

## Bayon - KSR

Karten trennen nach Forschern, Fundstellen und Goldkarten.

Bei 2 Sp. werden die Forscher Nr. 10 - 17, bei 3 Sp. Nr. 14 - 17 aus dem Spiel genommen.  
Forscher Nr. 1 - 6 mischen und je 1 Karte an jeden Spieler geben, die dann die Karten offen vor sich ablegen.

Alle Forscher-Karten mischen und als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen, wobei 2 Karten offen daneben liegen = im Camp.

Fundstellen nach Kontinenten (Rückseite) sortieren, jeweils mischen und als 5 einzelne verdeckte Stapel bereitlegen. Die Karte "Zoll-Schild" auf Australien legen.

Gold-Karten nach Werten sortieren, offen auslegen, 15 Gold an jeden Spieler auf die Hand geben. Startspieler bestimmen.

### **Ablauf eines Zuges:**

Wer an der Reihe ist, hat **1 Aktion aus folgenden Optionen** (kein Muss):

**- Gold im Wert 5 einnehmen. Damit ist die Aktion beendet.**

**- Weitere Forscher anheuern und/oder Forscher-Aktion machen.**

#### **1.) Anheuern 1x im Zug (nie während einer Expedition):**

- 1 Karte aus dem Camp offen oder verdeckt nehmen (Kosten: 5 Gold an die Bank).  
Camp ggf. auf 2 offene Forscher-Karten auffüllen ODER  
Anheuerung eines Forschers von einem Mitspieler (Kosten: 10 Gold an den Spieler).  
Der Mitspieler muss den Forscher abgeben, wenn er mehr als 1 Forscher besitzt.
- Der erworbene Forscher wird vor dem neuen Besitzer offen ausgelegt.
- Limit: 4 Forscher je Spieler. Bei weiterer Anheuerung muss man 1 Forscher unter den Nachziehstapel legen, so dass man nun wieder nur 4 hat.

#### **2.) Forscher-Aktion:**

Je Forscher hat der Spieler 1 Aktion (auch für einen frisch angeheuerten Forscher).

##### **a) Kontinent bereisen (Fundstellen-Stapel ansehen) und Informationen sammeln.**

- Es darf kein Zollschild auf dem Stapel liegen.
- Es muss 1 Forscher benannt werden sowie der Kontinent, der bereist wird.
- Oberste Karte des Kontinent geheim ansehen und zurücklegen.
- Fähigkeiten merken, die benötigt werden, um die Fundstelle auszubeuten.
- Sollen mehrere Forscher im selben Kontinent reisen: Eine weitere Karte ansehen.  
Reihenfolge der Karten unverändert lassen.

##### **b) Expedition durchführen:**

- Spieler bestimmt den Kontinent, also den Fundstellen-Stapel (nie der mit dem Zollschild).
- Kosten mit Gold-Karten an die Bank zahlen, wie auf Kartenrücken angegeben oder mit eigenen Fundstellen-Karten bezahlen (Goldsack-Symbol), dann aber ohne Rückgeld.  
So verwendete Fundstellen-Karten verdeckt unter Stapel des entspr. Kontinents legen.
- Oberste Fundstellen-Karte aufdecken.
- Aus eigenen Forschern ein Team bilden, welches in Summe die Fähigkeiten jeder der 3 auf der Fundstellen-Karte geforderten Kategorie erreicht oder überbietet.  
Es dürfen nur Forscher dabei sein, die in diesem Zug noch keine Aktion hatten.
- Bei **Erfolg** erhält der Spieler die Fundstellen-Karte auf die Hand und muss dafür 1 Forscher gehen lassen ==> verdeckt unter den Stapel der Forscher-Karten.
- Bei **Misserfolg** wird die Fundstellen-Karte verdeckt unter den Stapel ihres Kontinents gelegt.  
1 Forscher ==> verdeckt unter den Stapel der Forscher-Karten. Spielzug ist vorbei.
- Zollschild auf gerade erforschten Kontinent legen.
- Man darf keinen schwächeren Forscher als alle anderen eigenen in 2a. anheuern und dann direkt in 2b. wieder abgeben.

##### **c) Zollschild auf einen beliebigen Kontinent versetzen.**

#### **Spiel-Ende:**

...sobald ein Spieler eine bestimmte Goldmenge erreicht/überschritten hat.

Bei 2, 3 oder 4 Spielern ist das 250, 225 oder 200.

Es zählen Gold-Karten + Goldwerte der Fundstellen-Karten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.09.05

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

## Bayon - KSR

Karten trennen nach Forschern, Fundstellen und Goldkarten.

Bei 2 Sp. werden die Forscher Nr. 10 - 17, bei 3 Sp. Nr. 14 - 17 aus dem Spiel genommen.  
Forscher Nr. 1 - 6 mischen und je 1 Karte an jeden Spieler geben, die dann die Karten offen vor sich ablegen.

Alle Forscher-Karten mischen und als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen, wobei 2 Karten offen daneben liegen = im Camp.

Fundstellen nach Kontinenten (Rückseite) sortieren, jeweils mischen und als 5 einzelne verdeckte Stapel bereitlegen. Die Karte "Zoll-Schild" auf Australien legen.

Gold-Karten nach Werten sortieren, offen auslegen, 15 Gold an jeden Spieler auf die Hand geben. Startspieler bestimmen.

### **Ablauf eines Zuges:**

Wer an der Reihe ist, hat **1 Aktion aus folgenden Optionen** (kein Muss):

**- Gold im Wert 5 einnehmen. Damit ist die Aktion beendet.**

**- Weitere Forscher anheuern und/oder Forscher-Aktion machen.**

#### **1.) Anheuern 1x im Zug (nie während einer Expedition):**

- 1 Karte aus dem Camp offen oder verdeckt nehmen (Kosten: 5 Gold an die Bank).  
Camp ggf. auf 2 offene Forscher-Karten auffüllen ODER  
Anheuerung eines Forschers von einem Mitspieler (Kosten: 10 Gold an den Spieler).  
Der Mitspieler muss den Forscher abgeben, wenn er mehr als 1 Forscher besitzt.
- Der erworbene Forscher wird vor dem neuen Besitzer offen ausgelegt.
- Limit: 4 Forscher je Spieler. Bei weiterer Anheuerung muss man 1 Forscher unter den Nachziehstapel legen, so dass man nun wieder nur 4 hat.

#### **2.) Forscher-Aktion:**

Je Forscher hat der Spieler 1 Aktion (auch für einen frisch angeheuerten Forscher).

##### **a) Kontinent bereisen (Fundstellen-Stapel ansehen) und Informationen sammeln.**

- Es darf kein Zollschild auf dem Stapel liegen.
- Es muss 1 Forscher benannt werden sowie der Kontinent, der bereist wird.
- Oberste Karte des Kontinent geheim ansehen und zurücklegen.
- Fähigkeiten merken, die benötigt werden, um die Fundstelle auszubeuten.
- Sollen mehrere Forscher im selben Kontinent reisen: Eine weitere Karte ansehen.  
Reihenfolge der Karten unverändert lassen.

##### **b) Expedition durchführen:**

- Spieler bestimmt den Kontinent, also den Fundstellen-Stapel (nie der mit dem Zollschild).
- Kosten mit Gold-Karten an die Bank zahlen, wie auf Kartenrücken angegeben oder mit eigenen Fundstellen-Karten bezahlen (Goldsack-Symbol), dann aber ohne Rückgeld.  
So verwendete Fundstellen-Karten verdeckt unter Stapel des entspr. Kontinents legen.
- Oberste Fundstellen-Karte aufdecken.
- Aus eigenen Forschern ein Team bilden, welches in Summe die Fähigkeiten jeder der 3 auf der Fundstellen-Karte geforderten Kategorie erreicht oder überbietet.  
Es dürfen nur Forscher dabei sein, die in diesem Zug noch keine Aktion hatten.
- Bei **Erfolg** erhält der Spieler die Fundstellen-Karte auf die Hand und muss dafür 1 Forscher gehen lassen ==> verdeckt unter den Stapel der Forscher-Karten.
- Bei **Misserfolg** wird die Fundstellen-Karte verdeckt unter den Stapel ihres Kontinents gelegt.  
1 Forscher ==> verdeckt unter den Stapel der Forscher-Karten. Spielzug ist vorbei.
- Zollschild auf gerade erforschten Kontinent legen.
- Man darf keinen schwächeren Forscher als alle anderen eigenen in 2a. anheuern und dann direkt in 2b. wieder abgeben.

##### **c) Zollschild auf einen beliebigen Kontinent versetzen.**

#### **Spiel-Ende:**

...sobald ein Spieler eine bestimmte Goldmenge erreicht/überschritten hat.

Bei 2, 3 oder 4 Spielern ist das 250, 225 oder 200.

Es zählen Gold-Karten + Goldwerte der Fundstellen-Karten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.09.05

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)