

## Genesis (Gigantoskop) - KSR

Es werden 21 Runden gespielt.

Ablauf einer Runde:

### 1) Bestimmung des Startspielers:

Wer am weitesten links auf der Essenzenleiste steht, erhält den Startspieler-Marker.

### 2) Alle Spieler führen ihre Spielzüge aus:

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder folgende Schritte aus:

#### a) Tageswerkbonus einsammeln:

Steht die Spielerfigur auf einem Tag, wo der Spieler schon ein Tageswerk vollbracht hat, erhält der Spieler den Tageswerkbonus (steht oben rechts in der Tagesspalte).

#### b) Eine Aktion ausführen aus 4 möglichen:

##### ● Essenzen sammeln (1. - 6. Tag):

Zuvor darf man beliebig oft gg. Abgabe je einer beliebigen Essenz in allg. Vorrat mit dem Spieler zur Linken oder Rechten neben seiner Spielerfigur den Platz tauschen. Danach nimmt man die an der neuen Position oben oder unten abgebildeten Essenzen in seinen Vorrat. Gibt es nicht genügend Essenzen, geht man ggf. leer aus.

##### ● Bewegen:

Man darf mit seiner Figur zu jedem Tag springen, der bereits von Gott aktiviert wurde. Zielort = erste freies Feld links auf der Essenzenleiste im gewählten Tag. In die entstandene Lücke rutschen die verbliebenen Figuren nach links auf. Wer in den 7. Tag zieht, verbleibt dort. Auf dem Zielfeld sind Siegpunkte abgedruckt.

##### ● Tageswerk verrichten:

Dort, wo ein Spieler seine Figur stehen hat, darf er das Tageswerk verrichten. Dazu zahlt er die Kosten (stehen oben links in der Tagesspalte) in den allg. Vorrat. Er setzt einen Tageswerk-Marker auf den ersten freien Kreis links auf der Tageswerkeleiste. Zahl dort = Siegpunkte. Nur bei der Bezahlung ist es möglich, 3 beliebige Würfel in 1 Würfel einer anderen Sorte zu wandeln (ggf. mehrfach).  
Je Spieler/Tag kann nur ein Tageswerk insgesamt vollbracht werden.

##### ● Passen.

### 3) Der Dunkle Engel führt seinen Spielzug aus (macht der Startspieler):

- ENTWEDER Ist der Engel nicht auf dem gleichem Tag wie Gott, zieht er auf das erste freie Feld links bei dem Tag, wo Gott steht.
- ODER Ist der Engel bereits auf dem gleichem Tag wie Gott, tauscht er die Position mit der an diesem Tag links von ihm stehenden Spielerfigur.
- ODER Ist der Engel bereits auf dem gleichem Tag wie Gott UND auf dem äusserst linkem Feld, setzt man einen schwarzen Tageswerk-Marker auf das erste freie Feld links auf der Tageswerkeleiste im entsprechenden Tag.

Hat der Engel schon ein Tageswerk an dem Tag vollbracht, wo er sich befindet, passiert nichts weiter. Der Engel sammelt generell keine Essenzen und verbraucht auch keine.

### 4) Gott schreitet weiter (macht der Startspieler):

Gott zieht auf seiner Leiste 1 Feld weiter. Betritt Gott einen neuen Tag, ist der Tag aktiviert.

#### Spielende:

Wenn Gott den Abend des 7. Tages erreicht hat, endet das Spiel.  
Jeder Spieler zählt seine Tageswerkpunkte und die Ruhepunkte des 7. Tages.  
Der Startspieler zählt ebenso die Punkte des schwarzen Engels.  
Die meisten Punkte gewinnen. Patt: Der Beteiligte weiter links auf dem 7. Tag gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.11.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)