

## Poseidon's Kingdom - KSR (Seite 1 von 2)

Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Der Spieler am Zug führt folgende Schritte in Reihenfolge aus:

### 1) ENTWEDER Korallenstock ausbauen (MUSS-Aktion):

- Ein beliebiges Teil vom Teilevorrat nehmen und eigenen Korallenstock ausbauen = seitlich an den bestehenden Korallenstock oder oben auf 2 Teile des bestehenden Korallenstocks legen.
  - Kein Teil direkt deckungsgleich auf ein anderes bauen.
  - Teile dürfen nicht überhängen.
  - Würfel auf dem Korallenstock dürfen nicht überbaut werden.
  - Skelett-Marker dürfen nicht überbaut werden.

### ODER Riesenwelle beladen:



- 1 - x Würfel - je nach höchster Ebene des eigenen Korallenstocks mit Wellen-Symbol aus eigenem Vorrat nehmen und auf freie Felder auf der Riesenwelle legen. Nur das höchstgelegene Symbol zählt, nicht die Anzahl der Symbole.
  - Auch ohne Wellen-Symbol darf man immer genau 1 Würfel setzen.
  - Limit Gesamt-Würfel: Bei 2, 3, 4 Spielern = 9, 12, 15 Würfel.

### 2) MEERESTIER-Figur ziehen (MUSS-Aktion):

- Der Spieler muss genau 1 seiner Figuren auf dem Spielplan bewegen.
- Zugweite = gemäß höchster Ebene seines Korallenstocks mit Pfeil.
- Auch ohne Pfeil-Symbol kann man immer genau 1 Feld weiter ziehen.



- Die Tiere ziehen rund um den Spielplan, Feld für Feld, der gestrichelten Linie folgend. In der Mitte kann man auf die andere Seite wechseln (gerade durchziehen). Man darf im oder gegen den Uhrzeigersinn laufen.
- Zugweite: Mind. 1 Feld, aber ggf. weniger als die Gesamt-Zugweite.
- Das Zielfeld darf nicht das Startfeld sein. Nie darf dann der Hai auf dem Zielfeld sein und über den Hai zu ziehen ist auch nicht möglich.
- Jedes Feld hat Platz für beliebig viele Tiere.

### 3) NAHRUNGS-Würfel aufnehmen (Optional):



- Befindet sich die Tier-Figur nach der Bewegung in einer Welle mit einem/mehreren Nahrungs-Würfeln beliebiger Farbe, darf sich der Spieler davon welche nehmen.
  - Anzahl = gemäß höchster Ebene seines Korallenstocks, auf dem ein Würfel zu sehen ist.
  - Auch ohne Nahrungs-Symbol kann man 1 Würfel nehmen.
- ENTWEDER kann nun die Nahrung gelagert werden auf einem freien Platz im eigenen Korallenstock. Evtl. darf man zuvor einen Würfel von dort in den entsprechenden Vorrat entfernen.
  - ODER sie wird gefressen. Damit kann genau 1 Freund vom Kraken geholt werden. Man kann beliebig viele gelagerte und/oder soeben aufgenommene Würfel kombinieren um eine Würfel-Kombination zu bilden, die bei einem Tentakel gefordert wird. Die Farben sind egal.
    - ⇒ Gefressene Würfel gehen in den entsprechenden Vorrat.
    - ⇒ Der Freund wird vom Tentakel genommen und geht zum eigenen Korallenstock. Man erhält das oberste "Gerettet"-Plättchen dieses Tentakels und legt es dann verdeckt vor sich.
    - ⇒ Wurde ein Mitspieler-Würfel genommen, erhält dessen Tier sofort beim Kraken eine Bonus-Bewegung. Pro Würfel = 1 Feld im U-Sinn.
    - ⇒ Bei Würfeln mehrerer Spieler wählt der Zug-Spieler die Reihenfolge.
    - ⇒ Besetzte Felder werden übersprungen,
    - ⇒ Die Bewegung endet auf jeden Fall auf großem Feld am Krakenkopf. Dort gibt es einen Bonus: Der Spieler befreit den nächstgelegenen Freund im U-Sinn und erhält das oberste "Gerettet"-Plättchen, das er verdeckt vor sich ablegt. Zusätzlich darf er unter eine beliebige Kraken-Koralle schauen.

### 4) HAI bewegen (MUSS-Aktion):

Sein Weg beschreibt immer eine 8.

- Nun bewegt sich der Hai genau so viele Felder, wie die Zahl am Feld angibt, wo das bewegte Tier seinen Zug beendet hat.
- Der Hai kreuzt immer in der Spielplanmitte auf die andere Seite.
- Jedes Tier, das er auf seinem Weg trifft, wird gefressen.

## Poseidon's Kingdom - KSR (Seite 2 von 2)

### Fortsetzung von Phase 4) HAI bewegen:

- Für jedes gefressene Tier wird ein Skelett-Marker auf einem freien Feld des eigenen Korallenstocks platziert.
- Ist kein Feld frei, muss ein Würfel vom eigenen Korallenstock entfernt werden, der in den Spielervorrat zurückkommt.
- Ein Korallenstock-Feld mit Skelett-Marker ist tot. Kein Überbau dort!
- Ein neues Tier der toten Art wird auf einem Feld an der Strand- oder Tiefseeseite nach Belieben des Spielers platziert.  
Befindet sich der Hai auf einem dieser Felder, hat das nun keine Auswirkung auf das neue Tier.



Würfel-Symbole auf dem Weg des Haies = der Spieler setzt einen neutralen Würfel auf der Riesenwelle ein (falls möglich). Sollte kein neutraler Würfel da sein, nimmt man einen eigenen.

### DIE WELLE BRICHT:

- Ist die Riesenwelle VOLL belegt, löst der Spieler nach der Hai-Bewegung die Welle aus. Dazu kippt er sie auf den Spielplan und führt aus:
  - ⇒ Riesenwelle wieder aufstellen.
  - ⇒ Würfel, die neben dem Plan landeten, werden in Spielerreihenfolge von den betroffenen Spielern wieder auf der Welle platziert.
  - ⇒ Landet ein Würfel auf/an der Gischt zwischen 2 Wellen, kommt er zur Welle (auf dem Plan), die näher zum Strand zeigt.  
Auch der Strand und die Tiefsee gelten als Welle.
- ⇒ **Der Hai wechselt nun seine Richtung.**
- ⇒ Jeder Spieler addiert seine Würfelwerte auf dem Spielplan.  
Je nach Summe hat jeder Spieler genau 1 Bonus-Aktion, die ggf. auch die einer niedrigeren Summe sein darf.  
Bonus-Aktionen: Siehe Spielregel bzw. Symbole auf der Riesenwelle.

### 5) Der nächste Spieler ist am Zug.

#### Spielende:

Sobald ein Spieler alle seine Freunde befreit hat, ist der Krake besiegt.  
Nach dem Zug des aktiven Spielers sind alle Spieler noch genau 1x dran.

### Kraken-Korallen und die letzte Runde:

- ⇒ Alle Meerestiere auf dem Kraken-Tableau werden entfernt.
- ⇒ Es findet dort nun keine Bewegung mehr statt.
- ⇒ Beim Ausführen der Züge kann kein Freund mehr befreit werden.
- ⇒ Jeder Spieler darf sich max. 1 Koralle von den weißen Zahlen UND 1 Koralle von den schwarzen Zahlen (7 - 10) nehmen, wenn er jeweils die exakte Summe mit seinen Würfeln bilden kann.  
Das können nur in Phase 3 gefressene Würfel sein.

#### Wertung:

Nachdem alle Spieler ihren letzten Zug hatten, endet das Spiel.  
Jeder Spieler addiert seine Punkte.

- a) aus "Gerettet"-Plättchen (je 1 - 6 Punkte)
- b) aus Kraken-Korallen nach folgender Wertung:

- ⇒ 1 Punkt je sichtbarem Pfeil-Symbol des eigenen Korallenstocks
- ⇒ 1 Punkt je sichtbarem Nahrungs-Würfel des eigenen Korallenstocks
- ⇒ 1 Punkt je sichtbarem Wellen-Symbol des eigenen Korallenstocks
- ⇒ Poseidon's Dreizack = Joker-Wertung für beliebige Kraken-Koralle.
- ⇒ 3 Punkte, wenn kein Skelett-Marker auf eigenem Korallenstock liegt, sonst 1 Minuspunkt je Skelett-Marker.

Hat ein Spieler 2 gleiche Kraken-Korallen, erhält er für beide Korallen entsprechende Punkte.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Patt: Unter den Beteiligten gewinnt in dieser Reihenfolge:

- der Spieler mit dem Dreizack
- der Spieler mit dem höchsten Korallenstock
- der Spieler mit den wenigsten Skeletten
- der Spieler mit den wertvollsten "Gerettet"-Plättchen

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.07.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

### Poseidon's Kingdom - KSR für die Mitspieler

- 1) **MUSS: ENTWEDER eigenen Korallenstock ausbauen ODER die Riesenwelle mit eigenen Würfeln beladen.**
    - ⇒ 1 Würfel geht immer: Mehr Würfel, wenn Symbol "Welle" im eigenen Korallenstock höher liegt (Ebene = Anzahl).
  - 2) **MUSS: Genau EIN eig. Tier in belieb. Richtung bewegen.**
    - ⇒ Mind.1 Feld geht immer. Mehr Felder, wenn Symbol "Pfeil" im eigenen Korallenstock höher liegt (Ebene = Zugweite).
    - ⇒ Nicht auf oder über den Hai ziehen.
  - 3) Man **DARF** in der Welle, wo man die Bewegung beendet hat, **beliebige dort liegende Würfel aufnehmen.**
    - ⇒ 1 Würfel geht immer. Mehr Würfel, wenn Symbol "Würfel" im eigenen Korallenstock höher liegt (Ebene = Anzahl).
    - ⇒ Nun gilt:  
**ENTWEDER die neuen Würfel auf freien Plätzen für Würfel auf dem eigenen Korallenstock LAGERN ODER aufgenommene Würfel und/oder beliebige gelagerte Würfel FRESSEN**
      - ⇒ Mit diesen Würfelaugen kann man nun genau eine Kombination bei den Tentakeln erfüllen.
      - ⇒ Den dort liegenden Freund nehmen und das oberste "Gerettet"-Plättchen verdeckt vor sich ablegen.
      - ⇒ Unter eine beliebige Kraken-Koralle schauen.
    - ⇒ Je gefressenem Mitspieler-Würfel wandert dessen Figur am Kraken 1 Feld weiter im Uhrzeigersinn. Kommt eine Figur im großen Feld an (dort endet immer der Zug), darf der Besitzer der Figur seinen nächst gelegenen Freund (U-Sinn) befreien (+ "Gerettet"-Plättchen und unter Koralle schauen).
  - 4) **MUSS: HAI bewegen - Er zieht immer in einer Acht.**
    - ⇒ Der Hai zieht immer soweit, wie der Wert angibt, der an dem Feld steht, wo das Meerestier seine Bewegung beendet hat.
    - ⇒ Jedes dabei getroffene Tier ist gefressen = 1 Skelett an den Besitzer, der es auf ein Feld seines Korallenstocks ablegt.
    - ⇒ Skelette sind nicht überbaubar.
    - ⇒ Gefressenes Tier wieder bei Strand oder Tiefsee einsetzen.
- PRÜFE: Ist nun die Riesenwelle VOLL, bricht sie.**
- ⇒ Jeder Spieler addiert seine Würfelaugen auf dem Plan und kann ggf. einen Bonus nutzen (ggf. auch einen geringeren).

### Poseidon's Kingdom - KSR für die Mitspieler

- 1) **MUSS: ENTWEDER eigenen Korallenstock ausbauen ODER die Riesenwelle mit eigenen Würfeln beladen.**
    - ⇒ 1 Würfel geht immer: Mehr Würfel, wenn Symbol "Welle" im eigenen Korallenstock höher liegt (Ebene = Anzahl).
  - 2) **MUSS: Genau EIN eig. Tier in belieb. Richtung bewegen.**
    - ⇒ Mind.1 Feld geht immer. Mehr Felder, wenn Symbol "Pfeil" im eigenen Korallenstock höher liegt (Ebene = Zugweite).
    - ⇒ Nicht auf oder über den Hai ziehen.
  - 3) Man **DARF** in der Welle, wo man die Bewegung beendet hat, **beliebige dort liegende Würfel aufnehmen.**
    - ⇒ 1 Würfel geht immer. Mehr Würfel, wenn Symbol "Würfel" im eigenen Korallenstock höher liegt (Ebene = Anzahl).
    - ⇒ Nun gilt:  
**ENTWEDER die neuen Würfel auf freien Plätzen für Würfel auf dem eigenen Korallenstock LAGERN ODER aufgenommene Würfel und/oder beliebige gelagerte Würfel FRESSEN**
      - ⇒ Mit diesen Würfelaugen kann man nun genau eine Kombination bei den Tentakeln erfüllen.
      - ⇒ Den dort liegenden Freund nehmen und das oberste "Gerettet"-Plättchen verdeckt vor sich ablegen.
      - ⇒ Unter eine beliebige Kraken-Koralle schauen.
    - ⇒ Je gefressenem Mitspieler-Würfel wandert dessen Figur am Kraken 1 Feld weiter im Uhrzeigersinn. Kommt eine Figur im großen Feld an (dort endet immer der Zug), darf der Besitzer der Figur seinen nächst gelegenen Freund (U-Sinn) befreien (+ "Gerettet"-Plättchen und unter Koralle schauen).
  - 4) **MUSS: HAI bewegen - Er zieht immer in einer Acht.**
    - ⇒ Der Hai zieht immer soweit, wie der Wert angibt, der an dem Feld steht, wo das Meerestier seine Bewegung beendet hat.
    - ⇒ Jedes dabei getroffene Tier ist gefressen = 1 Skelett an den Besitzer, der es auf ein Feld seines Korallenstocks ablegt.
    - ⇒ Skelette sind nicht überbaubar.
    - ⇒ Gefressenes Tier wieder bei Strand oder Tiefsee einsetzen.
- PRÜFE: Ist nun die Riesenwelle VOLL, bricht sie.**
- ⇒ Jeder Spieler addiert seine Würfelaugen auf dem Plan und kann ggf. einen Bonus nutzen (ggf. auch einen geringeren).