


Dice Forge - KSR

Bei 2 oder 4 Spielern spielt man 9 Runden, zu dritt 10 Runden.

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

Zug des AKTIVEN Spielers.

- 1) Große GÖTTERGABE: ♦ 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, soweit diese einen Verstärkungs-Effekt haben.
- 3) AKTION ausüben: ♦ Der aktive Spieler darf 1 Aktion ausüben.
ENTWEDER A - Beistand der Götter erbitten:
 - ♦ 1 - x verschiedene (!) Würfelseiten aus dem Heiligtum gegen Zahlung von Gold entnehmen.
 - ♦ 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 Heldentat-Karte.
 - ♦ Falls der Spieler eine andere Figur verdrängt, würfelt der davon betroffene Spieler direkt eine große Göttergabe für sich allein.
 - ♦ 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)
 - c) Verstärkungen (jedes Mal im eigenen Zug aktivierbar)
- 4) Zusatz-AKTION: ♦ Der aktive Spieler darf genau 1 weitere Aktion (3A oder 3B) ausführen, wenn er 2 rote Sonnen-Splitter zahlt (1-mal je Zug). Er könnte erneut die zuvor vollbrachte Heldentat wählen und damit eine weitere 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 Siegpunkte auf seinen Heldentat-Karten und seinem Tableau sowie evtl. Punkt-Marker.
Der/die Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnen die Partie.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.10.17