

Die Portale von Molthar - KSR	
<p>Es wird stets im Uhrzeigersinn gespielt. Stapel = Nachziehstapel. Ein Zug hat 3 Aktionen. Man kann aus 4 Optionen wählen (ggf. mehrfach).</p> <p>Optionen:</p> <p>➡ Eine Perlenkarte auf die Hand nehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ ENTWEDER 1 der 4 offenen Karten ODER oberste verdeckte Karte vom Stapel auf die Hand nehmen. Offene Auslage ggf. sofort auffüllen. ◇ Karte mit Tauschsymbol aufgedeckt: Beide offenen Charakter abwerfen und durch neue vom Stapel ersetzen. <p>➡ Alle 4 offenen Perlenkarten entfernen und ersetzen.</p> <p>➡ Eine Charakterkarte auf eigenes Portal legen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ ENTWEDER 1 offenen Charakter ODER die oberste Karte vom Stapel auf eigenes Portal legen. Charakter muss in Anschaurichtung* liegen. ◇ Sofort neue Charakterkarte in offene Auslage legen. ◇ Neue Karte aufs Portal legen? = Ja, aber vorher 1 Karte dort abwerfen. Es können nur 2 Karten auf dem Portal liegen. <p>➡ Einen Charakter auf eigenem Portal aktivieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ Man muss die Kombination (Zahlen/Symbole) oben auf dem Charakter mit Perlenkarten in bestimmten Werten v. d. Hand erfüllen (abwerfen). ◇ Die Charakter-Karte um 180° Grad drehen + rechts neben Portal legen. ◇ Aktivierung gibt Machtpunkte (golden) / Diamanten / spez. Fähigkeiten. Machtpunkte gibt's von 0 - 5. Sie stehen ggü. der Kombination. ◇ Diamanten neben Nachtpunkten? Diese Anzahl an Charakterkarten vom Stapel nehmen + mit Ansicht Diamanten-Seite links neben Portal legen. ◇ Diamanten nutzen: Max. 1 Diamant je Perlenkarte erhöht deren Wert. Es darf aber nicht aus einer 8 eine 9 gemacht werden. Die Diamanten-Karte auf Ablagestapel der Charakterkarten legen. <p>Ende des Zuges: Nach 3 Aktionen endet der Zug eines Spielers. Handlimit von 5 Karten beachten, sonst reduzieren. Spieler links ist am Zug.</p> <p>Spielende: Sobald ein Spieler durch aktivierte Charaktere >= 12 Machtpunkte erzielt hat, wird aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Danach ist jeder Spieler noch 1-mal am Zug.</p> <p>Es gewinnt, wer die meisten Machtpunkte erzielte. Patt: Der Beteiligte mit mehr Diamanten siegt.</p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 22.12.15 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	<p>*Sonderfall "Irrlicht" beachten!</p>

Die Portale von Molthar - KSR	
<p>Es wird stets im Uhrzeigersinn gespielt. Stapel = Nachziehstapel. Ein Zug hat 3 Aktionen. Man kann aus 4 Optionen wählen (ggf. mehrfach).</p> <p>Optionen:</p> <p>➡ Eine Perlenkarte auf die Hand nehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ ENTWEDER 1 der 4 offenen Karten ODER oberste verdeckte Karte vom Stapel auf die Hand nehmen. Offene Auslage ggf. sofort auffüllen. ◇ Karte mit Tauschsymbol aufgedeckt: Beide offenen Charakter abwerfen und durch neue vom Stapel ersetzen. <p>➡ Alle 4 offenen Perlenkarten entfernen und ersetzen.</p> <p>➡ Eine Charakterkarte auf eigenes Portal legen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ ENTWEDER 1 offenen Charakter ODER die oberste Karte vom Stapel auf eigenes Portal legen. Charakter muss in Anschaurichtung* liegen. ◇ Sofort neue Charakterkarte in offene Auslage legen. ◇ Neue Karte aufs Portal legen? = Ja, aber vorher 1 Karte dort abwerfen. Es können nur 2 Karten auf dem Portal liegen. <p>➡ Einen Charakter auf eigenem Portal aktivieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ Man muss die Kombination (Zahlen/Symbole) oben auf dem Charakter mit Perlenkarten in bestimmten Werten v. d. Hand erfüllen (abwerfen). ◇ Die Charakter-Karte um 180° Grad drehen + rechts neben Portal legen. ◇ Aktivierung gibt Machtpunkte (golden) / Diamanten / spez. Fähigkeiten. Machtpunkte gibt's von 0 - 5. Sie stehen ggü. der Kombination. ◇ Diamanten neben Nachtpunkten? Diese Anzahl an Charakterkarten vom Stapel nehmen + mit Ansicht Diamanten-Seite links neben Portal legen. ◇ Diamanten nutzen: Max. 1 Diamant je Perlenkarte erhöht deren Wert. Es darf aber nicht aus einer 8 eine 9 gemacht werden. Die Diamanten-Karte auf Ablagestapel der Charakterkarten legen. <p>Ende des Zuges: Nach 3 Aktionen endet der Zug eines Spielers. Handlimit von 5 Karten beachten, sonst reduzieren. Spieler links ist am Zug.</p> <p>Spielende: Sobald ein Spieler durch aktivierte Charaktere >= 12 Machtpunkte erzielt hat, wird aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Danach ist jeder Spieler noch 1-mal am Zug.</p> <p>Es gewinnt, wer die meisten Machtpunkte erzielte. Patt: Der Beteiligte mit mehr Diamanten siegt.</p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 22.12.15 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	<p>*Sonderfall "Irrlicht" beachten!</p>