

**Bison - KSR**

Es werden je nach Spielerzahl 4 - 6 Runden zu je 4 Phasen gespielt.

**1.) STARTSPIELER BESTIMMEN:**

Totempfahl an linken Nachbarn geben, der nun Startspieler ist.

**2.) GELÄNDETADEL NEHMEN:**

- Jeder Spieler - beginnend mit Startspieler - nimmt sich reihum jeweils die oberste Geländetafel vom Stapel und schaut sie sich geheim an.

**3.) ABWECHSELND 4 AKTIONEN von 6 AUSFÜHREN:**

- Reihum werden nach und nach je Spieler 4 Aktionen ausgeführt. Startspieler beginnt.
- Er legt 1 weißen Aktionsstein auf ein beliebiges Aktionsfeld seines Tableaus und sagt die Anzahl von Indianern an, die er einsetzt. Er bezahlt die Kosten (0 bis 10 Tiere). Jedes Aktionsfeld kann nur 1x in einer Runde besetzt werden.
- Der Spieler führt diese Aktion aus.
- Innerhalb der 4 Aktionen eines Spielers ist das Legen der Geländetafel Pflicht.

**Zusätzliche Handlungen:**

- Ein Spieler am Zug kann jederzeit/beliebig oft am Markt einkaufen o. Tiere tauschen.

**Markt:**

1 Indianer kostet je 1 Bison + 1 Fisch + 1 Truthahn.

1 Zelt oder Kanu kostet je Punkt darauf je 1 Bison + 1 Fisch + 1 Truthahn.

Die gekauften Indianer/Gegenstände nimmt der Spieler in seinen Vorrat.

**Tauschen (3 : 1):**

Je 3 Tiere einer Art können in 1 Tier einer anderen Art getauscht werden.

- **Der linke Nachbar ist nun an der Reihe.**

- **Waren alle Spieler 1x am Zug, führt Startspieler seine 2. Aktion aus usw..**

**4.) WERTUNG:**

- **Am Ende einer Runde**, wenn alle Spieler ihre 4 Aktionen ausgeführt haben, wird gewertet.

- Alle Gebiete in dieser Folge werden: Prärien, Berge und Flüsse.

Wer in einem Gebiet das wertvollste Zelt bzw. Kanu besitzt, hat den 1. Rang.

Patt: Anzahl nächst niedrigere Anzahl Zelte oder Kanus regelt Rang; danach Anzahl Indianer im Gebiet.

- 1. Rang = Spieler erhält Anzahl, wie Tiere in diesem Gebiet vorhanden sind.

Patt: Jeder erhält die Hälfte (ggf. abgerundet). Rang 2 entfällt.

- 2. Rang = Spieler erhält die Hälfte (abgerundet) der anzutreffenden Tiere im Gebiet.

Patt: Die Spieler erhalten jeweils so viele Tiere, wie auf den Feldern der Landschaft mit ihnen sind.

- 3. oder 4. Rang = Jeder erhält so viele Tiere, wie auf den Feldern der Landschaft mit ihm sind.

- Sollte die Skala mit 15 Tieren nicht ausreichen, kann der Spieler sofort auf dem Markt einkaufen, indem er gegen Abgabe von Tieren Indianer, Zelte oder Kanus erwirbt oder im Verhältnis 3 : 1 tauscht.

**Weiter mit Phase 1.**

**Ende und Schlusswertung:**

- Das Spiel endet nach Phase 3 derjenigen Runde, in der zum letzten Mal Geländetafeln genommen wurden.

- Es gibt eine letzte Wertung, allerdings wird zuvor sofort der Tierbestand in jeder Art auf "0" gesetzt.

Wer nach der Schlusswertung in seinen Jagdgründen den höchsten Tierbestand in Summe hält, gewinnt.

Patt: Es gewinnt von den betroffenen Spielern derjenige, dessen niedrigster Tierbestand einer Art höher ist als die niedrigsten Bestände der anderen Betroffenen. Erneutes Patt: Unentschieden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.06/Nr. 783

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

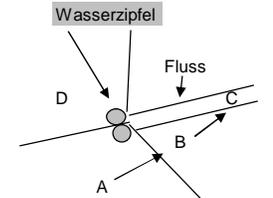
Beispiel-Wertung:

Zelte/Indianer im Gebiet: Bisons dort

gelb		1
rot		1
rot		3
grün		0
blau		2

1 Indianer

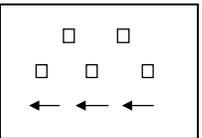
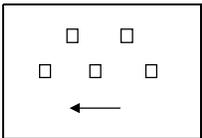
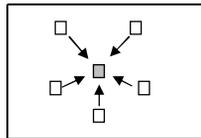
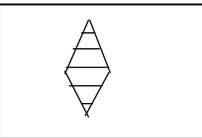
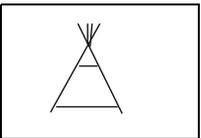
1. Gelb = 7 Tiere = komplettes Gebiet
2. Rot = 3 Tiere = 1/2 von Gebiet insges.
3. Grün = 0 Tiere, wie auf Landschaft
4. Blau = 2 Tiere, wie auf Landschaft



Bewegung aus Feld A zum Fluss (C) muss über Feld B oder D erfolgen.

**\*mögliche Erweiterungs-Regeln:**

- Mehr als 1 Zelt bzw. Kanu kann in 1 Aktion gebaut oder vergrößert werden. Die erforderlichen Indianer dafür addieren.
- Nun können auch Zelte bzw. Kanus reduziert/abgebaut werden. Je abgebautem Punkt muss 1 Indianer auf das Feld. Der Indianer kann schon dort stehen oder aus dem eigenen Vorrat kommen. Indianer addieren.



Gilt für jede der 6 Aktionen:

**1 Geländetafel anlegen.**

**0 - 5 Indianer auf ein einziges Feld einsetzen.**

Beim Anlegen muss Fläche an Fläche liegen, egal welche Landschaft. (an mind. 1 Fläche)

**Zusammenhängende Felder gleicher Art = Gebiet.**

Je Feld (3 je Tafel) darf nur 1 Spieler mit Ind., Zelten, Kanus sein.

Durchqueren besetzter Felder ist erlaubt, ohne anzuhalten.

Wasserzipfel in Ecken darf man nicht betreten.

Kosten (1-10) beliebige Tiere zahlen, je nach Anz. genutzter Indianer.

**1 Zelt errichten oder vergrößern\*.**

**Errichten:**

Nur auf Prärie/Berg.

Indianer müssen schon anwesend sein.

1 Feld trägt nur 1 Zelt + 0-x Indianer daneben.

1 Indianer kann ein 1er-Zelt bauen, 2 Ind. = 2er-Zelt usw..

Zelt aus eig. Vorrat einsetzen und entspr. Anzahl Indianer in eig. Vorrat zurück geben.

Kosten (1-10) beliebige Tiere zahlen, je nach Anz. genutzter Indianer.

**Vergrößern:**

Neues Zelt/Kanu verdrängt altes Zelt/Kanu, das in Spieler-Vorrat geht. Diff. an Kapazität kostet Tiere. (z.B. 1er-Zelt wird 4er-Zelt, Diff. 3 kostet 4 Tiere). Entspr. Anzahl Indianer in den eig. Vorrat legen.

**1 Kanu bauen oder vergrößern\*.**

**Bauen:**

Nur auf Flussfeld.

Indianer müssen schon anwesend sein.

1 Feld trägt nur 1 Kanu. + 0-x Indianer daneben.

1 Indianer kann ein 1er-Kanu bauen, 2 Ind. = 2er-Kanu usw..

Kanu aus eig. Vorrat einsetzen und entspr. Anzahl Indianer in eig. Vorrat zurück geben.

Kosten (1-10) beliebige Tiere zahlen, je nach Anz. genutzter Indianer.

**Indianer bewegen.**

Indianer dürfen Felder von Mitspielern durchqueren.

Wechsel zu Nachbarfeld = 1 Bewegungspunkt.

Jede Gelände-Tafel hat 3 Felder.

Zelte und Kanus sind stets unbeweglich.

Kein Wechsel über die Ecken möglich, wohl aber entlang am Fluss.

Bis zu 5 eig. Indianer von beliebigen Feldern zu <u>einem</u> anderen eig. <b>belieb.</b> Indianer ziehen.	Bis zu 5 eig. Indianer <b>je 1 Feld bewegen.</b> Ziel kann frei sein oder eig. Indianer, Zelte oder Kanus enthalten.	Bis zu 5 eig. Indianer <b>je 1-3 Felder</b> bewegen. Ziel kann frei sein oder eig. Indianer, Zelte oder Kanus enthalten.
--	--	--

Bewegung kostet Tiere, wie der Bau von Kanus oder Zelten. Wurden z.B. 4 Indianer bewegt, kostet das 7 Tiere.

**Aktion ohne Indianer ausführen.**

1 Aktionsstein auf ein beliebiges Aktionsfeld setzen.

1 beliebiges Tier in Bestand aufnehmen und Zählmarker dafür versetzen.