

Artefakt (Winning Moves) - KSR

Jede Runde besteht aus 5 Aktionen in fester Reihenfolge.

1) Neue Fragmente werden aufgedeckt:

- ◆ Liegen vor dem Würfeln <4 Fragmente in der Tischmitte, müssen ab Startspieler beginnend die Spieler reihum je 1 Fragment in die Tischmitte legen, bis dort wieder 4 Fragmente liegen. Anschließend werden diese gemischt. Kommen keine 4 Fragmente zusammen, entfällt Aktion 1.
- ◆ Der Startspieler würfelt mit beiden Würfeln insgesamt **4mal und führt jeweils aus:**
 - ◆ Der Farbwürfel bestimmt die Farbe des neuen Fragments.
Gibt es kein Fragment in dieser Farbe, wählt der Startspieler eine Farbe aus.
 - ◆ Der Zahlenwürfel legt die Nummer des Fundortes fest.
 - ◆ Ein farblich passendes Fragment aus der Mitte wird vom Startspieler verdeckt und unbesehen auf den ermittelten Fundort gelegt.

2) Reisevorbereitung:

- ◆ Jeder Spieler wählt für jeden seiner 3 Experten (Dicker, Lady, Langer) eine Reisekarte aus und legt sie verdeckt an den Rand seiner Sammelkarte oberhalb der entsprechenden Figuren.
- ◆ Die 4. Reisekarte bleibt verdeckt beiseite.
- ◆ Die Zahl auf jeder Reisekarte sagt, wie viele Fundorte die Figur genau weitergezogen werden muss in Aktion 3.
- ◆ Die Richtung (im / gegen Uhrzeigersinn) ist frei wählbar.

3) Zu neuen Fundorten reisen:

- ◆ Der Startspieler beginnt und deckt seine 1. Reisekarte auf.
- ◆ Er zieht die entsprechende Figur komplett um die angegebene Zahl nach links oder rechts. Im Uhrzeigersinn folgen die Mitspieler mit ihrer 1. Reisekarte und wählen frei die Zugrichtung. An jedem Fundort dürfen beliebig viele Figuren stehen.
- ◆ In gleicher Weise werden die 2. und 3. Reisekarte abgehandelt.

4) Fragmente in Besitz nehmen:

- ◆ Es wird in aufsteigender Nummernfolge (1 .. 10) der Fundorte geprüft:
- ◆ **A) Am Fundort steht keine Figur: Nichts passiert.**
- ◆ **B) Nur ein einziger Spieler hat Figur/en am Fundort.**
Er nimmt alle dort vorhandenen Fragmente und legt sie verdeckt auf seine Sammelkarte. Jederzeit darf sich ein Spieler die Fragmente auf seiner Sammelkarte ansehen. Jedes Artefakt hat 4 Fragmente, die 2mal im Vorrat vorkommen. Danach darf der Spieler die Anweisung auf dem Fundort nutzen, wenn der Text aufgedeckt ist.
- ◆ **C) Konkurrenz am Fundort:**
Sind Figuren mehrerer 1 Spieler dort, wählt der Spieler mit den meisten Figuren, ob er ENTWEDER alle Fragmente dort fortnimmt ODER einem dort anwesenden Mitspieler 1 Fragment verdeckt von dessen Sammelkarte entwendet.
Danach darf der Spieler die Anweisung auf dem Fundort nutzen, wenn der Text aufgedeckt ist.
Patt: Hat kein Spieler die Mehrheit, passiert nichts.

5) Startspieler wechselt:

Hat bis jetzt kein Spieler gewonnen, gibt der Startspieler den Startspielerstein zur Linken weiter und eine neue Runde beginnt.
Gleichzeitig deckt der alte Startspieler einen beliebigen neuen Fundort auf.

Spielende: Sofort, wenn ein Spieler alle 4 verschiedenen Fragmente eines Artefaktes besitzt.
Die Runde wird nicht beendet, der Spieler hat sofort gewonnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.08.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de