

Loot Island - KSR (Seite 1 von 3)

Man spielt 5 Runden zu je 3 Phasen. Regeln der KSR sind für 3 - 5 Spieler. Schatzkarten gibt es in 4 Farben zu je 22 Karten (je 2-mal: Wert 1 - 10, Stern).

1) Vorbereitung:

ab Runde 2

- ◆ SCHIFF BEWEGEN auf nächstes Schiffsfeld (Richtung Bug) auf dem Plan.
- ◆ EILANDE: Deckt alle Eiland-Plättchen wieder auf, die in der Runde zuvor umgedreht wurden.
- ◆ EREIGNISSE: Entfernt die Ereigniskarte der letzten Runde vom Spielplan und deckt die nächste Ereigniskarte auf.
- ◆ SPIELERHAND: Jeder Spieler darf beliebig viele Schatzkarten von seiner Hand abwerfen, die von der letzten Runde übrig geblieben sind. Danach füllt jeder seine Hand auf 7 Karten vom Schatzkartenstapel auf (zu zweit: 6).

2) Schatzkarten spielen:

- ◆ Die Spieler machen solange reihum je 1 Zug, bis alle gepasst haben. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler genau 1 der 3 Möglichkeiten:

➔ 2 Schatzkarten abwerfen und 1 Eiland (kleine Insel) nutzen:

... Wirf 2 Karten derselben Farbe ab und wähle eins der aufgedeckten Eiland-Plättchen. Abwerfen = aufgedeckt auf ihren Ablagestapel legen.
... Dann kannst Du die Aktion des Eilands ausführen oder verzichten.
... Das Eiland-Plättchen ist auf jeden Fall anschließend umzudrehen.

➔ Schatzkarten an die Schatzinsel anlegen:

... Jede Spielplanseite der Schatzinsel hat 1 Küste mit 2 Anlegestellen. Man kann mit dieser Aktion jederzeit jede Küste wählen.
... Man MUSS genau 1 Anlegestelle für die Schatzkarten wählen und legt dorthin 1 seiner Kompass-Scheiben, wenn man noch keine dort hat.
... Die Scheibe muss aus dem eigenen Vorrat kommen bzw. kann von einer anderen Anlegestelle versetzt werden, falls keine im Vorrat liegt.
... Die Scheibe wird auf evtl. vorhandene Scheiben anderer Spieler gelegt.
... Lege 1 oder mehrere Karten EINER Farbe (Rahmen) von der Hand an die gewählte Anlegestelle.
... Beachtet die Platzierungsregeln!

Einige Karteneffekte:



1 Fluchwürfel (FW) abwerfen: Spielt man Karte mit diesem Symbol, dürfen alle Spieler mit Kompass an der Anlegestelle 1 FW abwerfen.



1 Karte ziehen: Spielt man Karte mit diesem Symbol, dürfen alle Spieler mit Kompass an der Anlegestelle 1 Schatzkarte vom Stapel auf die Hand ziehen.

Truhe Truhen und "+1": Kein sofortiger Effekt, sondern wichtig in Phase 3.
+1

Loot Island - KSR (Seite 2 von 3)

Platzierungsregeln:

- ◆ Entweder legt man erstmals Karten an eine bestimmte Anlegestelle oder man legt an eine bestehende Reihe dort an.
- ◆ Die 1. Karte ist frei wählbar, allerdings müssen an beiden Anlegestellen einer Küste Karten unterschiedlicher Farbe anliegen. Jede weitere Karte an einer Anlegestelle muss farbgleich zu schon dort ausliegenden Karten sein und ans Ende der Reihe gelegt werden. UND: Jede weitere Karte muss die gleiche oder eine höhere Zahl als die jeweils zuoberst liegende Karte haben.
- ◆ JOKER-Karten (mit Stern) können für jede Zahl stehen. Als erste Karte an einer Anlegestelle gelten sie als "1", sonst als die Zahl der vorherigen Karte.

KARTEN- Einige Karten haben besondere Effekte (Regeln: Seite 8).

EFFEKTE: Effekte wirken in aufsteigender Nummernfolge der neu gelegten Karten. Effekte kommen auch Spielern zugute, die gepasst haben.

➔ PASSEN:

... Wer passt, ist mit Phase 2 fertig. Haben alle gepasst, Ende Phase 2. Der 1. Passer einer Runde nimmt das Startspieler-Plättchen.

3) Beute bergen:

- ◆ Die Küste in Bugrichtung vor dem Schiff wird erkundet.
- ◆ An beiden Anlegestellen wird nacheinander nach Beute gesucht, falls dort bei 2, 3, 4, 5 Spielern mind. 4 / 4 / 5 / 6 Karten an einer Anlegestelle liegen. Karten mit "+1" gelten als 2 Karten. Reichen jedoch die Karten nicht, geht es weiter mit Schritt "AUFRÄUMEN".

SONST: Liegen mind. an 1 Anlegestelle genug Karten, wird dort GROSSE BEUTE gemacht und es werden deren Beutekarten als Erstes durchsucht. Patt: Anlegestelle näher am Schiffsbug wird durchsucht.



- So viele Karten vom Beutestapel aufdecken, wie Kompass-Scheiben an der Anlegestelle ausliegen UND je Schatztruhe (auf allen Schatzkarten dort) 1 weitere Beutekarte. Reichen die Karten nicht, werden zusätzliche Karten des dazu neu gemischten Ablagestapels (= neuer Beutestapel) gezogen.
- In Reihenfolge der Kompass-Scheiben von unten nach oben nimmt man 1 aufgedeckte Beutekarte, die man behält ODER abwirft. Das geht solange weiter, bis keine Beutekarte mehr ausliegt.

BEHALTEN: Die Beutekarte legt man offen vor sich ab.

Ggf. erhält man auch FLUCH-Würfel oder darf welche abwerfen. Behaltene Beute kann man später nicht mehr loswerden.

ABWERFEN: Die Beutekarte aufgedeckt auf Ablagestapel legen.

Man darf bis zu 2 Fluch-Würfel abwerfen.

Für jede Amulett-Karte im Besitz darf man noch 1 Würfel abwerfen.

Als Nächstes wird die zweite Anlegestelle erkundet.

Sollten nicht genug Karten vorliegen, wird dieser Schritt übersprungen.

Ansonsten wird KLEINE BEUTE gemacht:



Je Schatztruhe (auf allen Schatzkarten dort) 1 Beutekarte aufdecken.
Dann nimmt man in Reihenfolge der Kompass-Scheiben von unten nach oben 1 aufgedeckte Beutekarte, die man behält ODER abwirft.
Das geht solange weiter, bis keine Beutekarte mehr ausliegt.



- ◆ **AUFRÄUMEN:** Final nimmt jeder seine Kompass-Scheiben von der aktuellen Küste zurück. Alle Schatzkarten von den beiden Anlegestellen kommen auf den Ablagestapel. Die RUNDE ENDET damit.
! Kompass-Scheiben und Karten der anderen Küsten bleiben liegen.

Spielende: *Notiert auf dem Block für jede Beuteart Grundwerte + Boni in einer Spalte summiert. Münzbeutel und Amulette: keine Boni*

- ◆ Nach dem Ende der 5. Runde werden alle Anlegestellen nacheinander erkundet, beginnend mit der, die dem Schiffsbug am nächsten ist.
Es wird immer KLEINE BEUTE gemacht, wenn genug Karten vorliegen.
Da es noch 3 Küsten mit Karten gibt, kann das bis zu 6-mal passieren.
- ◆ Spieler scheiden aus der Wertung aus, wenn sie ≥ 13 Fluchwürfel besitzen.
- ◆ HEILERKARTEN aufdecken:
 - ⇨ Nach aufsteigender Anzahl an Fluchwürfeln (mind. 1) wählt jeder Spieler EINE der Heilerkarten und legt sie vor sich ab.
Patt: Wer in Spielerreihenfolge eher am Zug wäre, ist im Vorteil.
- ◆ Die nicht ausgeschiedenen Spieler berechnen den WERT ihrer BEUTE:
 - 6 Arten von Beute = Amulette, Münzbeutel Kronen, Schädel, Juwelen, Bücher.
 - a) Es gibt Gold, wie links oben auf jeder Beutekarte steht (außer Bücher).
 - b) BONI:
 - Schädel: Für Sets 1 / 2 / 3 unterschiedl. Schädeln = 1 / 3 / 6 Gold mal Arten von Beutekarten.
 - Juwelen: Je Set aus 2 / 3 Juwelenkarten = 8 / 20 Gold.
 - Kronen: Je nach Menge an Kreuzsymbolen: 25 / 18 / 11 / 4 Gold für die Ränge 1 - 4. Patt: Gold der Ränge teilen (abrunden).
 - Bücher: Gold = Grundwert x Anz. Flüche von 1 anderen Beutekarte.
Diese andere Beutekarte ist nicht für evtl .Boni geblockt.
 - c) Besitz des Startspielerplättchens: 5 Gold
 - d) Kosten für Heilerkarten von Beute abziehen (Kosten für Restfluch).
Kommt man dadurch ins Minus, scheidet man aus.

Es gewinnt, wer die wertvollste Beute nach Abzug der Heilerkosten hat.
Patt: Der Beteiligte gewinnt, der eher bei der Spielerreihenfolge dran ist.

Weitere Karteneffekte:

- Karten Wert  Hat letzte/einzige Karte an Anlegestelle Wert "1", erhalten alle anderen Mitspieler 1 Fluchwürfel (egal, ob Kompass dort liegt).
- "1":  Hat letzte/einzige Karte an Anlegestelle Wert >"1", wird die Karte mit "1" vor alle anderen Karten gelegt. Nur der aktive Spieler kann jetzt den Effekt irgendeiner Karte an der Anlegestelle nutzen.