

Dice Forge - KSR


- ◆ Bei 2 oder 4 Spielern spielt man 9 Runden, zu dritt 10 Runden.
- ◆ Bestückt Eure beiden Würfel lt. Vorgabe: Heller Würfel: 5x Gold "1" und 1x Sonnensplitter "1" (rot).
Dunkler Würfel: Nebeneinander: links 1x Mondsplitter "1" (lila), rechts 1x Ruhmespunkte "2",
alle anderen Seiten erhalten je Gold im Wert "1".
- ◆ An die Insel werden die je vom Symbol und den Kosten passenden Kartenstapel angelegt, je
Spieler genau 1 Karte. Im Spiel darf durchaus jemand 2 oder mehr gleiche Karten erwerben.
- ◆ Wählt einen Startspieler aus, der den entsprechenden Marker nimmt und bis zum Spielende behält.
- ◆ Je nach Platz in der Spielreihenfolge gilt zu viert: Spieler 1 / 2 / 3 / 4 erhält 3 / 2 / 1 / 0 Gold.
Zu dritt gilt: Spieler 1 / 2 / 3 erhält 3 / 2 / 1 Gold, zu zweit gilt: Spieler 1 / 2 erhält 3 / 2 Gold.
- ◆ Im Heiligtum liegen bei 2 / 3 / 4 Spielern je Auslage 2 / 4 / 4 Würfelseiten aus.
Zu zweit entfernt man 2 zufällige Würfelseiten aus jeder Auslage.

Beginnend mit Startspieler ist jeder Spieler je Runde 1-mal im Uhrzeigersinn aktiv am Zug.

Zug des **AKTIVEN** Spielers.

- 1) Große GÖTTERGABE: ◆ Diese erhalten ALLE Spieler gleichzeitig:
Jeder Spieler wirft seine 2 Würfel und führt deren Effekte aus.
Die Würfel kommen mit gewürfelter Seite nach oben aufs Tableau.
Nur in 2 Spieler-Partie: Nochmal Phase 1 ausführen.

<== ab hier nur noch der AKTIVE Spieler ==>

- 2) VERSTÄRKEN:  ◆ Der aktive Spieler darf diejenigen seiner Karten je 1-mal nutzen,
die einen Verstärkungs-Effekt haben. Reihenfolge ist beliebig.
- 3) AKTION ausüben: ◆ Der aktive Spieler darf **EINE** Aktion ausüben:
ENTWEDER A - Beistand der Götter erbitten:
◆ 1 - x verschiedene (!) Würfelseiten aus dem Heiligtum gegen
Zahlung von Gold lt. Angabe dort entnehmen. Eine Würfelseite
mit "4" Gold ist verschieden zu einer Würfelseite mit "6 Gold".
◆ Neue Würfelseiten beliebig gegen andere Seiten auf eigenen
Würfeln austauschen. Alte Würfelseiten neben Tableau ablegen.
◆ Geänderte Würfel mit einer neuen Seite nach oben auf eigenem
Tableau ablegen.
ODER B - Eine Heldentat vollbringen:
◆ Der Spieler wählt eine Heldentat-Karte an der Insel und zahlt
die dort verlangten Ressourcen.
Er bewegt (oder bleibt dort stehen) seine Heldenfigur auf das
Inselportal der Heldenkarte.
◆ Falls der Spieler eine andere Figur verdrängt, würfelt der davon
betroffene Spieler direkt eine große Göttergabe für sich allein.
◆ Wenn die gewählte Heldentat-Karte einen Sofort-Effekt hat
("Hurrikan"-Symbol), ist dieser nun einmalig auszuführen.
◆ Nach Effekt-Nutzung der Heldentat-Karte legt der Spieler sie
verdeckt (überlappend) auf 1 von 3 Stapeln neben sein Tableau.
Die Stapel sind für die 3 Arten von Karten gedacht:
a) ohne Effekt auf Rückseite
b) von Bedingungen abhängig (jedes Mal ausgelöst, wenn erfüllt)
Symbol = Sanduhr (nicht im Einsteigerspiel enthalten)
c) Verstärkungen (jedes Mal im eigenen Zug aktivierbar)
Symbol = Zahnrad
- 4) Zusatz-AKTION: ◆ Der aktive Spieler darf genau 1 weitere Aktion (3A oder 3B)
max. 1x je Zug ausführen, wenn er 2 rote Sonnen-Splitter zahlt (1-mal je Zug).
Er könnte erneut die zuvor vollbrachte Heldentat wählen und
damit eine weitere gleiche Karte erhalten.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Rundenende: Alle Spieler waren am Zug. Der Rundenmarker zieht 1 Feld vor.

Spielende: Jeder Spieler zählt alle Ruhmespunkte auf seinen Heldentat-Karten und seinem
Tableau sowie evtl. Punkt-Marker.
Der/die Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnen die Partie.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 02.01.18