

Druids - KSR	Druids - KSR
<p>6 von 12 Karten "mystische Orte" nebeneinander offen auslegen. Aus den 6 Punkte-Karten eine Straße bilden. 4 "Gemmen"-Karten (6 Serien, je Werte 1..9) je Spieler auf die Hand nehmen. 1 Satz "Diener"-Karten an jeden Spieler (6 Karten, Werte 1..6), davon 3 beliebige auf die Hand nehmen.</p> <p>Ablauf eines Zuges in u.a. Reihenfolge:</p> <p>1.) Mystischen Ort werten (KANN-Aktion):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mind. 3 Karten müssen an dem gewählten Ort schon ausliegen. Mind. 1 Karte muss ein Diener sein. - Alle Karten dort werden aufgedeckt. - Nur farblich passende "Gemmen"-Karten zu den Mystischen Orten werten: Werte der gültigen "Gemmen"-Karten = Verteilungsmenge. - Punkteverteilung: Der niedrigste Diener bringt seinem Spieler so viele Punkte wie sein Wert (1 bis 6). Der nächst höhere Diener usw. werden ebenso abgehandelt. Der <u>letzte</u> Diener (höchster) erhält <u>alle noch verbliebenen</u> Punkte. Gleichstand: wer früher anliegt, geht vor. Es werden nur solange Punkte verteilt, wie aus Verteilung vorhanden. - Punkte werden jeweils sofort je Diener auf Punkteleiste abgetragen. - Die "Diener"-Karten ==> Spieler zurück. "Gemmen"-Karten ==> Ablage. - Gewertete "Mystische Karte" ablegen und durch neue Karte ersetzen. <p>2.) Genau 2 Karten verdeckt auslegen (MUSS-Aktion):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aus der Hand 2 Karten verdeckt an 1 oder 2 mystische Orte legen, "Diener"-Karten unterhalb des Ortes, "Gemmen"-Karten oberhalb. - Es ist verboten, in einem Zug 2 "Diener"-Karten auszuspielen. - Die Auslage erfolgt senkrecht untereinander. <p>3.) Startspieler wechselt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieler füllt Kartenhand beliebig mit "Gemmen" und/oder "Diener"-Karten auf 7 auf. <p>Spielende:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) sofort nach 11. Wertung oder b) sofort, wenn ein Spieler auf letzter Punkte-Karte steht und diese Karte nach vorn gelegt werden müsste. 	<p>6 von 12 Karten "mystische Orte" nebeneinander offen auslegen. Aus den 6 Punkte-Karten eine Straße bilden. 4 "Gemmen"-Karten (6 Serien, je Werte 1..9) je Spieler auf die Hand nehmen. 1 Satz "Diener"-Karten an jeden Spieler (6 Karten, Werte 1..6), davon 3 beliebige auf die Hand nehmen.</p> <p>Ablauf eines Zuges in u.a. Reihenfolge:</p> <p>1.) Mystischen Ort werten (KANN-Aktion):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mind. 3 Karten müssen an dem gewählten Ort schon ausliegen. Mind. 1 Karte muss ein Diener sein. - Alle Karten dort werden aufgedeckt. - Nur farblich passende "Gemmen"-Karten zu den Mystischen Orten werten: Werte der gültigen "Gemmen"-Karten = Verteilungsmenge. - Punkteverteilung: Der niedrigste Diener bringt seinem Spieler so viele Punkte wie sein Wert (1 bis 6). Der nächst höhere Diener usw. werden ebenso abgehandelt. Der <u>letzte</u> Diener (höchster) erhält <u>alle noch verbliebenen</u> Punkte. Gleichstand: wer früher anliegt, geht vor. Es werden nur solange Punkte verteilt, wie aus Verteilung vorhanden. - Punkte werden jeweils sofort je Diener auf Punkteleiste abgetragen. - Die "Diener"-Karten ==> Spieler zurück. "Gemmen"-Karten ==> Ablage. - Gewertete "Mystische Karte" ablegen und durch neue Karte ersetzen. <p>2.) Genau 2 Karten verdeckt auslegen (MUSS-Aktion):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aus der Hand 2 Karten verdeckt an 1 oder 2 mystische Orte legen, "Diener"-Karten unterhalb des Ortes, "Gemmen"-Karten oberhalb. - Es ist verboten, in einem Zug 2 "Diener"-Karten auszuspielen. - Die Auslage erfolgt senkrecht untereinander. <p>3.) Startspieler wechselt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieler füllt Kartenhand beliebig mit "Gemmen" und/oder "Diener"-Karten auf 7 auf. <p>Spielende:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) sofort nach 11. Wertung oder b) sofort, wenn ein Spieler auf letzter Punkte-Karte steht und diese Karte nach vorn gelegt werden müsste.
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>	<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>