

Raptor - KSR	Nutzungsmöglichkeiten der Aktions-Punkte (AP):		
<p>Jedes Feld trägt nur 1 Figur. Felder mit Felsen kann man nicht betreten. Diagonal darf nicht geschossen/bewegt werden. Nur waagrecht und senkrecht benachbarte Felder gelten als angrenzend. <u>Halbe</u> Felder sind Ausgänge, die nur von Raptorbabys benutzt werden dürfen.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Jeder Spieler wählt aus und legt 1 seiner 3 Handkarten verdeckt vor sich. Dann decken beide Spieler gleichzeitig auf. <ul style="list-style-type: none"> ➔ Beide Karten haben die selbe Zahl = beide Karten wirkungslos ablegen. Jeder Spieler hat dafür einen offenen Ablagestapel. ➔ Ansonsten führt der Spieler mit <u>kleinerer Zahl</u> den besonderen Effekt der Karte aus, soweit möglich. Siehe Beschreibungen auf Tableaus. <u>Danach</u> nutzt der Gegner AP in Höhe der Differenz beider Zahlen. ● Beide Spieler ziehen je 1 Karte nach. Nachziehstapel leer? Ablagestapel mischen und davon dann nachziehen. <p>Spielende:</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>RAPTOR-Spieler gewinnt sofort,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn 3 Raptorbabys die Flucht gelingt. <p>ODER</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn kein Forscher auf dem Spielplan ist. </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>FORSCHER-Spieler gewinnt sofort,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn die Raptormutter 5 Narkose-Marker erhalten hat. <p>ODER</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn er 3 Raptorbabys gefangen hat. </td> </tr> </table>	<p>RAPTOR-Spieler gewinnt sofort,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn 3 Raptorbabys die Flucht gelingt. <p>ODER</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn kein Forscher auf dem Spielplan ist. 	<p>FORSCHER-Spieler gewinnt sofort,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn die Raptormutter 5 Narkose-Marker erhalten hat. <p>ODER</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn er 3 Raptorbabys gefangen hat. 	<p>RAPTOR-Spieler:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ AP-Aufteilung auf Raptormutter und nicht betäubte Babys ist erlaubt. ➔ Felder mit Feuer dürfen <u>nicht</u> betreten/durchquert werden. ➔ Nur wache (aufrecht stehende) Raptoren dürfen Handlungen vornehmen. ➔ Der Spieler darf auf AP-Nutzung ganz oder teilweise verzichten. <p>Ergänzende Regeln zum Spieler-Tableau: ...Ein Baby auf halbem Feld eines L-Teiles gilt als geflüchtet = entfernen. ...Hindernisse sind: Felsen, Feuermarker, Feld mit Baby, Forscher ...Tötet die Mutter einen Forscher, geht er nicht an Forscher-Spieler zurück. ...Weckt die Mutter ein betäubtes Baby auf, kann es direkt freie AP nutzen. ...Feuermarker sind nur waagrecht/senkrecht verbunden.</p> <p>FORSCHER-Spieler:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ AP-Aufteilung auf verschiedene Forscher auf dem Spielplan ist erlaubt. ➔ Nur aktive (aufrecht stehende) Forscher dürfen Handlungen vornehmen. ➔ Forscher dürfen Feuer durchqueren, nicht aber dort Bewegung beenden. ➔ Der Spieler darf auf AP-Nutzung ganz oder teilweise verzichten. <p>Ergänzende Regeln zum Spieler-Tableau: ...Ein Forscher, der sich erholt, darf sofort mit freien AP genutzt werden. ...Beim Schießen auf die Raptormutter sind Hindernisse: Felsen und aufrecht stehende Forscher. ...Bei erfolgreichem Schuß erhält der Raptor-Spieler 1 Narkose-Marker zur Ablage oben rechts auf seinem Tableau. ...Je Runde darf jeder Forscher nur 1 Angriffs-Aktion machen.</p> <p>Kurzspielregeln: Service der Spielmagazine SPIELEREI + H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de, 24.04.18</p>
<p>RAPTOR-Spieler gewinnt sofort,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn 3 Raptorbabys die Flucht gelingt. <p>ODER</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn kein Forscher auf dem Spielplan ist. 	<p>FORSCHER-Spieler gewinnt sofort,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn die Raptormutter 5 Narkose-Marker erhalten hat. <p>ODER</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ wenn er 3 Raptorbabys gefangen hat. 		
<p>Hinweise zu einigen Raptor-Karten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Es darf alternativ ein Baby, das schon auf dem Spielplan-Teil der Mutter ist, auf ein anderes Feld auf diesem Teil wandern. 4 Wie bei Karte 1, alternativ für 1 bis 2 Babys nutzen. 5 Entfernte Narkose-Marker erhält der Forscher-Spieler zurück. 7 wie Karte 5 	<p>Hinweise zu einigen Forscher-Karten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2 Hat man keine Forscher im Vorrat, macht man nichts. 3 Man darf 2 verschiedene Forscher nutzen oder 2-mal den selben. Felsen und Felder mit Raptoren/Forschern sind Hindernisse. 6 wie Karte 2 7 Auch neben einen soeben erst gelegten Feuermarker darf ein weiterer Marker hinzugefügt werden. 		