

Akkon - KSR

Jeder Spieler hat pro Runde 7 Tempelritter zur Verfügung, der Startspieler 8.

1) Bietrunde:

Geboten wird beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn. Die Werte der eingesetzten Tempelritter dürfen nicht nochmal angeschaut werden. Man benötigt auch Tempelritter in der späteren Kartenrunde zur Bezahlung der Aktionen.

● ENTWEDER

mind. 1 eigenen Tempelritter mit der bedruckten Seite nach unten auf ein Bietfeld eigener Wahl setzen.

● ODER PASSEN

In dieser Bietrunde ist kein Wiedereinstieg möglich. Wenn alle Spieler gepasst haben, endet die Bietrunde.



...



Tempelritter mit Bietwert 5 - 8.
Ohne besondere Eigenschaften.



"Söldner" mit Start-Bietwert 2.
Jeder weitere eigene/fremde Tempelritter auf dem gleichen Bietfeld erhöht den Söldner-Bietwert um 2.
Der Söldner darf nicht mit dem Graumäntler des selben Spielers im selben Bietfeld stehen.



"Graumäntler" mit Bietwert 0.
Er verdoppelt den Wert aller anderen Tempelritter des selben Spielers auf dem Bietfeld wo er steht. Der Graumäntler darf nicht mit dem Söldner des selben Spielers im selben Bietfeld stehen.
Er gewinnt keine Karte, auch wenn er ganz allein auf dem Bietfeld steht.



"Kaplan" mit Bietwert 0.
Er dient zum Bluffen und kann keine Karte gewinnen.
Allerdings spart er in der Kartenrunde den Einsatz von Tempelrittern.



"Seneschall" mit Bietwert 4.
Er steht nur dem Startspieler zur Verfügung.
In dem Bietfeld, wo er steht, muss OFFEN geboten werden.
Bereits erfolgte Gebote werden aufgedeckt.

2) Auswertung der Gebote:

Alle Gebote werden aufgedeckt.

Je Städtestapel wird verglichen, welcher Spieler das Höchstgebot dort abgegeben hat.

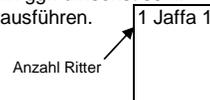
Nur dieser Spieler nimmt jeweils die oberste Stadtkarte von dort auf seine Hand.

Patt bei Höchstgebot: Niemand erhält eine Karte.

Alle eingesetzten Tempelritter verbleiben vorerst auf den Bietfeldern.

3) Kartenrunde:

- Der Startspieler (mit dem Seneschall) beginnt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn.
- Wer Karten spielen will, tut das jetzt für alle Karten, die er in dieser Kartenrunde einsetzen will.
- Man nimmt die Anzahl lt. Karte an Tempelrittern aus seinem Vorrat und legt sie auf das Bietfeld der entsprechenden Stadt. Nur die Anzahl (nicht Bietwert) ist von Bedeutung.
- "Kaplan": Jede gespielte Karte von der Stadt, wo ein Spieler den Kaplan gesetzt hat, kostet diesen Spieler 1 Tempelritter weniger bzw. kann ggf. umsonst sein.
- Kartentext der gewählten Handkarte vorlesen sowie Aktion ausführen.
- Die Werte 0 bzw. 13 des Spielplans können nicht unter- bzw. überschritten werden.
- Prüfung zum Ende des eigenen Spielzuges:
 - >5 Handkarten? = beliebige Karten auf allgemeinen Ablagestapel legen.



4) Rundenende:

Alle gespielten Stadtkarten kommen auf den offenen Ablagestapel.

Alle Tempelritter werden wieder zurück zu ihren Besitzern genommen.

Es muss immer klar erkennbar sein, wieviele Handkarten jeder Spieler hat.

Der Startspieler wechselt zum linken Nachbarn, der auch den Seneschall erhält.

Privilegien:

Wer in den 4 Einflussbereichen "Gold, Glaube, Macht, Ansehen" jeweils die meisten Punkte hat, erhält die entsprechende Privilegienkarte zur Nutzung in der Folgerunde.

Patt: Die Karte wird neutral neben den Spielplan gelegt.

Spielende:

Ist einer der Städtestapel aufgebraucht, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, d.h., komplett mit Biet- und Kartenrunde.

Alle Spieler addieren nun je ihren höchsten + niedrigsten Wert in den 4 Einfluss-Bereichen.

Es werden also 2 Werte addiert. Es gewinnt, wer damit die höchste Summe erzielt.

Patt: Zwischen den Beteiligten entscheidet der zweithöchste Wert auf dem Plan.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.07.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de