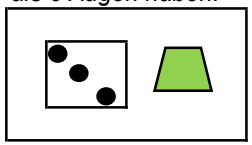
Kreaturen Karawane - KSR (Seite 1 von 3)

Es werden 12 Runden gespielt, wobei die Spieler gleichzeitig ihre Aktionen machen. Am Ende jeder Runde legt man 1 Zelt-Marker auf seinen aktuellen Platz auf der Landschaft. Sobald alle Spieler ihr 12. Zelt platziert haben, endet das Spiel mit der Zählung der Siegpunkte (SP). Asteern = rechter Randstreifen (Ziel).

Ablauf einer Runde:

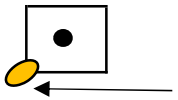
- Jeder Spieler wirft ALLE seine Würfel auf einmal. Er darf erneut 1x würfeln, aber nur vor den Aktionen UND NUR mit ALLEN Würfeln.
- Jeder Spieler setzt seine Würfel auf Aktionen** und / oder Kreaturen-Karten der eigenen Auslage (die Karawane).
  Damit kann er Aktionen ausführen.
  Jede Aktion muss abgeschlossen sein, bevor eine andere folgt.
- Sobald ein Spieler einen Würfel eingesetzt hat, darf er die Aktion nicht mehr rückgängig machen oder den Würfel vor der nächsten Runde bewegen.
- Jede Aktion kann nur 1-mal je Runde ausgeführt werden.

Auch virtuell kann kein Würfel mehr als 6 Augen haben.



z.B.: ziehe auf Ebene

- Jede Aktion zeigt eine Würfel-Seite mit einem **MINDEST**-Augenwert für diese Aktion.
  Rechts daneben sind die Effekte abgebildet, die sofort aktiviert werden (optional: wie viele man davon tatsächlich ausführt).
- Die Reihenfolge der Effekte ist frei wählbar.
- Sind 2 Würfel-Werte nebeneinander vorgegeben, müssen diese beide erfüllt werden.



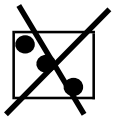
AKTIONS-KOSTEN:

- Ist unten LINKS auf dem Würfel-Symbol ein Ress.-Symbol für Nahrung / Taschen / Münzen zu sehen, ist die angezeigte Ressource zusätzlich zu zahlen.

- Es ist nicht Pflicht, alle Würfel in einer Runde auch einzusetzen.

NEBEN-AKTIONEN:

- Jederzeit im Zug: 0 - x NEBEN-Aktionen machen, da diese generell keine Würfel erfordern.



a) Hand-Karten abwerfen: 1 Karte abwerfen = 1 Nahrung erhalten
3 Karten abwerfen = 1 Münze erhalten

b) Eigene Karawane auf bis max. zu 12 Kreaturen erweitern: LEGE 1 Kreatur von der Hand offen vor dir ab. ZAHLE die oben links angegebenen Kosten. Alle Aktionen und Effekte der Kreaturen-Karte sind sofort verfügbar. "Rundenbeginn"-Effekte neuer Karte gelten erst in Folgerunde.

Ende einer Runde:

- Haben alle Spieler gepasst, wird die nächste Runde vorbereitet:

1) MARKT- und ZOMBIE-Tableaus:
Alle Spieler-Marker auf Feldern oberhalb eines Handels- oder Angriffs-Symbols werden um 1 Feld nach unten geschoben.
Handels-Symbole = Münzen oder Taschen, Angriff = Schwert.

Erreicht ein Marker o.a. Symbol, rutschen alle Marker dieser Spalte auf's Symbol. **Die Spalte ist nun nicht mehr verfügbar.**

2) ZELTE: Jeder Spieler setzt ein Zelt auf das Feld, auf dem sich sein Karawanen-Marker befindet. Dort gibt es kein Limit für Marker bzw. Zelte, von wem auch immer.

3) Kreaturen-Karten und Landschafts-Effekte:
Wenn … Jeder Spieler erhält die Belohnungen, die auf den Kreaturen-Karten in seiner Karawane angegeben sind, wenn er auf bestimmten Feldern zeltet.

4) Landschafts-Effekte:
Wenn ein Spieler auf einem Feld mit WEISSEM TURM, FRUCHT-SYMBOL oder SCHATZ-SYMBOL **zeltet** UND dort noch KEIN eigenes ZELT hat, erhält er Folgendes:

- **Weißer Turm:** Der Spieler zieht 3 Karten.
- **Frucht:** Der Spieler nimmt 1 Frucht-Plättchen.
  LEGT man 1 Frucht auf eine Kreaturen-Karte, bleibt die Frucht dort liegen und ab sofort gilt dort immer Augen-Wert 1.
- **Schatz:** Der Spieler deckt 1 zufälliges Schatztruhen-Plättchen auf. Zeigt es eine Tasche / Frucht / Münze, nimmt er diese Ressource sofort. Das Schatz-Plättchen verdeckt behalten.

**Unklare Regeln führen zu folgender Interpretation:
Jeder Spieler führt immer genau 1 Aktion aus. Sind alle Spieler damit fertig, geht es weiter mit der nächsten Aktion usw..

SPIEL-ENDE:

- Nach 12 Runden endet das Spiel.
- Es sind noch beliebig viele NEBEN-Aktionen erlaubt.
- Die Spieler zählen ihre SP und notieren sie auf dem Block.
  Wer die meisten SP erzielte, gewinnt die Partie.
  Patt: Der Beteiligte mit mehr Markern auf Markt- und Zombie-Tableau siegt.

AKTIONEN:

REISEN:
- BEWEGE deinen Karawanen-Marker auf ein benachbartes Landschafts-Feld des angezeigten Gelände-Typs. Bewegung ist nur orthogonal in jede Richtung möglich.
- EBENEN sind alle Felder ohne Canyon, Berg oder See. Alle WOLKEN-Felder, ganz ASTEERN und alle WEISSEN TÜRME gelten als EBENE (außer ein weißer Turm ist auf einem anderen Gelände-Typ).
- Sollte eine Reise-Aktion VERTIKAL erlauben, gilt das nur für auf oder ab in der selben Spalte.



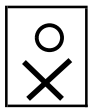
Felder mit Zombie-Symbol bringen beim Passieren oder Belegen 1 Zombie-Plättchen ein, das auf das eig. Spieler-Tableau kommt. Durch Angriff kann man es wieder loswerden.

RESSOURCEN: ERHALTE abgebildete Ressourcen in genannter Menge.

KARTEN ZIEHEN: Es gibt kein Hand-Limit. ZIEHE angegebene Anzahl Karten. Ist ein Hand-Symbol dabei, behältst du davon nur so viele, wie Hand zeigt.

MARKT:
- TÄTIGE einen am Markt verfügbaren Handel (erlaubte Spalte). Dazu ist eine bestimmte Anzahl Münzen / Taschen abzugeben. ERHALTE gleich viel Brot für gezahlte Münzen PLUS 2 dafür.
- SETZE 1 Marker in das oberste Feld der genutzten Spalte. Es ist egal, ob dort noch Marker anderer Spieler liegen.
- Je Spalte kann jeder Spieler nur 1 Handel machen. Jede Spalte zeigt SP für dort liegende Marker an. Siehe auch Rundenende!
- Solange die Münze bzw. Tasche einer Spalte nicht belegt ist, ist der Handel dort verfügbar.

ANGRIFF:
- Ist dein Karawanen-Marker auf einem Feld mit Zombie-Symbol, aber es ist NOCH KEIN ZELT dort, dann kannst du 1 beliebigen Zombie auf dem Zombie-Tableau angreifen.
- Jedes Angriffs-Symbol dort stellt 1 Zombie dar samt Stärke.



Zombie-Symbol



Angriffs-Symbol + Stärke

- SETZE Würfel auf beliebige Anzahl von Angriffs-Akt. deines Tableaus (1-mal) und/oder auf Karten deiner Karawane, bis die Augensumme inkl. evtl. Boni mind. die Stärke des Zombies erreicht. Auf deinem Tableau / Karten sind Angriffs-Aktionen mit einem Schwert markiert.
- Nach dem Angriff SETZT du 1 Marker auf das oberste Feld der gewählten Spalte des Zombie-Tableaus + WIRFST 1 deiner Zombie-Plättchen ab (MUSS).
- Jeder Spieler kann jeden Zombie (einer bestimmten Spalte) nur 1-mal angreifen. Solange kein Spieler-Marker auf dem Schwert-Symbol einer Spalte liegt, ist diese Spalte noch offen für Angriffe anderer Spieler.

Landschafts-Felder:

Gegner. ZELTE + Karawanen:	Auf Landschafts-Feldern befindliche Zelte anderer Spieler werden bei eigener Bewegung ignoriert, egal was man dort macht. Ebenso werden Karawanen-Marker ignoriert.
Eigene ZELTE + Karawanen:	Hat man schon 1 Zelt auf einem Weißen Turm / Frucht-Symbol / Schatz-Symbol, kann man dort keine Belohnungen mehr erhalten. Hat man ein eigenes Zelt auf einem Bedrohungs-Feld (Zombie), kann man dort keinen Zombie mehr angreifen. Man kann aber durchaus ein weiteres Zelt hinterlassen.
Bedrohungs-Felder:	Das Passieren oder Betreten bringt ein Zombie-Plättchen ein. Setzt man ein Zelt dort ein, nimmt man aber kein weiteres Zombie-Plättchen dafür.
Gelände-Typen:	Die 4 Typen = EBENE (alles, was nicht Berg, See, Canyon ist), EBENE / CANYON / SEE / BERG.
Wolken:	Sie gelten als Ebene. Es gibt ggf. Interaktion mit Karten.
Bewegung nach Asteern:	Der ASTEERN-Streifen (rechts an der Landkarte) gilt als EIN großes Feld, angrenzend zu allen 6 Feldern der linken Spalte. Wer in Asteern ist, kann sich nicht mehr bewegen. Am Ende jeder Runde setzt man trotzdem dort immer 1 Zelt ein.

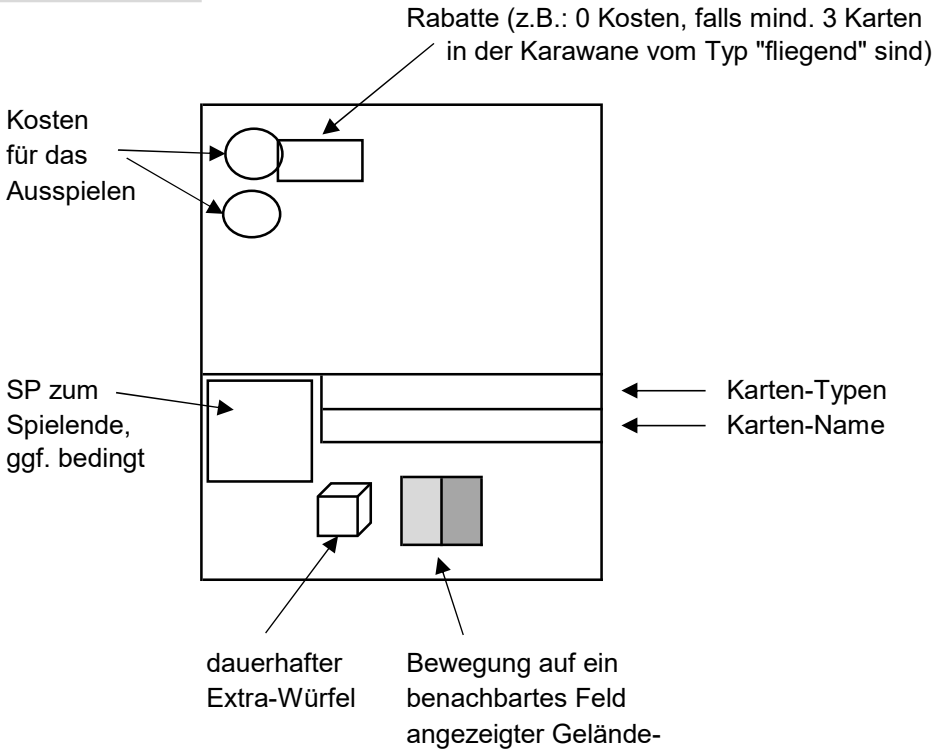
SCHLUSS-WERTUNG:

a.	Asteern erreicht:	5 SP	**e.**	Eigene Marker auf Markt-Tableau:	je 1-14 SP
b.	Entfernung ab Start bis Zielfeld (max. 25):	je 1 SP*	**f.**	Karten in eigener Karawane:	je x SP
c.	Felder mit eig. Zelt:	je 1 SP*	**g.**	Schätze:	je x SP
d.	Eigene Marker auf Zombie-Tableau:	je 1-12 SP	**h.**	Zombie-Pl. Im eigenen Besitz	je minus 1 SP

*je Feld

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.10.26

Kretaturen-Karte:



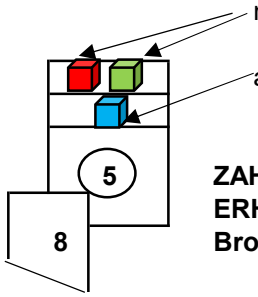
Beispiel

5 falls 4+ winzig

Diese Kreatur bringt zum Spielende 5 SP, wenn in der Karawane des Spielers mind. 4 Karten des Karten-Typs "winzig" liegen.

Markt-Tableau:

Beispiel



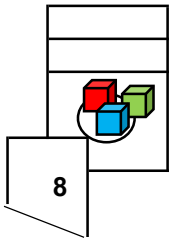
neu dazugelegt

aus Vorrunde

ZAHLE 5 Geld, ERHALTE 5+2 Brote.

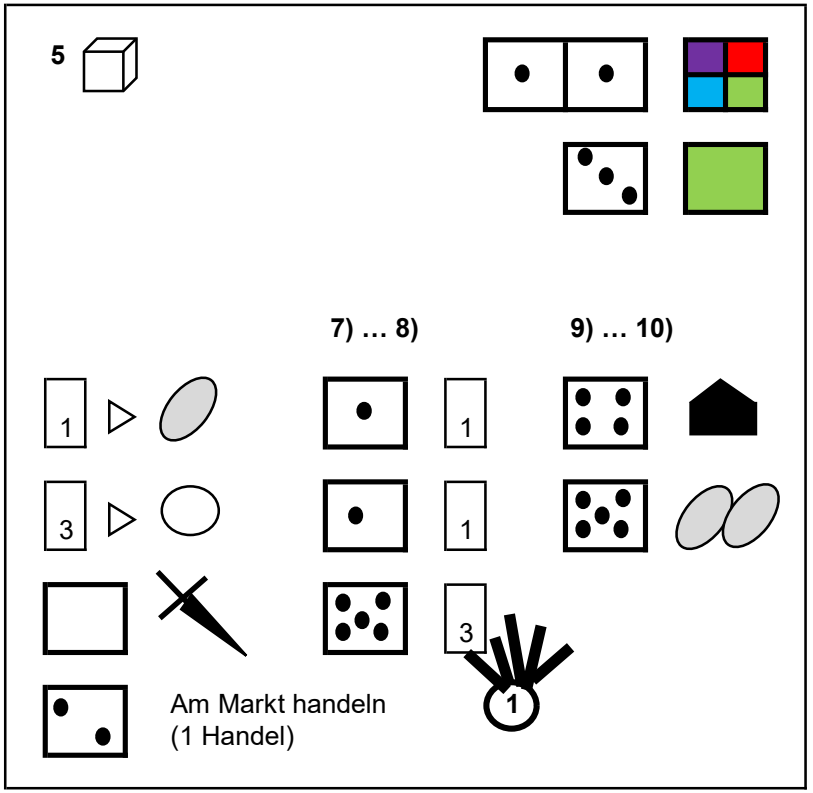
ERHALTE 8 SP am Spielende.

nach Rundenende:



Diese Markt-Spalte ist geschlossen.

Spieler-Tabelau:



Du hast anfangs 5 Würfel.

1) 2 Würfel sind nötig, um auf ein beliebiges Gelände zu bewegen.
2) Mit 1 Würfel mit mind. 3 Augen kann zu einer Ebebe bewegt werden.
3) Wirf 1 Handkarte ab und erhalte 1 Brot.
4) Wirf 3 Handkarten ab und erhalte 1 Münze.
5) Du hast einen Angriff in Höhe der Augenzahl auf diesem Feld PLUS evtl. weitere Augen auf Kreaturen mit Würfel auf dem Angriffs-Feld.
6) Du kannst 1-mal (1 Spalte) am Markt nutzen, wenn dein Würfel hier mind. 2 Augen zeigt.
7) Ziehe 1 Karte vom Stapel. Dafür gibt es 2 Möglichkeiten.
8) Ziehe 3 Karten vom Stapel, wenn der Würfel mind. eine "5" zeigt. Du darfst davon nur die Anzahl behalten, die die Hand zeigt.
9) Mit einem Würfel mit mind. 4 Augen erhältst du 1 Tasche.
10) Mit einem Würfel mit mind. 5 Augen erhältst du 2 Brote.