

Faraway - KSR

Ihr spielt 8 Runden zu je 3 Phasen, nach denen jeder Spieler 8 Regions-Karten vor sich liegen hat. In jeder Runde spielt man 1 Karte in seine Auslage, erhält ggf. Schreine und nimmt 1 neue Karte.

Vorbereitungen:

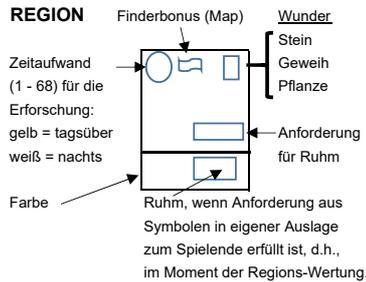
- 1) Mischt die 68 Regions-Karten und gibt jedem Spieler verdeckt 3 Karten davon auf die Hand. Das restliche Regions-Deck liegt verdeckt in der Tischmitte zum Nachziehen bereit.
 - 2) Deckt so viele Karten auf, wie Anzahl der Spieler plus 1. Das ist die allgemeine Auslage.
 - 3) Mischt die 45 Schrein-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Jede Phase hat ihre eigene Reihenfolge. Es gibt keinen Startspieler.

Beginn einer Runde:

1) ERFORSCHT 1 Region => LEGT

Handkarte in eigene Auslage:

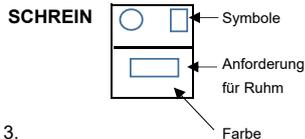
- **Gleichzeitig** wählt jeder Spieler 1 seiner 3 Hand-Karten aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Dann decken alle Spieler auf und legen die jeweilige Karte **RECHTS** an ihre Auslage an bzw. starten ihre Auslage in Runde 1 damit.
- Mit **wenig** Zeitaufwand kommt man in Phase 3 früher dran bei Auswahl 1 neuen Regions-Karte. Mit **hohem** Zeitaufwand hat man allerdings die Chance auf mind. 1 Schrein zur Auswahl.



2) FINDET SCHREINE:

Ihr könnt diese Phase in zufälliger Folge abhandeln oder ggf. regelt ein zuvor bestimmter Spieler die Verteilung reihum.

- Jeder Spieler, der 1 Karte mit **höherem** Zeitaufwand als seine **letzte** Karte ausgespielt hat, findet Schrein(e): Es wird 1 Karte vom Stapel der Schreine aufgedeckt **PLUS** je 1 Karte für jedes Map-Symbol in der eigenen Auslage.



Die Schreine liegen vor den Spielern, Zugriff = erst in Phase 3. Sie dürfen noch nicht in die eigene Auslage gelegt werden.

3) NIMM 1 REGION aus der allgemeinen Auslage:

- Der Spieler mit dem **niedrigsten** Zeitaufwand in der **aktuellen Runde** beginnt, danach folgen die Spieler in Reihenfolge aufsteigender Zeitangaben. Man **NIMMT** 1 Regions-Karte aus der allgemeinen Auslage auf die Hand (nicht in Runde 8). Es erfolgt jetzt keine Auffüllung der Auslage.
- Erst jetzt wählt man **GENAU 1** seiner in Phase 2 zur Auswahl erhaltenen **SCHREINE** und legt diesen offen in seinen Spielbereich. Übrige Schreine = unter Nachzieh-Stapel legen.

Runden-Ende: Haben alle Spieler 1 Region gezogen, geht die letzte Region aus dem Spiel. Außer vor Runde 8: Es werden so viele Regions-Karten aufgedeckt, wie Anzahl Spieler **PLUS 1**. **Die nächste Runde beginnt.**

Spiel-Ende: Nach 8 Runden werden alle Regionen vor den Spielern auf **VERDECKT** gedreht. Jeder Spieler deckt Karte für Karte auf, von **RECHTS** nach **LINKS** abhandelnd.

- 1) Jede Regions-Karte **wertet im Moment des Aufdeckens** in Bezug auf **ALLE** jeweils bis dahin aufgedeckten eigenen Regionen und auf **ALLE** eigenen Schreine. Alle **sichtbaren Symbole** im oberen Teil der Regionen und Schreine können mehrfach verwendet werden, um Anforderungen zu erfüllen. Auch spielen die Farben der Regionen und Schreine eine Rolle.
 - ➡ **Das Ergebnis einer erfolgreichen Wertung ist RUHM.**
- 2) **NACH** der Wertung aller Regionen **WERTEN** noch **SCHREINE** mit Anforderungen. für Ruhm: z.B. "Jeder Stein = 2 Ruhm"

Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Ruhmessumme. **Patt:** Der Beteiligte mit einer Region mit geringerem Zeitaufwand (1 - 68) in seiner gesamten Auslage siegt.

Variante für Fortgeschrittene: Zu Beginn sucht sich jeder Spieler aus 5 Regionen 3 Karten aus. Die nicht gewählten Karten werden in den Nachzieh-Stapel eingemischt.

Wertungs-Typen:	Ruhm wird aus allen offenen Regionen und Schreinen kalkuliert.
= 1	1 Ruhm für jedes sichtbare Funderbonus-Symbol (Map).
= 4	4 Ruhm für jedes sichtbare Geweih-Symbol.
= 2	2 Ruhm für jeden sichtbaren Stein.
= 3	3 Ruhm für jede sichtbare Pflanze.
= 2	2 Ruhm für jede GELBE und GRÜNE Karte (Region und/oder Schrein). Es zählen also beide Farben.
= 4	4 Ruhm für jede ROTE Karte (Region und/oder Schrein).
= 10	10 Ruhm für jedes SET aus 4 Farben (auf Regionen und/oder Schreinen).
= 4	4 Ruhm für jedes NACHT-Symbol auf Regionen und/oder Schreinen.
19	19 Ruhm