, nimmt an der Wertung teil. Mehrheiten-Rang 1. / 2. / 3. bringt 8 / 4 / 2 SP.  
Patt: Alle Beteiligten erhalten jeweils die SP des niedrigsten ihrer Plätze.  
Beispiel: 3 Spieler haben jeweils die meisten Symbole = jeder 2 SP.

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt.

Patt: Der Beteiligte mit größerer Militärstärke gewinnt.

\*in seinem Spielbereich

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.10.19