

König von Siam - KSR	
<p>Jeder Spieler hat genau 8 Aktionen je 1x im ganzen Spiel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Provinzen werden in der Reihenfolge der Provinzkärtchen auf dem Spielplan umkämpft.</p> <p>Ablauf eines Zuges: ENTWEDER 1 Aktionskarte ausspielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Die Aktionskarte wird offen vor dem Spieler ausgelegt, jede auf die vorherige. Nur die oberste ist sichtbar. ● Die Aktion der Karte muss ausgeführt werden. Falls man eine Karte ausspielt, die nur teilweise erfüllbar ist, wird sie so weit wie möglich ausgeführt. ● In Provinzen, die bereits eine Machtübernahme hatten, darf kein Anhänger mehr eingesetzt werden. ● Dann muss der Spieler stets 1 beliebigen Anhänger aus einer beliebigen Provinz nehmen und vor sich ablegen. ● Letzte Aktionskarte des gesamten Spieles: Einsatz nur, wenn der Spieler (oder sein Partner) mit der ausgeführten Aktion den Spielsieg erringt. <p>ODER passen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Wer passt, kann erneut einsteigen, wenn er wieder dran ist. Wer keine Aktionskarte hat, muss passen. ● Haben nacheinander alle Spieler gepasst, endet der aktuelle Machtkampf mit der Übernahme der Provinz. <p>Machtübernahme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Die aktuell umkämpfte Provinz = das oberste offen ausliegende Provinzkärtchen. ● Die Fraktion (gelb, rot, blau) mit den meisten Anhängern in der Provinz setzt eine ihrer Kontrollmarken dort ein. Falls Patt: Die Briten setzen einen ihrer Marker ein. Das gilt auch bei 0 Anhängern in der Provinz. ● Generell werden alle Anhänger aus der Provinz in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. ● Das Provinzkärtchen wird umgedreht. <p>Spielende und Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ENTWEDER sofort, wenn die Briten 4 Provinzen kontrollieren. Wer die meisten kompletten Sätze aus Anhängern (je 1x blau, gelb, rot) gesammelt hat, gewinnt. <p><u>Patt:</u> Von den Beteiligten siegt, wer <u>zuletzt</u> 1 Aktion spielte. <u>4 Personen-Spiel:</u> Es gewinnt das Team, das zusammen die meisten kompletten Sätze von Anhängern besitzt. Die Anhänger werden dazu zuvor zusammengelegt. <u>Patt:</u> Das Team gewinnt, das die letzte Aktionskarte spielte.</p>	<p>Aktionen:</p> <p>Maharacha: Der Spieler ändert die Reihenfolge der Machtkämpfe. Er tauscht 2 offen liegende Provinzkärtchen miteinander aus und markiert eine davon mit einer Marke "König". Eine Karte mit "König" kann nicht ausgetauscht werden.</p> <p>Khon Thai (2x vorhanden): Der Spieler setzt 1 Anhänger einer jeden Fraktion (soweit im allg. Vorrat vorhanden) in 1 - 3 beliebige Provinzen.</p> <p>1 vs 1: Der Spieler tauscht 1 Anhänger einer Provinz mit 1 Anhänger einer anderen Provinz. Die Provinzen <u>müssen nicht</u> Nachbarn sein. Es dürfen gleichfarbige Anhänger vertauscht werden.</p> <p>2 vs 1: Der Spieler tauscht 2 Anhänger einer Provinz mit 1 Anhänger einer anderen Provinz. Die Provinzen <u>müssen</u> Nachbarn sein. Es dürfen gleichfarbige Anhänger vertauscht werden. Folgen 2 Aktionskarten "1 vs 1" bzw. "2 vs 1" aufeinander, so darf die 2. Aktion die Tausch-Aktion der 1. Karte nicht rückgängig machen.</p> <p>Rama: Der Spieler setzt 2 Rama-Anhänger vom allg. Vorrat in 1 oder 2 Provinzen. Die Provinzen <u>müssen benachbart</u> sein zu: a) einer von den Rama kontrollierten Provinz (Kontrollmarker dort) <i>oder</i> b) zur Rama-Heimatprovinz. Diese darf aber nicht von den Briten oder einer anderen Fraktion kontrolliert sein.</p> <p>Lao & Malai: Entsprechend wie die Rama-Version handhaben.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.06.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● ODER wenn alle 8 Machtübernahmen erfolgt sind. Prüfen, welche der 3 Fraktionen die meisten Provinzen kontrolliert. <u>Patt:</u> Es führt die Fraktion, die zuletzt eine Macht übernahm. Es gewinnt der Spieler mit den meisten vor sich ausliegenden Anhängern der siegreichen Fraktion. Gibt es bei den Spielern ebenfalls ein <u>Patt</u>, gilt: Von den Beteiligten siegt, wer die meisten Anhänger der zweitplatzierten Fraktion besitzt. Erneutes <u>Patt</u>. Von den Beteiligten VERLIERT, wer <u>zuletzt</u> 1 Aktion spielte. <u>4 Personen-Spiel:</u> Es gewinnt derjenige Spieler, der einzeln führt. Mit ihm gewinnt das Team. 	

←
|
Zeile geändert