

Clans and Glory - KSR

Ihr spielt im Uhrzeigersinn reihum immer je 1 Zug bis zum Spielende.

Vorbereitungen: Jeder Spieler nimmt 5 Schilde genau einer Farbe.
Bereitet die Tableaus und Karten gemäß Aufbau-Plan der Spielregel vor.
Bestimmt einen Startspieler. Die Person rechts von diesem erhält 1 Karte weniger, als alle anderen Spieler. Verteilt die Karten lt. Angabe in der Regel.

Ablauf eines Spielzuges:

- 1) PLATZ EINNEHMEN:**
- ◆ Du **MUSST** genau 1 Handkarte auf einen der noch freien Kartenplätze eines beliebigem Tableaus legen.
 - ◆ Die Karte muss entweder **GLEICHE** Farbe oder **RANG** (Wert) haben, wie **EINE*** Karte daneben oder direkt gegenüber.**

**Es reicht, wenn genau 1 Karte passt.*

***Beide Außenplätze mit Lagerfeuer gelten als gegenüber.*

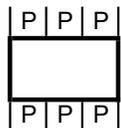
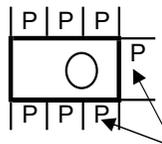


Tableau mit
6 Plätzen (P)



Außen-Tableau
mit 7 Plätzen (P)

gelten als benachbart

- ◆ Kannst du **KEINE** Karte regelkonform anlegen, dann musst du 1 beliebige deiner Handkarten **VERDECKT** auf einen beliebigen freien Platz legen. Im Schritt 2 darfst du trotzdem 1 Schild auf das entsprechende Tableau legen, die Karte selbst wertet aber später nicht, da sie verdeckt ist.

- 2) SCHILD LEGEN:**
optional
- ◆ Du **DARFST** genau 1 eigenen Schild auf den Schildplatz (grauer Stein) des Tableaus legen, an das du zuvor die Karte gespielt hast. Liegt dort schon mind. 1 Schild, dann kommt dein Schild oben drauf.

Der NÄCHSTE Spieler ist am Zug.

Spielende:

Sobald die Person mit **weniger Karten** (letzte Person in der Runde) alle ihre Karten gelegt hat, endet das Spiel **SOFORT**. Alle übrigen Handkarten sind nun abzuwerfen wie auch verdeckte Karten an den Tableaus.

Häufigkeiten der 42 Karten:

Jede Karte ist 1-mal in jeder der 7 Farben vorhanden.
Die Werte sind je Farbe: 3, 4, 5, 6, 7, 8

WERTUNG:

- 1) Beginnt mit einem der beiden äußeren Tableaus.

WENDET den Schild-Stapel dort komplett.
- 2) Der Schild **OBEN** kommt zu seinem Besitzer zurück.
Außerdem erhält dieser Spieler alle Karten des niedrigsten RANGES (Wert) an diesem Tableau.
- 3) Die Person, deren Schild jetzt **OBEN** liegt, erhält alle Karten mit nächst höherem Rang plus ihren Schild.
- 4) Verfährt weiter wie unter 3) mit allen Schilden und ggf. Karten dazu.
- 5) Bleiben Karten übrig, erhält sie niemand.
- 6) Führt die Schritte 1 - 5 für alle anderen Tableaus durch.
- 7) Zählt die Werte auf euren gesammelten Karten zusammen = Punkte.
Wer die meisten Punkte erzielte, ist der **SIEGER**.
*Patt: Der beteiligte Spieler mit mehr Karten gewinnt.
Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.01.25