

**Genesis - KSR**

Sonderregel im 2-Personen-Spiel: Die 3 x 10 Felder seitlich am Fluss sind tabu.

Jeder Spieler wählt eine der 4 Arten mit je 64\*\* Plättchen aus + verkörpert diese Art (z.B.: Mensch) und nie die Farbe. **Jede Farbe steht für einen Geländetyp.** Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges:

**1.) Würfeln:**

- Der Spieler würfelt mit den 2 Würfeln, die je 1x jede der 4 Geländefarben und 2x Joker (alle 4 Farben) zeigen. Der Joker erlaubt freie Auswahl der Farbe.
- Vulkane und Teergruben sind nicht bespielbar.
- Hat man bereits alle Plättchen eines gewürfelten Geländetyps eingesetzt, kann man frei wählen.

**2.) Plättchen einsetzen:**

ENTWEDER

muss der Spieler 2 seiner Plättchen in den Farben des Würfelergebnisses auf beliebige freie Felder einsetzen.

ODER

das gewürfelte Ergebnis ignorieren und stattdessen nur 1 beliebiges Plättchen einsetzen.

**3.) Der nächste Spieler ist an der Reihe.**

Ende des Spiels:

sofort, wenn es nirgendwo mehr 3 freie benachbarte Felder gibt.  

Über Ecke angrenzend gilt nicht als verbunden.

**Wertung:\***

Mehrere Erste teilen sich die Punkte von Platz 1 + 2, wenn es keinen Zweiten gibt. Ansonsten teilen sich die Ersten die Punkte von Platz 1, die Zweiten die Punkte von Platz 2.

Die größte Herde hat oder haben:	1 Spieler allein	2 - 4 Spieler oder 1 Spieler mit mehreren größten Herden	1 Spieler allein	1 Spieler allein
Die zweitgr. Herde hat oder haben:	niemand	nicht relevant	mehrere Spieler	1 Spieler allein

<b>1.) Gebiete mit weniger als 3 Plättchen</b>	0	0	0	0
<b>2.) Größtes Gebiet des Spielplanes</b>				
a) 1x vorhanden				
Punkte für größte Herde/n	18	18 / x	12	12
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	6 / x	6
b) mehrmals vorhanden: siehe 3.)				
<b>3.) Größtes Gebiet in jedem Geländetyp, außer dem ggf. unter 2a) schon gewerteten Geländetyp</b>				
a) 1x vorhanden				
Punkte für größte Herde/n	12	12 / x	8	8
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	4 / x	4
b) mehrmals vorhanden: siehe 4.)				
<b>4.) Alle übrigen Gebiete, außer den ggf. unter 3a) schon gewerteten Gebieten</b>				
Punkte für größte Herde/n	6	6 / x	4	4
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	2 / x	2

\*Im Rundungsfall wird abgerundet. \*\* mit Verlag abgeklärt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.11.06/Nr. 827  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

x = Anzahl Spieler, die Punkte teilen  
Gebiet = Plättchen einer Farbe  
Herde = zusammenhängende Plättchen einer Art

**Genesis - KSR**

Sonderregel im 2-Personen-Spiel: Die 3 x 10 Felder seitlich am Fluss sind tabu.

Jeder Spieler wählt eine der 4 Arten mit je 64\*\* Plättchen aus + verkörpert diese Art (z.B.: Mensch) und nie die Farbe. **Jede Farbe steht für einen Geländetyp.** Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges:

**1.) Würfeln:**

- Der Spieler würfelt mit den 2 Würfeln, die je 1x jede der 4 Geländefarben und 2x Joker (alle 4 Farben) zeigen. Der Joker erlaubt freie Auswahl der Farbe.
- Vulkane und Teergruben sind nicht bespielbar.
- Hat man bereits alle Plättchen eines gewürfelten Geländetyps eingesetzt, kann man frei wählen.

**2.) Plättchen einsetzen:**

ENTWEDER

muss der Spieler 2 seiner Plättchen in den Farben des Würfelergebnisses auf beliebige freie Felder einsetzen.

ODER

das gewürfelte Ergebnis ignorieren und stattdessen nur 1 beliebiges Plättchen einsetzen.

**3.) Der nächste Spieler ist an der Reihe.**

Ende des Spiels:

sofort, wenn es nirgendwo mehr 3 freie benachbarte Felder gibt.  

Über Ecke angrenzend gilt nicht als verbunden.

**Wertung:\***

Mehrere Erste teilen sich die Punkte von Platz 1 + 2, wenn es keinen Zweiten gibt. Ansonsten teilen sich die Ersten die Punkte von Platz 1, die Zweiten die Punkte von Platz 2.

Die größte Herde hat oder haben:	1 Spieler allein	2 - 4 Spieler oder 1 Spieler mit mehreren größten Herden	1 Spieler allein	1 Spieler allein
Die zweitgr. Herde hat oder haben:	niemand	nicht relevant	mehrere Spieler	1 Spieler allein

<b>1.) Gebiete mit weniger als 3 Plättchen</b>	0	0	0	0
<b>2.) Größtes Gebiet des Spielplanes</b>				
a) 1x vorhanden				
Punkte für größte Herde/n	18	18 / x	12	12
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	6 / x	6
b) mehrmals vorhanden: siehe 3.)				
<b>3.) Größtes Gebiet in jedem Geländetyp, außer dem ggf. unter 2a) schon gewerteten Geländetyp</b>				
a) 1x vorhanden				
Punkte für größte Herde/n	12	12 / x	8	8
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	4 / x	4
b) mehrmals vorhanden: siehe 4.)				
<b>4.) Alle übrigen Gebiete, außer den ggf. unter 3a) schon gewerteten Gebieten</b>				
Punkte für größte Herde/n	6	6 / x	4	4
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	2 / x	2

\*Im Rundungsfall wird abgerundet. \*\* mit Verlag abgeklärt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.11.06/Nr. 827  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

x = Anzahl Spieler, die Punkte teilen  
Gebiet = Plättchen einer Farbe  
Herde = zusammenhängende Plättchen einer Art