

Zeitalter des Kriegs - KSR
<p>Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1) Der aktive Spieler würfelt zunächst mit 7 Würfeln. Danach muss er sich für eine der beiden Optionen entscheiden:</p> <p>2a) NEU WÜRFELN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Dazu legt er 1 Würfel zur Seite, den er im Zug nicht mehr nutzen kann. <p>2b) EINE BURG ANGREIFEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Spieler wählt eine Burgkarte aus der Mitte oder eine Burgkarte, die vor einem Mitspieler liegt. ◆ In seinem Wurf muss er genau <u>eine</u> beliebige <u>Gefechtsreihe</u> der Burg erwürfelt haben, d.h., alle darauf geforderten Symbole. ◆ Die entsprechenden Würfel platziert er auf der Gefechtsreihe. Überzahlung (Säbel) ist erlaubt. Kann/will er keine Gefechtsreihe belegen, verliert er 1 Würfel. ◆ Danach würfelt der Spieler seine <u>übrigen</u> Würfel erneut und steht wieder vor der Entscheidung wie in Phase 1. ◆ Er würfelt solange, bis er alle Gefechtsreihen der Burgkarte besiegt hat oder keine Würfel mehr zur Verfügung hat. <p>Hinweis: Greift man eine Burg eines Mitspielers an, muss man auch noch das Daimyo-Symbol oben links als weitere Gefechtsreihe besiegen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➡ Eroberte Burgkarten legt man offen vor sich ab und wertet zum Spielende die Siegpunkte darauf. ➡ Sobald jemand <u>alle</u> Burgen eines Clans besitzt, hat er diesen erobert und dreht alle Karten um. Ganz oben liegt die Karte mit den Gesamtpunkten der Burgen eines Clans (meist mehr als die Burgen einzeln addiert). Eroberte Clans sind sicher vor Angriffen. <p>Spielende: Sobald die letzte Burg aus der Tischmitte erobert wurde, endet das Spiel sofort und jeder Spieler zählt seine Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit mehr Burgen ist im Vorteil. weiter Patt: Der Beteiligte mit mehr eroberten Clans siegt. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.01.15 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Zeitalter des Kriegs - KSR
<p>Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1) Der aktive Spieler würfelt zunächst mit 7 Würfeln. Danach muss er sich für eine der beiden Optionen entscheiden:</p> <p>2a) NEU WÜRFELN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Dazu legt er 1 Würfel zur Seite, den er im Zug nicht mehr nutzen kann. <p>2b) EINE BURG ANGREIFEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Spieler wählt eine Burgkarte aus der Mitte oder eine Burgkarte, die vor einem Mitspieler liegt. ◆ In seinem Wurf muss er genau <u>eine</u> beliebige <u>Gefechtsreihe</u> der Burg erwürfelt haben, d.h., alle darauf geforderten Symbole. ◆ Die entsprechenden Würfel platziert er auf der Gefechtsreihe. Überzahlung (Säbel) ist erlaubt. Kann/will er keine Gefechtsreihe belegen, verliert er 1 Würfel. ◆ Danach würfelt der Spieler seine <u>übrigen</u> Würfel erneut und steht wieder vor der Entscheidung wie in Phase 1. ◆ Er würfelt solange, bis er alle Gefechtsreihen der Burgkarte besiegt hat oder keine Würfel mehr zur Verfügung hat. <p>Hinweis: Greift man eine Burg eines Mitspielers an, muss man auch noch das Daimyo-Symbol oben links als weitere Gefechtsreihe besiegen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➡ Eroberte Burgkarten legt man offen vor sich ab und wertet zum Spielende die Siegpunkte darauf. ➡ Sobald jemand <u>alle</u> Burgen eines Clans besitzt, hat er diesen erobert und dreht alle Karten um. Ganz oben liegt die Karte mit den Gesamtpunkten der Burgen eines Clans (meist mehr als die Burgen einzeln addiert). Eroberte Clans sind sicher vor Angriffen. <p>Spielende: Sobald die letzte Burg aus der Tischmitte erobert wurde, endet das Spiel sofort und jeder Spieler zählt seine Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit mehr Burgen ist im Vorteil. weiter Patt: Der Beteiligte mit mehr eroberten Clans siegt. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.01.15 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>