Mesos - KSR (Seite 1 von 2)

Inhalt: 94 Stamm-Karten (84 Stammes-Mitglieder, 10 Ereignisse in den Zeitaltern I, II, III). Alle Karten haben braune Rückseiten.
2 Stamm-Karten für Zeitalter III (blaue Rückseite, Ereignisse).
21 Gebäude-Karten für die Zeitalter I, II, III.

Es werden 10 Runden zu je 1 Zug je Spieler gespielt.

Ablauf einer Runde:

1) TOTEMS PLATZIEREN:
- Die Person mit Totem zuoberst auf dem Reihenfolge-Plättchen beginnt und platziert ihr Totem auf 1 Auswahl-Plättchen ihrer Wahl, das noch frei ist.
- Je weiter LINKS ein Totem liegt, umso eher ist dessen Spieler an der Reihe mit der Aktions-Ausführung.

2) AKTIONEN AUSFÜHREN:
- Die Totems werden von links nach rechts abgearbeitet auf den Auswahl-Plättchen.

⇩ NIMM aus UNTERER Reihe entweder 1 Stammes-Mitglied oder 1 Gebäude.

⇧ NIMM aus OBERER Reihe entweder 1 Stammes-Mitglied oder 1 Gebäude.

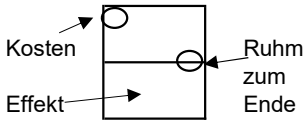
- LEG das Stammes-Mitglied / Gebäude in deine Auslage. Solange mind. 1 Stammes-Mitglied in der Reihe liegt, MUSST du die Aktion ausführen, sonst nicht.
- Nach Ausführung deiner Aktion(en) stellst du dein Totem auf oberstes freies Feld des Reihenfolge-Plättchens: Ist dort Nahrung abgebildet, ERHALTE diese NAHRUNG. Auf unterstem Feld ZAHLE 1 Nahrung. Kannst du das nicht, verlierst du 2 Ruhm.

Nahrung + Ruhm: Nahrung und Ruhm sind durch Plättchen abgebildet.

Stammes-Mitglied nehmen: NIMM das Stammes-Mitglied OHNE Kosten und LEG es so in deine Auslage, dass Stammes-Mitglieder gleicher Tätigkeit überlappend in gleicher Spalte liegen.

Gebäude nehmen: NIMMST du ein Gebäude, ZAHLE geforderte Nahrung. "BAUEN"-Stammes-Mitglieder reduzieren die Kosten.

LEG das Gebäude in deine Auslage. Ab sofort gilt Effekt des Gebäudes.



- Auf jedem Stammes-Mitglied ist oben RECHTS seine TÄTIGKEIT abgebildet und darunter ggf. 1 Symbol.

FORSCHEN: (grün) Jede Karte BRINGT Ruhm zum Spielende: Anzahl "FORSCHEN"-Mitglieder MAL verschied. Symbole. Es gibt 10 verschiedene Symbole (Erfindungen).

SAMMELN: (orange)
- Jede Stammes-Mitglieds-Karte "SAMMELN" SPART beim Ereignis "VERPFLEGUNG" 3 Nahrung.

WAHRSAGEN: (lila)
- Beim Ereignis "RITUAL" MUSST du die Anzahl STERNE auf deinen "WAHRSAGEN"-Stammes-Mitgliedern vergleichen mit den Sternen der Mitspieler.
- Hast du die meisten Sterne: Erhalte Ruhm
  Hast du die wenigsten Sterne: Verliere Ruhm
  Patt: Jeder Beteiligte profitiert / verliert gleich stark.

BAUEN: (schwarz)
- NIMMST du ein Gebäude, reduziert jede "BAUEN"-Karte (Stammes-Mitglied) die Kosten um 1 bis 2 Nahrung, aber nie < 0. Und es gibt Ruhm zum Spielende.

MALEN: (gelb)
- Beim Ereignis "MALEREI" erhältst / verlierst du die auf dem Ereignis angegebene Menge Ruhm, abh. davon, wie viele "MALEREI"-Karten (Stammes-Mitglied) du hast.
- Zum Spielende gibt es je 2 "MALEN"-Karten 10 Ruhm.

JAGEN: (rot)
- NIMMST du eine "JAGEN"-Karte (Stammes-Mitglied), das zusätzlich ein Nahrungs-Symbol zeigt, dann NIMM 1 NAHRUNG pro "JAGEN"-Karte (mit oder ohne Nahrung), inkl. auch schon für die neue Karte.

3) EREIGNISSE ABHANDELN:
- Handelt alle Ereignisse ab, die in unterer Reihe ausliegen. Ereignis "VERPFLEGUNG" wird immer zuletzt erledigt. Sollten 2 Ereignisse gleich sein, gilt Zeitalter I, dann II, III.

Seite 2 der KSR erklärt die Ereignisse.

4) AUSLAGE ERNEUERN:

- LEGT alle Ereignisse + Stammes-Mitglieder der unteren Reihe auf den Ablagestapel.
- BEWEGT dann alle Ereignisse + Stammes-Mitglieder von oberer Reihe zur unteren Reihe. Gebäude verbleiben.
- ZIEHT so viele Stamm-Karten vom Stapel wie Spieler plus 4 und LEGT sie oberhalb der Auswahl-Leiste aus.
- **PRÜFT, ob das Zeitalter wechselt** (Es wurde eine Karte mit neuem Zeitalter gezogen). **WENN JA:**
  a. LEGT GEBÄUDE der unteren Reihe ab und bewegt Gebäude von oberer Reihe in die untere Reihe.
  b. DECKT GEBÄUDE des neuen Zeitalters auf und legt sie mit etwas Abstand rechts oben neben die Stamm-Karten.
- EINE NEUE RUNDE beginnt.

Spiel-Ende: Nach 10 Runden werden noch alle Ereignisse (egal, ob obere / untere Reihe) abgehandelt.

Schluss-Wertung:

Es gibt Ruhm für

➡ Stammes-Mitglieder "FORSCHEN":	Anzahl Karten davon MAL versch. Symbole darauf = Ruhm
➡ Stammes-Mitglieder "BAUEN":	Ruhm wie dort aufgedruckt
➡ Stammes-Mitglieder "MALEN":	je 2 Karten davon = 10 Ruhm
➡ Gebäude	Ruhm wie dort aufgedruckt

Wer den meisten Ruhm erzielt, gewinnt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Nahrung gewinnt, sonst gilt der Sieg als geteilt.

Experten-Variante:

Deckt beim Aufbau auch schon die Gebäude für Zeitalter II und III auf und legt sie neben den Plan als Früh-Information.

EREIGNISSE:

VERPFLEGUNG:	Zahle 1 Nahrung je Stammes-Mitglied (auch Sammler). Ziehe je "SAMMLER" 3 Nahrung wieder ab. Reicht deine Nahrung nicht aus, zahle alle deine Nahrung und verliere je UNERNÄHRTEM Mitglied je nach Zeitalter 1, 2 oder 3 Ruhm.
JAGD:	Nimm je "JAGEN"-Stammes-Mitglied 1 Nahrung + 1, 2 oder 3 Ruhm, je nach Zeitalter.
RITUAL:	Zählt die Sterne auf "WAHRSAGEN"-Stammes-Mitgliedern. Meiste Sterne: 5, 10 oder 15 Ruhm im Zeitalter I, II, III. Wenigste Sterne: -3, -5 oder -7 Ruhm im Zeitalter I, II, III. *Patt: Alle Beteiligten profitieren / verlieren gleich stark.*
MALEREI:	Habt ihr im Zeitalter I, II, III nun 1, 2 oder 3 "MALEN"-Karten, gibt es für jede Karte 1, 2 oder 3 Ruhm. Wenn Anzahl nicht reicht, verliert ihr 2, 3 oder 4 Ruhm, je nach Zeitalter.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 03.07.25