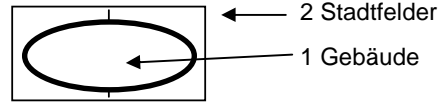


Der Untergang von Pompeji - KSR

45 Lava-Plättchen (7x Vase, Helm, Maske und 8x Schriftrolle, Säule, Münze)

Ablauf:

PHASE I - Besiedeln mit Bürgern:



Der Spieler am Zug führt 3 Aktionen nacheinander aus:

1) Er spielt 1 seiner 4 Handkarten aus, die dann offen auf die Ablage kommt.

2) Er stellt 1 seiner Spielsteine auf ein freies rundes Feld in ein Gebäude, dessen Haus-Nr. mit der Zahl der Karte übereinstimmt.

- ◆ Die Anzahl der Figuren am unteren Rand einer Pompeji-Karte gibt an, wieviele Karten je Haus-Nr. im Spiel sind. Falls 2 Gebäude auf eine Haus-Nr. fallen, sind die Angaben je Gebäude getrennt abgebildet.
- ◆ Gehören 2 Gebäude zu einer Haus-Nr., entscheidet sich der Spieler für 1 Gebäude davon.
- ◆ Nur runde, für die Steine passende Platzhalter auf Feldern, können von Steinen besetzt werden.



3) Er zieht 1 Karte vom Zugstapel nach.

- ◆ Taucht dabei zum **1. Mal** die Karte "**A.D.79**" auf, erhält der aktive Spieler 1 Ersatzkarte und mischt die "A.D.79" - Karte in die letzten 15 Karten des Zugstapels ein. Kommt danach eine "**Omen**"-Karte vor, entfernt der Spieler 1 fremden Spielstein vom Plan in den Vulkan. Danach zieht er eine Ersatzkarte und legt die "Omen"-Karte ab.
- ◆ **Erst ab dem Auftauchen von "A.D.79" gelten die Regeln** für Verwandte, Omen und Joker:

Verwandte:

ENTWEDER

Steht in dem Gebäude, wohin der Spieler 1 Stein setzen will, schon **1 beliebiger** Stein (Farbe egal), darf er **zusätzlich 1 Stein** (Verwandter) in ein **anderes** gleichfarbiges oder neutrales Gebäude stellen.

ODER

Stehen in dem Gebäude, wohin der Spieler 1 Stein setzen will, schon **mehrere** beliebige Steine (Farbe egal), darf er zusätzlich **genau soviele Steine** (Verwandte) in **andere** gleichfarbige/neutrale Gebäude stellen.

... In jedes Gebäude (nie in das auslösende selbst) darf nur 1 Stein wegen Verwandtschaft eingesetzt werden.

... Jedes Gebäude einer gleichen Haus-Nr. zählt für sich separat.

... Es gibt keine Kettenreaktionen durch das Einsetzen von Verwandten.

JOKER-Funktion:

... Ist eine Haus-Nr. besetzt, darf die entsprechende Pompeji-Karte (wird ein Joker) für ein beliebiges Gebäude (auch neutral) eingesetzt werden. Für den Joker gilt nicht die Verwandten-Regel!
... Hat ein Spieler nur Joker-Karten, kann er **jederzeit** den Vulkan-Ausbruch auslösen (Ansagen!).

- ◆ Taucht zum **2. Mal** die Karte "**A.D.79**" auf, geben alle Spieler ihre Karten und uneingesetzten Spielsteine in die Schachtel zurück. **Der Vulkan bricht aus:**



Der linke Nachbar des Auslösers zieht blind 1 Lava-Plättchen und legt es aufs Symbol-Startfeld bzw. später auf ein Nachbarfeld des entsprechenden Symbols. Reihum wird weiter gezogen, **bis 6 Plättchen** auf dem Plan liegen. Kommt Lava auf ein Stadtfeld mit Spielsteinen, kommen diese sofort in den Vulkan. Von Lava umschlossene Spielsteine wandern auch sofort in den Vulkan.

PHASE II - Lava fließt, der Vulkan bricht aus:

- ◆ Es beginnt die Phase, wer links vom auslegenden Spieler des 6. Plättchens sitzt.
- ◆ A) Wer am Zug ist, zieht blind **1 Lava-Plättchen** und platziert es an ein schon liegendes Lava-Plättchen desselben Symbols bzw. auf ein Symbol-Startfeld. **Abgedeckte/eingeschlossene Spielsteine ==> Vulkan.**
- ◆ B) Danach dürfen **2 eigene Steine fliehen** (jeder hat 1 Bewegungszug), jeder Stein für sich.
 - ... Es darf über alle Felder außer Vulkan gezogen werden.
 - ... Ein Stein zieht so viele **Felder wie Spielsteine** insges. auf dem jeweiligem **Stadtfeld** stehen, wo die Flucht beginnt. Bewegungspunkte dürfen verfallen. Zugrichtung ist waagrecht/senkrecht ohne hin und her auf das selbe Feld. Es gibt nun kein Limit von Spielsteinen, die je Stadtfeld (Quadrat) stehen dürfen.
 - ... Wird ein Stein durch ein Stadttor gezogen (1 Bewegungspunkt ist extra erforderlich), ist er gerettet.
 - ... Ist **1 Stein** zu Beginn **allein** auf einem Stadtfeld, darf er auch im 2. Bewegungszug gezogen werden. Er hat die dem Feld entsprechende Bewegungsweite, wo er nach der 1. Bewegung steht.
 - ... Hat ein Spieler nur noch 1 Stein auf dem Plan, zieht er beide Bewegungszüge mit diesem Stein.

Spielende:

- ◆ Wurde das letzte Lava-Plättchen gezogen, endet das Spiel nach dem Zug des ziehenden Spielers. Alle Steine auf dem Spielplan ==> Vulkan.
 - ◆ Vorzeitiges Ende: wenn kein Spielstein mehr in der Stadt ist bzw. kein Spielstein mehr hinaus kann.
- Sieger** = wer die meisten Steine retten konnte. Gleichstand = Beteiligter mit weniger Steinen im Vulkan siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.04.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise bitte an roland.winner@gmx.de