

Im Auftrag des Königs - KSR

Es werden mehrere Runden zu je 3 Phasen gespielt. Siegpunkte (SP) werden notiert.

1.) Aktionskarten auswählen:

- Der Startspieler (Zelt 1) beginnt und wählt einer der ausliegenden Aktions-Karten (E, A, T, G, Q, P), die er offen vor sich ablegt.
- In Reihenfolge der Zeltnummern wählen alle Spieler solange reihum je 1 Karte aus, bis vor jedem Spieler 3 (bei 2 Personen: 4) Karten liegen.
- Außer Aktion "T" darf ein Spieler auch mehrmals die gleiche Aktion wählen.

2.) Aktionen durchführen:

- In Reihenfolge der Zeltnummern führt jeder Spieler in seinem Zug **alle** seine Aktionen anhand seiner Aktions-Karten aus, außer Aktion "T".
- Aktionen sind nur möglich, wenn der Spieler mit seinem Ritter am richtigen Ort ist. Nicht ausführbare und erledigte Aktions-Karten ==> Auslage zurück. Mit Aktion "P" kann der Ort gewechselt werden.

Aktionen, die nur außerhalb Camelots möglich sind:

"G"ericht: 1 beliebige Tugendkarte "Buch" aus der Hand auf Tugendkartenstapel "Buch" legen und 2 Siegpunkte notieren.

"Q"ueste:

Der eigene Ritter muss am Ort der Aufgabenkarte sein und die geforderten Tugendkarten besitzen. Nach Abgabe der Tugendkarten erhält er die darauf als Schilde angegebenen Siegpunkte notiert. Queste-Karte aus dem Spiel nehmen. Höhere Werte auf abgegebenen Tugendkarten als die geforderten Werte verfallen.

Aktion, die an jedem Ort möglich ist:

"P"ferd: Der Ritter kann so viele Orte in belieb. Richtung gehen, wie angegeben. Mehrere Ritter an einem Ort sind erlaubt.

Aktionen, die nur in Camelot möglich sind:

"E"xerzitium:

Für eine Karte "Schwert", "Lanze", "Drache" oder "Buch" nimmt man sich aus dem jeweiligen Tugendkarten-Stapel 1 beliebige Karte auf die Hand.

"A"rtus: 1 beliebige der max. 3 offenen Aufgabenkarten auf die Hand nehmen.

"T"urnier:

Zum **Ende der Phase 2** bieten die beteiligten Spieler verdeckt 0 - x Tugendkarten "Schwert" und/oder "Lanze". Alle decken gleichzeitig auf.

Wer die höhere Gesamtstärke hat, erhält 2 Siegpunkte. Gleichstand: jeder 1 SP.

Wurden überhaupt keine Karten geboten: 0 SP.

Ist nur 1 Spieler im Turnier, bietet er 1 beliebige Tugend-Karte (Schwert/Lanze) und erhält 2 SP. **Alle** gebotenen Karten ==> Ablage Tugendstapel.

3.) Verteilung der Zelte + Aufgabenkarten auffüllen:

- Aufgabenkarten in der Tischmitte auf 3 Stück ergänzen, falls möglich.
- Spieler mit derzeit wenigsten Punkten erhält Zelt Nr. 1 usw., Gleichstand: Zelt losen.
- Zeltkarten offen auslegen und eine neue Runde beginnen.

Spiel-Ende:

Sobald ein Spieler die Siegbedingung erfüllt, wird nur noch die aktuelle Runde zu Ende gespielt. Sieger: wer die meisten Punkte hat. Gleichstand: wer zuerst Bedingung erfüllte. Siegbedingung: 25, 20 oder 15 Siegpunkte bei 2, 3 oder 4 Spielern.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Im Auftrag des Königs - KSR

Es werden mehrere Runden zu je 3 Phasen gespielt. Siegpunkte (SP) werden notiert.

1.) Aktionskarten auswählen:

- Der Startspieler (Zelt 1) beginnt und wählt einer der ausliegenden Aktions-Karten (E, A, T, G, Q, P), die er offen vor sich ablegt.
- In Reihenfolge der Zeltnummern wählen alle Spieler solange reihum je 1 Karte aus, bis vor jedem Spieler 3 (bei 2 Personen: 4) Karten liegen.
- Außer Aktion "T" darf ein Spieler auch mehrmals die gleiche Aktion wählen.

2.) Aktionen durchführen:

- In Reihenfolge der Zeltnummern führt jeder Spieler in seinem Zug **alle** seine Aktionen anhand seiner Aktions-Karten aus, außer Aktion "T".
- Aktionen sind nur möglich, wenn der Spieler mit seinem Ritter am richtigen Ort ist. Nicht ausführbare und erledigte Aktions-Karten ==> Auslage zurück. Mit Aktion "P" kann der Ort gewechselt werden.

Aktionen, die nur außerhalb Camelots möglich sind:

"G"ericht: 1 beliebige Tugendkarte "Buch" aus der Hand auf Tugendkartenstapel "Buch" legen und 2 Siegpunkte notieren.

"Q"ueste:

Der eigene Ritter muss am Ort der Aufgabenkarte sein und die geforderten Tugendkarten besitzen. Nach Abgabe der Tugendkarten erhält er die darauf als Schilde angegebenen Siegpunkte notiert. Queste-Karte aus dem Spiel nehmen. Höhere Werte auf abgegebenen Tugendkarten als die geforderten Werte verfallen.

Aktion, die an jedem Ort möglich ist:

"P"ferd: Der Ritter kann so viele Orte in belieb. Richtung gehen, wie angegeben. Mehrere Ritter an einem Ort sind erlaubt.

Aktionen, die nur in Camelot möglich sind:

"E"xerzitium:

Für eine Karte "Schwert", "Lanze", "Drache" oder "Buch" nimmt man sich aus dem jeweiligen Tugendkarten-Stapel 1 beliebige Karte auf die Hand.

"A"rtus: 1 beliebige der max. 3 offenen Aufgabenkarten auf die Hand nehmen.

"T"urnier:

Zum **Ende der Phase 2** bieten die beteiligten Spieler verdeckt 0 - x Tugendkarten "Schwert" und/oder "Lanze". Alle decken gleichzeitig auf.

Wer die höhere Gesamtstärke hat, erhält 2 Siegpunkte. Gleichstand: jeder 1 SP.

Wurden überhaupt keine Karten geboten: 0 SP.

Ist nur 1 Spieler im Turnier, bietet er 1 beliebige Tugend-Karte (Schwert/Lanze) und erhält 2 SP. **Alle** gebotenen Karten ==> Ablage Tugendstapel.

3.) Verteilung der Zelte + Aufgabenkarten auffüllen:

- Aufgabenkarten in der Tischmitte auf 3 Stück ergänzen, falls möglich.
- Spieler mit derzeit wenigsten Punkten erhält Zelt Nr. 1 usw., Gleichstand: Zelt losen.
- Zeltkarten offen auslegen und eine neue Runde beginnen.

Spiel-Ende:

Sobald ein Spieler die Siegbedingung erfüllt, wird nur noch die aktuelle Runde zu Ende gespielt. Sieger: wer die meisten Punkte hat. Gleichstand: wer zuerst Bedingung erfüllte. Siegbedingung: 25, 20 oder 15 Siegpunkte bei 2, 3 oder 4 Spielern.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de