

Wampum - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Händlerkarte + 1 Kistenkarte seiner Farbe.
Es gibt zunächst 90 Warenkarten (18 in jeder Ware) im Spiel.

Dorf-Startwert:	2	3	3	3	4	Waren aus dem Spiel nehmen	Runden
2 Spieler:	x	x			x	von jeder Warenart 1 Karte	12
3 Spieler:	x	x			x	---	12
4 Spieler:	x	x	x		x	2 zufällige verschiedene Waren	8
5 Spieler:	x	x	x	x	x	---	6

Übrige Warenkarten verdeckt mischen und an jeden Spieler 5 Karten auf die Hand geben. Neben jedes Dorf werden so viele Karten offen ausgelegt wie dessen Startwert angibt. Die Restkarten bilden verdeckten Nachziehstapel.

Das Spiel läuft in 5 Phasen je Runde, die der Reihe nach durchlaufen werden.

1) Gebot abgeben (1x je Spieler):

- Beginnend mit Startspieler reihum im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler beliebige Waren (mind. 1) von seiner Hand und legt diese verdeckt und gefächert neben eines der Dörfer. Eigene Händlerkarte kommt oben drauf.
- In jedem Dorf kann nur genau 1 Händler zur selben Zeit Waren anbieten.
- Will man bei schon mit Händler belegtem Dorf selbst Waren anbieten, muss man mehr Waren auslegen als der Mitspieler dort. Dieser wechselt mit unverändertem Gebot zu einem freien Dorf oder - falls möglich - zu einem belegten Dorf mit erneuter Auslösung einer Vertreibung.

2) Startspieler bestimmen:

Wer die meisten Waren geboten hat wird Startspieler (erhält Kanu).
Patt: Von Beteiligten wird Startspieler, wer im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt (beginnend mit Startspieler selbst).

3) Neue Waren verteilen (ausser in letzter Runde):

Jeder Spieler nimmt 2 Warenkarten vom Nachzieh-Stapel auf die Hand.
2er-Partie: 2 Waren offen in das Dorf legen, neben dem kein Gebot liegt.

4) Limit beachten:

Handkartenlimit = Kartenanzahl des höchsten Gebotes (Phase 1) + 3
Wer jetzt mehr Karten hält, muss entsprechend verdeckt Karten abwerfen.

5) Tausch durchführen:

Nacheinander werden alle Dörfer abgewickelt:

• Tausch gegen Waren:

Hat das Gebot mind. 1 Ware, deren Warenart schon im Dorf liegt, nimmt Bieter alle Waren vom Dorf auf die Hand + legt Gebot ins Dorf.

• Tausch gegen Wampum (je 1 Siegpunkt):

Hat das Gebot nur Waren, deren Warenart nicht im Dorf vorkommt, legt der Bieter von jeder Warenart aus seinem Gebot 1 Ware ins Dorf.
Alle übrigen Gebotskarten: unter Kistenkarte des Spielers (= Punkte).

Spielende:

Ist der Nachziehstapel leer, gilt die laufende Runde als vorletzte Runde.

In der folgenden letzten Runde entfällt Phase 3.

Nach der letzten Runde darf jeder Spieler von jeder Warenart auf seiner Hand noch 1 Karte unter seine Kistenkarte legen.

Der/die Spieler mit den meisten Karten unter ihrer Kistenkarte gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.04.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de