

Pacifica - KSR

Wer als Zweiter seinen ersten Zug im Spiel machen wird, zieht 2 Karten von beliebigen Stapel(n), bevor das Spiel beginnt. Ihr seid immer abwechselnd am Zug. Wer dran ist, führt **3 Aktionen** aus, in beliebiger Reihenfolge und ggf. mehrfach die selbe Aktion. Die 7 verdeckten Stapel mit den Spielkarten (von links nach rechts wertvoller werdend):



**A) 1 Karte ziehen:**

- ZIEHE von einem beliebigen Stapel 1 Karte auf die Hand. Es dürfen danach **max. 3 Karten** auf Deiner Hand sein.

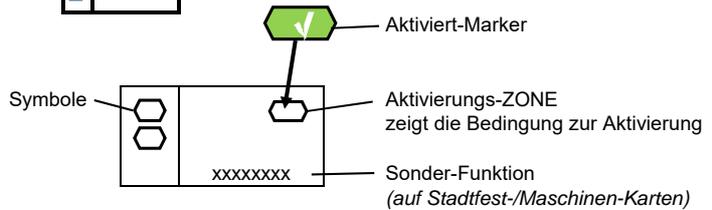
**B) 1 Karte ausspielen:**

- WÄHLE 1 Deiner Handkarten und lege sie auf Deiner Seite des Spielfelds offen unterhalb der passenden Kategorie aus. Jede Karte muss immer vollständig sichtbar sein.



**C) Bis zu 2 Karten aktivieren:**

- AKTIVIERE bis zu 2 Karten, indem Du je 1 Aktiviert-Marker auf die Aktivierungs-Zone dieser Karten legst. **Dazu sind ggf. Bedingungen zu erfüllen.**



- Es gibt 3 Arten zur Aktivierung:



**Bereits aktiviert (weißer Haken):**

Symbole und Sonderfunktionen sind direkt nach Ausspielen der Karte gültig.



**Bedingung erforderlich:**

Karten mit Aktivierungs-Zone GRAU kommen INAKTIV ins Spiel. Sie werden durch die Aktion "Karten aktivieren" erst aktiviert.

Dazu **MUSST** Du die in der Aktivierungs-Zone der Karte abgebildeten Symbole auf 1 - x **anderen** Deiner aktivierten Karten besitzen.



**Abgabe erforderlich:**

Karten mit Aktivierungs-Zone ROT kommen INAKTIV ins Spiel. Sie werden durch die Aktion "Karten aktivieren" erst aktiviert.

Dazu **MUSST** Du die in der Aktivierungs-Zone der Karte abgebildeten Symbole auf 1 - x **anderen** Deiner aktivierten Karten besitzen **UND diese Karten ABGEBEN**. Sie kommen unter ihre passenden Stapel.

**Generell:** Nach Aktivierung der 1. Karte in dieser Aktion können deren Symbole bereits verwendet werden, um die 2. Karte zu aktivieren.  
**Sonderfunktionen:** dauerhaft ODER sofort  
**Ressourcen:** Stein ODER Messing

**IDOLE:** Für jede der 7 Kategorien gibt es 1 Idol. **Sobald** Du die angegebene **Mindestzahl\*** (anfangs 1 oder 3) eines entsprechenden **Symbols** in Deinem Spielbereich auf **aktivierten Karten vorweisen kannst**, nimmst Du die entsprechende Scheibe und legst sie in Deinen Spielbereich unterhalb ihrer Kategorie ab. **Erhöhe direkt die aktuelle Stufe** um 1, also auf die nächsthöhere Zahl. **Als Idol-Besitzer** kannst Du die neue Stufe später auch selbst erreichen und dann 1 Stufe draufschlagen.



**IDOL erobern und sichern:**

Sobald der Gegner genügend Symbole für ein Idol in Deinem Spielbereich vorweisen kann, übernimmt er es. Auch er dreht die Stufe 1 Position höher. Kommt dabei die Zahl "7", wird das Idol auf seine Rückseite gedreht und ist nun GESICHERT gegen Wegnahme.

**Idol der Vielfalt:** Eines der Idole gehört zu keiner Kategorie und zeigt die Zahl "1". Um es zu bekommen, musst Du mind. 1 Symbol von jeder Kategorie vorweisen können (aktiviert!). Zur Sicherung benötigst Du jeweils 2 Symbole.

**Spielende:** Sobald ein Spieler 5 Idole ODER 3 gesicherte Idole hat, gewinnt er sofort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.12.23

\*Es gibt 8 Drehscheiben (Idole) mit Mindestzahl.