

Cherubim - KSR

Das Spiel verläuft in 5 Phasen über mehrere Durchgänge.

1.) Karten aussuchen und Spieler-Reihenfolge festlegen:

- Alle Spieler legen gleichzeitig verdeckt 1 beliebige Karte aus.
- Alle Spieler decken anschließend auf. Höchste Karte = wird Startspieler. Zweithöchste = als Zweiter am Zug usw.. Karte bleibt vor Spieler liegen.
- Spätere Karten werden auf die letzte vor einem liegende Karte gelegt.

2.) Erste Aktion (MUSS):

Genau 1 Aktion von 3 möglichen muss jeder Spieler in der eben festgelegten Reihenfolge ausführen.

a) Projektsteine nehmen:

- Einen beliebigen Pool aus der Mitte aussuchen und dessen Steine zu den eigenen legen.
- Oberes Limit für eigenen Vorrat: 6 Steine, daher passenden Pool wählen.

b) Engagement für ein Projekt:

- Ausgehend von einer best. Markierungs-Figur (3 im Spiel, 1 je Spielplan) setzt man eine ununterbrochene Reihe von 1 - x Projektsteinen auf die Federfelder. Bedingung: Feldfarbe = Steinfarbe. Jeder Projektstein erlaubt jeweils 1 Unterstützung eines Projektes.
- Jedes einem Projektstein benachbarte Projekt (Fläche um ein Bild herum) DARF vom Spieler unterstützt werden. Dazu bei einem der möglichen in Frage kommenden Projekte auf Skala (1..7) genau 1 Engelstein auf Stufe 1 einsetzen.
- Hat der Spieler schon 1 Engelstein in einem Projekt platziert, schiebt er diesen 1 Position höher bei erneuter Unterstützung durch ihn. Der erste Stein auf einer Skalenposition wird links gesetzt, spätere Steine anderer Spieler rechts daneben. So ist die Reihenfolge klar. Wer zuerst hier Position 7 erreicht, hat den Bonus sicher.
- Markierungs-Figur auf den zuletzt gesetzten Projektstein setzen.
- Falls neben einer Markierungs-Figur kein Feld frei ist, darf sie beliebig auf einen Projektstein ihres Spielplanes gestellt werden, der mindestens 1 freies Feld neben sich hat. Ds kann auch durch den aktiven Spieler erfolgen, wenn dieser noch weiter agieren möchte.

c) Projektsteine tauschen:

- So viele Projektsteine aus Beutel ziehen wie auf eig. akt. Karte abgebildet, also 1 - 5. Dann sucht man aus allen seinen Steinen die gleiche Anzahl heraus und legt diese Steine in den Beutel zurück.
- Reicht der Beutelinhalt nicht aus, dann die in Phase 4 ausgesonderten Steine hinein legen und daraus ziehen: Nächste Runde = Schlußrunde.

3.) Zweite Aktion (MUSS):

Es bestehen die gleichen Bedingungen wie bei der Ersten Aktion.

4.) Neue Projektsteine auslegen:

- Verbliebene Steine aus den Pools beiseite legen (ausgesondert).
- Neue Pools bilden: Nun muss jeder Spieler gemäß Anzahl der Steine auf seiner noch aktuellen Karte verdeckt neue Steine aus dem Beutel ziehen. Jeder Spieler legt somit einen neuen Pool aus.

5.) Nach jeder 2. Kartenrunde:

Jeder Spieler gibt seine 2 gespielten Karten an den linken Nachbarn weiter.

Ende:

Können aufgrund mangelnder Steine im Beutel nicht alle Pools gebildet werden, kommen die bisher beiseite gelegten Steine in den Beutel und die Pools werden nun auch damit ergänzt. Reichen diese nicht = Ende. Ansonsten wird noch 1 weitere Runde gespielt.

Wertung zum Spielende:

Jeder Spieler erhält 2 Engelpunkte je eingesetztem Engelstein.
Wer auf einer Projektskala führt, erhält den höheren Bonus, der Zweite den niedrigeren Bonus. Wer links auf gleicher Skalen-Position steht, geht vor.
Es siegt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.03.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*

