Excalibur (Roxley) - KSR

Setup: Es gibt 62 Chips.

1) Wählt per Zufall einen Startspieler und gebt ihm die Krone.
2) Legt die beiden Chips "Excalibur" + "Cursed Blade" vor den Startspieler.
3) Verteilt alle anderen Chips verdeckt auf dem Tisch = Pool "AVALON".
4) Der Inhaber der Krone dreht seine beiden Chips um und fügt so viele Chips (verdeckt) vom Pool zu, bis für jeden Spieler 1 Chip vor ihm liegt. Zu zweit wird also kein Pool-Chip gebraucht. Mischt diese separierten Chips und gebt jedem Spieler 1 davon.
5) Plaziert die 3 Papp-Schwerter so, dass alle Chips im Pool in ca. 3 gleich großen Regionen eingeteilt sind.



Spielregeln:

ZIEL: Sobald das Spiel endet, ist der aktuelle Besitzer des EXCALIBUR-Chips der SIEGER und nimmt die Krone an sich. Sonderfälle:

a) Hat niemand "Excalibur", verlieren alle Spieler.
b) Wenn jemand "Cursed Blade" hat, ist er der Verlierer.
c) Hat jemand "Excalibur" und "Cursed Blade", hat jeder andere Spieler einen Sieg 2. Klasse.
d) Einige Chip-Fähigkeiten können die Sieg-Bedingungen ändern.

Runden-Ablauf: Die Partie läuft über mehrere Runden, bis im Pool "Avalon" fast keine Chips mehr liegen. Jede Runde hat 5 Schritte:

1) ZIEHE: Jeder Spieler mit < 4 Chips zieht gleichzeitig Chips von Avalon, bis er 4 Chips besitzt. Gibt es 2 Spieler, die den selben Chip wählen, ist derjenige eher dran mit Ziehen, der in Zugreihenfolge eher an der Reihe wäre.

2) SPIELE: ALLE: Nehmt simultan 1 Chip a.d..Hand in die geschlossene Faust.

3) DECKT AUF: ALLE: Öffnet simultan die Fäuste und deckt die Chips auf. Einige Chips wirken jetzt direkt.

4) AUS-FÜHREN: Startend mit dem Kronen-Besitzer und dann im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler die Fähigkeit seines Chips aus. Sofort nach jedem Spieler-Zug ist der Chip offen in die Schachtel zu legen.

5) Weiter-gabe: Der Kronen-Besitzer reicht die Krone nach LINKS weiter.

Rundenende.

Ende des Spiels. Ist irgendeine der 3 Regionen von Avalon leer (2 Reg. bei 6 - 8 Sp.), ist die laufende Runde dann die letzte, egal, ob Chips zurückkommen. Danach ist das Spiel vorbei und der Gewinner wird ermittelt.

Hinweise:
- Gespräche am Tisch sind erlaubt.
- Versuche, den "Cursed Blade"-Chip los zu werden.
- Beachte, dass eine leere Region das Spielende steuert.
- Timing-Konflikte sind in Zugreihenfolge aufzulösen.

Glossar:

Sword	Schwert	"Schwert" bezieht sich auf 3 Chips: Excalibur, Cursed Blade, Squire Sword
Draw	Ziehe	Nimm diese Anzahl an Chips aus Avalon. Sie dürfen aus verschiedenen Regionen sein. Kein Hand-Limit.
Steal	Stiehl	Nimm diese Anzahl zufälliger Chips von genau 1 Spieler. Du kannst deine Chips jederzeit mischen.
Return	Gib zurück	Nach "Draw" / "Steal" ist die selbe Anzahl beliebiger Chips an die Herkunftsquelle zurück zu geben. Die Ziel-Regionen sind aber völlig wahlfrei.
Trash	Abfall	Legt genutzte Chips offen in die Schachtel.
On Reveal	aufgedeckt	Sofortige Nutzung nach dem Aufdecken. Ggf. Zugreihenfolge beachten.
Permanent	dauernd	Sobald aufgedeckt, verbleibt dieser Chip offen bei dir.
Flip	umdrehen	Der entsprechende Chip ist wie eine Münze zu werfen. Je nach offener Seite ist ein Gewinn / Verlust fällig.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.10.26

GLOSSAR zu Excalibur:

Avalon:	Vorrat an verdeckten Chips in der Mitte, unterteilt in 3 Regionen.
Schwert:	Bezieht sich auf 3 Chips: Excalibur, Cursed Blade, Squire Sword.
Ziehen:	Nimm Chips aus Avalon. Es gibt kein Handlimit.
Stehlen:	Nimm zufällige Chips aus der Hand genau 1 Spielers.
Zürücklegen:	Lege nach Ziehen/Stehlen Chips in beliebige Region(en) zurück.
Entsorgen:	Lege Chips offen in die Schachtel, sie sind aus dem Spiel.
Aufdecken:	Beim Aufdecken gibt es sofortige Effekte.
Permanent:	Dauerhafte Effekte.
Werfen:	Wie Münzwurf (offener Gewinn oder verdeckter Fehlschlag)

Gespielte Chips = In laufender Runde noch vor Spielern ausgespielt liegend.

ARTHUR (1):	Jeder Spieler mit Schwerter-Chips streckt diese verdeckt aus. Stiehl 1 Chip (blind) und gib den Rest zurück.
ARTISAN (5):	Ziehe 2 Chips ODER stiehl 2 Chips, dann lege v.d. Hand 2 Chips verdeckt in beliebige Region(en) zurück.
BARONESS (4):	Ziehe 2 Chips, dann entsorge 1 Chip offen v.d. Hand in die Schachtel. Das geht nicht mit Schwerter-Chips.
BLACK KNIGHT (1):	Beim Aufdecken wirfst du diesen Chip 2-mal. Landet er OFFEN, nimmst du 1 gespielten Chip irgendeines Spielers auf die Hand. Dieser Chip kann aktuell nicht genutzt werden.
CAELIA (1):	Zeige auf 0 - 2 Spieler, die alle ihre Handchips mit männlichen Illustrationen (blauer Rand im Glossar) (entsorgen.
CURSED BLADE (1):	Dieser Schwerter-Chip kann nicht gespielt/entsorgt werden, wohl aber seinen Besitzer wechseln. Wer den Chip am Ende besitzt, ist der ultimative VERLIERER.
EXCALIBUR (1):	Dieser Schwerter-Chip kann nicht gespielt/entsorgt werden, Wer den Chip am Ende besitzt, GEWINNT.
FISHER KING (1):	Du darfst diesen Chip jederzeit werfen. OFFEN = Dir stieht diese Runde keiner etwas. VERDECKT: Entsorge den Chip.
GALAHAD (1):	Beim Aufdecken dieses Chips schützt du 1 Chip auf deiner Hand (in Faust legen) in dieser Runde vor allen Effekten.
GAWAIN (1):	Wähle einen Spieler. Hat er einen Schwerter-Chip, muss er 1 solchen Chip an dich weitergeben.
GREEN KINIGHT (1):	Jeder Spieler mit Schwerter-Chips muss sie dir geben.
GUINEVERE (1):	Jeder Spieler mit Schwerter-Chips streckt sie verdeckt aus. Lege davon 0 - 2 Chips blind in 1 Region, mische dort alle.
LADY OF THE LAKE (1):	Zeige nach links oder rechts. Alle Spieler geben ihre Chips auf der Hand in diese Richtung weiter.
LANCELOT (1):	Beim Aufdecken werfen alle Spieler die gespielten Chips. Wenn VERDECKT: Entsorgen & Fähigkeit verlieren.
MERCHANT (7):	Ziehe 2 Chips ODER stiehl 2 Chips, gib 1 Chip zurück an die Quelle (Avalon / Spieler).
MERLIN (1):	Alle Spieler geben dir ihre Schwerter. In Zugreihenfolge stiehlt jeder Geber von dir 1 Chip blind von der Hand.
MORDRED (1):	Spicke in eine Spieler-Hand. Du darfst diese Hand (Chips) mit deiner tauschen.
MORGANA (1):	Ziehe 2 Chips. Du darfst davon sofort 1 aufdecken, abhandeln und entsorgen.
PEASANT (8):	Ziehe 1 Chip oder stiehl 1 Chip, dann gib 1 Chip zurück an die Quelle (Avalon / Spieler).
PERCIVAL (1):	Drehe 4 Chips in Avalon auf OFFEN um. Nimm 1 Chip davon, drehe die anderen 3 wieder auf VERDECKT um.
PRIEST (5):	Ziehe 2 Chips. Ist ein Schwerter-Chip dabei, rufe "Huzzah!".
ROBYN OF Roxley (1):	Stiehl 1 Chip. Wiederhole das (falls mögl.), bis du 7 Chips a.d. Hand hast. Du darfst jedesmal von jemand and. stehlen.
SPIRIT (5):	Zeige nach links oder rechts. Alle Spieler legen ihre Chips verdeckt ab + stehlen* in der Richtung 1 Chip vom Nachbarn.
SPY (3):	Spicke in eine Hand. Zeige allen Spielern 1 Chip daraus. Gib die Hand (Chips) zurück.
SQUIRE SWORD (1):	Dieser Schwerter-Chip kann nicht gespielt/entsorgt werden, Du gewinnst auch, wenn dein linker Nachbar gewinnt (außer im Spiel zu zweit/dritt).
THIEF (6):	Stiehl 1 Chip. Stiehl 1 weiteren Chip von jemand anders.
UTHER (1):	Zeige nach links oder rechts. Jegliche Schwerter-Chips (auf der Hand) werden in vorgeg. Richtung weitergegeben.

28.09.26 23:55 ( ) = Häufigkeit *simultan