

Avalon - KSR

Die 11 Gebietskarten mischen und verdeckt in einer Reihe zwischen beide Spieler legen.

Die 9 Nachschubtafeln offen und nach Farben sortiert neben die Reihe mit den Gebietskarten legen.

Die 80 Charakterkarten (Zauberinnen und Ritter) mischen. Auf jeder Seite einer Gebietskarte wird 1 Karte offen angelegt.

Jeder Spieler erhält vom Stapel der Charakterkarten noch 5 Karten auf die Hand. Rest = verdeckter Nachziehstapel.

Ablauf eines Spielzuges:

1) Karten ausspielen:

- ◆ Der Spieler darf in seinem Zug so viele Karten spielen, wie er auf der Hand hält. Er kann auch auf das Ausspielen verzichten. Er legt immer nur auf der eigenen Seite Karten an Gebietskarten an (überlappend).

➔ Mit Zauberin gegnerischen Ritter oder Zauberin verzaubern:

- ◆ An eine Gebietskarte eine Zauberin aus der Hand anlegen, die die selbe Farbe hat, wie die oberste Karte auf gegenüberliegender Seite.
Ansage: "Ich verzaubere Deine Zauberin bzw. Deinen Ritter!"
- ◆ Nun kann der Gegner sofort einen Gegenzauber einsetzen:
Er nimmt aus seiner Hand eine Zauberin der selben Farbe wie die angreifende Zauberin und wehrt damit ab.
Die Gegenzauber-Karte wird auf seiner Seite angelegt.
Die Angreifer-Karte erhält der Verteidiger auf die Hand.
- ◆ Erfolgt kein Gegenzauber, legt der Angreifer die angegriffene gegnerische Karte an die eigene Seite des Gebietes.

➔ Mit Ritter ein Gebiet angreifen und erobern:

- ◆ An eine Gebietskarte einen Ritter aus der Hand anlegen, an der man vor dem Anlegen gleich viel oder mehr Karten hat als sein Gegner.
Ansage: "Ich greife dieses Gebiet an!"
- ◆ Nun kann der Gegner sofort zur Gegenwehr schreiten:
Er nimmt aus seiner Hand einen Ritter der selben Farbe wie der angreifende Ritter und wehrt damit ab.
Die Gegenwehr-Karte wird auf seiner Seite (Verteidiger) angelegt.
Die Angreifer-Karte und Verteidiger-Karte bleiben auf ihrer jeweiligen Seite am Kampfgebiet liegen.
- ◆ Erfolgt keine Gegenwehr, ist das Gebiet erobert. An eroberten Gebietskarte werden alle dort liegenden Karten des Verlierers entfernt.
Der Eroberer entfernt die selbe Anzahl Karten von seiner Seite der Gebietskarte. Alle entfernten Karten = Ablage.
Der Eroberer muss seine Karten von oben nach unten entfernen.
Zusätzlich muss der Eroberer noch so viele Karten ablegen, wie vor dem Kampf insgesamt auf beiden Seiten am Kampfgebiet auslagen.
Diese Karten können aus seiner Hand stammen und/oder von beliebigen Auslagen seiner Gebiete (immer oberste Karte zuerst).

➔ Gebietskarte erobert?

Wird eine verdeckte Gebietskarte erobert, wird sie aufgedeckt und so gedreht, dass die Kronen darauf zum Eroberer zeigen.
Die Landschaftsart der Karte ist nur für den Nachschub von Bedeutung. Manche Karten haben eine Sonderfunktion.
Ausser bei den Karten mit einer Burg gelten Sonderfunktionen sofort. Karten mit einer Burg gelten erst bei erneutem Angriff in ihrem Gebiet.
Wird ein Gebiet erobert, das zuvor schon dem Gegner gehörte, wird die eroberte Gebietskarte mit den Kronen zum neuen Besitzer gedreht.

➔ Schon 2 Gebiete erobert? Während seines Zuges darf ein Spieler beliebig oft angreifen, bis er max. 2 Gebiete erobert hat.

2) Ende des Spielzuges:

- ◆ Der Spieler muss eine der offen ausliegenden Nachschubtafeln wählen.
HELLE Tafeln: Die entsprechende Anzahl an Karten wird sofort genommen.
DUNKLE Tafeln: Erst zu Beginn seines nächsten Zuges zieht er die entsprechende Anzahl an Karten nach.
- ◆ Benutzte Tafeln werden verdeckt zurückgelegt. Sind alle 9 Tafeln genutzt, werden sie alle wieder aufgedeckt.
- ◆ Ist der Nachziehstapel der Charakterkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.
- ◆ Zum Schluss gilt das **Handlimit** von 5 Karten. Überzählige Karten sind abzuwerfen.

Spielende:

Sobald ein Spieler am Ende seines Zuges (nach Zahlung seiner Eroberungsverluste) Gebiete mit einem Gesamtwert von 15 oder mehr Kronen in seinem Besitz hat, hat er das Spiel gewonnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.03.11
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de