

Avignon - KSR (Seite 1 von 3)

Ihr führt abwechselnd Eure Züge durch, bis einer von Euch 3 Personen-Karten in seiner Kirchengemeinde (= vor sich) hat oder eine andere Bedingung auf einer Personen-Karte erfüllt. Ein Spieler spielt für Avignon, der andere für Rom. Jede Karte bewegt sich nur in ihrer Spalte.

➔ **SPIELZUG:** Du hast immer genau 2 von 4 möglichen Aktionen, keine doppelt (ggf. beide Aktionen mit der selben Person). Wer Startspieler ist, hat als 1. Zug nur 1 Aktion.

ANFLEHEN: Ziehe 1 Personen-Karte um 1 Landkarte näher zu Dir. ↓

ZÜCHTIGEN: Schiebe 1 Personen-Karte um 1 Landkarte in Richtung Gegner. ↑

EXKOMMUNIZIEREN: Wähle 1 Personen-Karte aus der Auslage und wirf sie ab.
Ziehe 1 neue Person, lege sie an die Stelle der abgeworfenen Karte.
Wenn Nachziehstapel leer = Ablagestapel mischen.

BITTSCHRIFT: Nutze die Bittschrift-Fähigkeit einer Personen-Karte in der Auslage. (Kartentext) Man darf nicht in seinem Zug den gesamten gegnerischen Zug (siehe auch S.2) zurückgesetzt haben, teilweise aber schon (1 Zug).

- ♦ Wird durch eine Aktion eine Personen-Karte über Avignon / Rom hinaus bewegt, kommt sie offen vor den entsprechenden Spieler dieser Stadt = seine KIRCHENGEMEINDE. Dieser zieht 1 Karte nach und legt sie in die Spalte, wo die erhaltene Person lag. Die Karte muss in ihrer Spalte auf einer Höhe mit der GENUA-Landkarte sein.
- ♦ Karten in KIRCHENGEMEINDEN sind von zukünftigen Effekten nicht betroffen.

SPIELENDE: Das Spiel endet mit Deinem SIEG, sobald Du 3 Personen in Deiner Gemeinde hast ODER einer von Euch eine Siegbedingung auf einer Personen-Karte in einer Gemeinde erfüllt hat UND damit GEWINNT. Beide gleichzeitig gewonnen = wer letzten Zug machte, siegt.

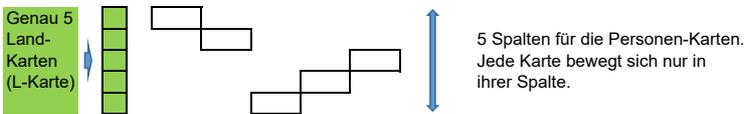
Avignon - KSR (Seite 2 von 3)

Allgemeine Hinweise:

Kombiniere immer nur 6 Fraktionen mit jeweils 2 Personen für das Kartendeck. Das kann 2-mal die selbe sein (z.B. 2 Kardinäle) oder gemischt (z.B. 1 Kardinal, 1 Prediger). Die zusätzlichen Personen aus der Erweiterung "Ablass - Teil 1" zeigen links oben ein Kreuz.

Prediger:	Er wird ggf. anstelle des Kardinals ins Spiel genommen.	<u>Fraktion</u> Kardinal
Gildenmeister:	Er wird ggf. anstelle des Ritters ins Spiel genommen.	Ritter
Priester:	Er wird ggf. anstelle des Adligen ins Spiel genommen.	Adliger

- FAQs:
- 1) Ist 2-mal dieselbe Person in der Auslage, entscheidet der Spieler am Zug, welche er bewegt. Das gilt auch für 2 unterschiedliche Personen gleicher Fraktion.
 - 2) Man darf 2-mal dieselbe Person in seiner Gemeinde haben.
 - 3) Die Bittschrift des Gildenmeisters ist nicht nutzbar, wenn in keiner Gemeinde wenigstens 1 Person liegt.



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.08.21

Avignon - KSR (Seite 3 von 3)

Fraktion:

Adliger:	Bedingung	Du siegst mit dem Adligen, wenn der Gegner Ritter/Gildenmeister hat. Du verlierst mit dem Adligen und dazu dem Bauern in Deinem Besitz.
Bauer:	Bitschrift	Bauer: Der Gegner zieht 1 beliebige Person um 1 L-Karte zu sich.
Bischof:	Bitschrift	Ziehe den Bischof um 1 L-Karte zu Dir. Der Gegner zieht 1 andere Person um 1 L-Karte zu sich.
Gildenmeister:	Bitschrift	Zähle die <u>Anzahl</u> einzigartiger Personen in beiden Gemeinden. Ziehe so viele Personen wie diese Anzahl um je 1 L-Karte zum Gegner. Gildenmeister: Ziehe ihn so viele L-Karten zu Dir wie die Anzahl.
Inquisitor:	Bitschrift	Ziehe den Inquisitor um 1 L-Karte zum Gegner, ziehe 1 andere Person um 1 L-Karte oder den Kardinal/Prediger um 2 L-Karten zu Dir.
Kardinal:	Bitschrift	Ziehe Kardinal/Prediger um 1 L-Karte zum Gegner. Jede andere Person zieht 1 L-Karte zu Dir. Kosten = 2 AKTIONEN.
Prediger:	Bitschrift	Ziehe den Prediger um 1 - 4 L-Karten zum Gegner. Ziehe genau so viele andere Personen wie L-Karten um je 1 L-Karte zu Dir.
Priester:	Bedingung	Es gewinnt, wer den Bischof in seiner Gemeinde hat.
Ritter:	Bitschrift	Ziehe 2 andere Personen (nicht Ritter) je um 1 L-Karte zum Gegner. Ziehe den Ritter um 2 L-Karten zu Dir.