

Himalaya - KSR (Seite 1 von 2)

Die Spieler sollten klären, ob sie jeweils für Phase 2 ein Zeitlimit ansetzen.

Es wird hier mit den 3 Ereignis-Figuren gespielt (Yetispuren, Schneesturm, Markt).

Phase 1 - Weitersetzen des Rundenanzeigers:

- ◆ Rundenanzeiger 1 Feld weitersetzen. Es gibt 12 Runden.

Phase 1a - Ereignisfiguren einsetzen:

- ◆ Ab Startspieler beginnend kann genau 1 Ereignis-Figur je Spieler eingesetzt werden.
- ◆ In jeder Runde darf jede Art von Ereignis-Figuren nur einmal vorkommen.
Yetispuren: Ereignis-Figur in die Mitte eines beliebigen Pfades legen = Pfad ist gesperrt.
Schneesturm: Ereignis-Figur in Mitte eines beliebigen Pfades legen. Überqueren kostet bis zur Figur 1 Schritt, von dort zum Nachbardorf auch 1 Schritt. Zug nicht auf Schneesturm beenden.
Markt: Ereignis-Figur auf beliebiges Dorf legen, das Rohstoffe anbietet.
Wer dort eine Handelsaktion geplant hat, darf den aufzunehmenden Rohstoff frei wählen.

Phase 2 - Wahl der Aktionen pro Runde:

- ◆ Jeder Spieler plant seine **6 Aktionen** geheim hinter seinem Sichtschirm.
- ◆ Die **obere** Ausrichtung der jeweiligen Aktionsscheibe bestimmt den jeweiligen Befehl, also eine von 4 Möglichkeiten: Erd-, Stein- oder Eisfadabewegung oder Handel in einem Dorf.
- ◆ Eine **Pause (also keine Aktion)** wird mit umgedrehter Aktionsscheibe angezeigt.
- ◆ Ein Karawanenführer (ein Spieler) erreicht ein Nachbardorf mit 1 Befehl über 1 Verbindungsweg in der richtigen der 3 Wege-Arten.

Phase 3 - Ausführen der Aktionen:

- ◆ Alle Spieler schieben ihre Sichtschirme beiseite, so dass man ihre Aktions-Scheiben sehen kann. Die Rohstoffe sollten verborgen bleiben.
- ◆ Der Startspieler beginnt und führt seine 1. Aktion aus, reihum folgen die Mitspieler.
- ◆ Dann geht es genauso mit den anderen Aktionen weiter.

> **Fortbewegung**: Die **gewählte Bewegung muss** ausgeführt werden, wenn diese möglich ist, ggf. auch zu Ungunsten des Spielers.

> Handelsaktionen (Aktion "Hände"):

Der eigene Karawanenführer muss in dem betreffenden Dorf stehen !

Man hat die Wahl:

ENTWEDER

- ◆ **1 Rohstoff sammeln** = In einem Dorf **darf** man 1 Rohstoff sammeln (=> hinter Sichtschirm legen), der dort zu diesem Zeitpunkt der **niedrigstwertige** sein muss.
In einer Runde darf jeder Spieler je Dorf nur 1x Rohstoff sammeln.

ODER

- ◆ **Einen Auftrag ausführen** = Spieler liefert in einem Dorf mit **Auftragsring alle geforderten** Rohstoffe ab (=> Beutel). Dann **darf** er 2 von 3 Aktionen machen:
 - ➔ **Tauschgeschäfte**: Auftragsring umdrehen und hinter Sichtschirm legen.
Die Anzahl Yaks darauf steht für **wirtschaftlichen** Einfluss.*
Wählt der Spieler diese Aktion nicht, kommt der Ring in den Beutel.
 - ➔ **Opfergabe**: 1 Stupa in das Dorf stellen. Jedes Dorf nimmt max. 1 Stupa auf.
Der Spieler gewinnt je nach Dorf-Niveau (Haus, Tempel, Kloster) 1 - 3 Einfluss in **Religion**.*
 - ➔ **Delegation entsenden**: Je nach Niveau des Dorfes kann man 1 - 3 eigene Delegation nach Belieben in die Nachbarregionen des Dorfes setzen. Es gibt 8 Regionen.
Der Spieler erzielt bei einfacher Mehrheit in einer Region je 1 **politischen** Einflusspunkt*.
Patt: 0 Punkte, niemand erhält Einfluss.
- ◆ Zum Ende der Phase 3 werden die eingesetzten Ereignis-Figuren entfernt.

Phase 4 - Erneuerung der Rohstoffe / Aufträge:

- ◆ Wenn nun **nicht mehr in genau 5 Dörfern Rohstoffe** und **in genau 5 Dörfern Aufträge** liegen, erwürfelt der Startspieler den Nachschub. 5 - 6 Spieler: s.u.
- ◆ Es wird solange gewürfelt, bis wieder 5 Dörfer Rohstoffe und 5 Dörfer Aufträge haben. Rohstoffe werden zuerst erwürfelt. Danach erwürfelt man die Dörfer für die Aufträge.
Bei 5 Spielern: 6 Dörfer mit 4 Rohstoffen und 6 Dörfer mit 1 Auftrag
Bei 6 Spielern: 6 Dörfer mit 5 Rohstoffen und 6 Dörfer mit 1 Auftrag
- ◆ Generell kann jedes Dorf entweder nur Rohstoffe oder nur Aufträge anbieten.
- ◆ Trifft die Würfelzahl auf ein belegtes Dorf (Auftrag oder Rohstoff), wird das nächste unbelegte Dorf (also ohne Auftrag und ohne Rohstoffe) gewählt, dessen Nummer höher ist als die Würfelzahl. Ist die 20 besetzt, geht es mit der 1 weiter usw..

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.01.16

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Phase 5 - Inventur am Ende der Runden 4, 8 und 12:

- ◆ Alle Spieler zeigen jeweils ihre Rohstoffe vor, beginnend mit Salz. Wer in einer Art die meisten hat, erhält 1 Inventurfigur (= 3 Yaks), bei Gleichstand erhält niemand etwas.
Ggf. kann die Zusatzregel verwendet werden (Spielregel "vollständige Inventur").

Phase 6 - Startspieler wechselt und erhält den Würfel.

Spiel-Ende: Nach 12 Runden erfolgt die Endwertung.

bei 3 Spielern:

Wer in 2 von 3 Einfluss-Arten führt, gewinnt.

Patt: zuerst gilt wirtschaftlicher, dann politischer, dann religiöser Einfluss.**

bei 4 - 5 Spielern (Erweiterung erforderlich):

1.) **Religiösen Einfluss** prüfen (1, 2 oder 3 Stupa):

Ein Stupa bringt je nach Dorf-Niveau unterschiedlichen Einfluss: Haus = 1, Tempel = 2, Kloster = 3.

Wer den **geringsten** Einfluss hat, scheidet aus + entfernt seine Stupas und Delegationen.

Patt: Wer mehr Stupas gesetzt hat, bleibt bzw. dann, wer mehr Yaks hat.**

2.) **Politischen Einfluss** prüfen (je Regions-Mehrheit = 1 Punkt):

Wer den **geringsten** Einfluss in Summe hat, scheidet aus.

Patt: Wer mehr Delegierte gesetzt hat, bleibt in der Wertung bzw. dann, wer mehr Yaks hat.**

3.) **Wirtschaftlichen Einfluss** prüfen: Wer die **meisten** Yaks hat, gewinnt.

Patt: zuerst gilt politischer, dann religiöser Einfluss.**

bei 6 Spielern (Erweiterung erforderlich):

Werten wie bei 4 - 5 Spielern, aber unter 2.) scheiden 2 Spieler aus.