Comet - KSR

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt, bis das Spielende eintritt.

Ablauf eines Zuges:

Beachtet, was eure Helden-Karte kann. Nach Nutzung um 90 Grad tappen!

FÜHRE genau 1 von 3 Aktionen (A / B / C) aus.

A - SCHLÜPFEN:

- LEGE 1 Tier-Karte aus der Hand oberhalb deines Retter-Tableaus auf einen freien Platz.
- PLATZIERE den zugehörigen Retter-Spielstein auf einem NESTFELD auf dem Spielbrett, welches der NEST-ENTFERNUNG der Tier-Karte entspricht.

  Sind alle möglichen Felder schon belegt, wähle das nächst erreichbare und freie Nest mit höherer Entfernung. Geht das nicht, kann das Tier momentan nicht schlüpfen.

B - BEWEGEN:

- SPIELE GENAU 1 silberne / goldene Tier-Karte aus der Hand aus, die sofort offen auf den passenden Ablage-Stapel wandert (passend = silber / gold).
- NUTZE bis zu 2 Gebiets-Symbole der Karte, indem du 1 - 3* deiner auf dem Plan liegenden Spielsteine nur auf angrenzende unbesetzte Gebiete bewegst ODER auf ein unbesetztes Feld direkt hinter einem übersprungenen Spielstein. Das Zielfeld muss immer zum Gebiets-Symbol passen.
  *ZUSÄTZLICH DARFST du 1 - x Karten mit **JOKER**-Gebiets-Symbol spielen. Du kannst die Reihenfolge aller Gebiete in deinem Zug selbst bestimmen.
  z.B.: Joker-Wasser-Joker-Wiese (wenn 2 Joker dazugespielt werden)

  LEERE NESTER darf man nicht betreten / überspringen.

  GRATIS: → Angrenzende Felder mit eigenen / fremden Retter-Spielsteinen, MAMMUT / RIESENSCHILDKRÖTE können kostenlos übersprungen werden. Das muss nicht in gerader Linie sein.

  HÖHLE: → Um in die Höhle zu ziehen, reicht JEGLICHES Symbol aus.
  → Hast du 1 Retter-Spielstein in die Höhle gezogen, setze ihn zurück auf dein Retter-Tableau und lege die dort angelegte Tier-Karte zu deinen GERETTETEN Tieren UNTERHALB deines Retter-Tableaus ab.
  → Ab sofort kannst du die FÄHIGKEIT des geretteten Tieres NUTZEN und tappst es danach um 90 Grad.
  Beachte die Nutzungs-Optionen auf Seite 8.

HILFS-KARTEN: *(im Stapel der Gold-Karten)* Diese kann man in beliebiger Zahl in seinem Spielzug einmalig ausspielen. Teilweise kann man sie nur während bestimmter Züge nutzen.

C - RASTEN:

1) MACHE alle deine GERETTETEN Tier-Karten und deine HELDEN-Karte wieder einsatzbereit, d.h., tappe sie zurück, also senkrecht liegend.
2) WIRF 0 - x Handkarten auf passenden (silber / gold) Ablage-Stapel ab.
3) NIMM 1 goldene Karte aus der Auslage.
4) ZIEHE silberne Karten, bis dein Hand-Limit erreicht ist (anfangs: 5). Außerhalb der Aktion "RASTEN" gibt es kein Hand-Limit.
5) FÜLLE die goldene Auslage auf 4 offene Karten auf.

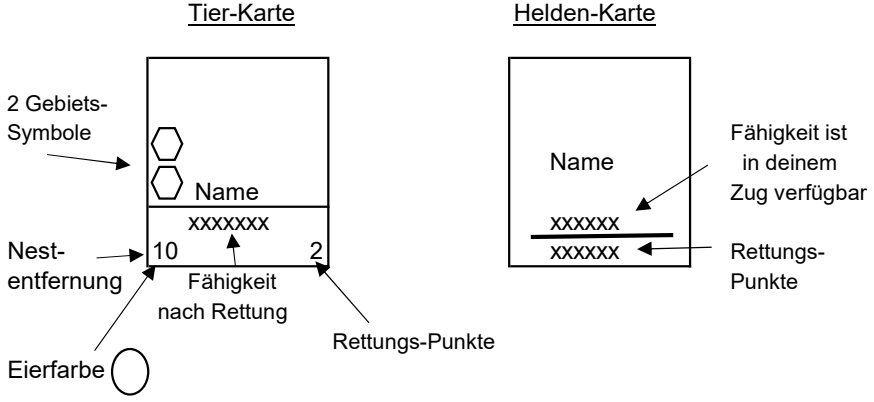
SPIEL-ENDE: **Sobald der silberne Nachzieh-Stapel LEER ist, beginnt die KOMETEN-PHASE. Die Aktion "RASTEN" entfällt ab jetzt.**

1) ENTFERNT die KOMETEN-KARTE vom KOMETEN-Stapel. Dieser Stapel wird neuer silberner Nachzieh-Stapel.
2) Wer noch Ansprüche auf silberne Karten hat, zieht jetzt nach.
3) Alle Mitspieler WÄHLEN reihum, ob sie ENTWEDER mit silbernen Karten auf ihr Hand-Limit auffüllen ODER ob sie alle ihre geretteten Karten wieder bereit machen wollen (letztes Mal im Spiel).
4) Es wird weiter gespielt, aber OHNE RASTEN..

- Sollte auch der KOMETEN-Stapel LEER sein, wird der Ablage-Stapel der silbernen Karten verdeckt gemischt und zum neuen Nachzieh-Stapel.
- Alle spielen ihre verbliebenen Karten weiter, bis die Möglichkeiten ausgehen. KANN / WILL jemand keine Aktion mehr machen, wird er übersprungen.

Sind alle Spieler fertig: Es folgt die **Schluss-Wertung**: Jeder Spieler zählt seine Rettungs-Punkte, ggf. auch aus Helden-Karte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. *Patt: geteilter Sieg*



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.08.24