

Das Zepter von Zavador - KSR

Ablauf der Phasen, die alle Spieler durchführen, bevor die nächste Phase folgt.

1.) Spielreihenfolge festlegen, Artefaktkarten auffüllen:

- Spieler mit den meisten Siegpunkten erhält Scheibe mit der "1", der 2.-meiste die "2" usw., bei Gleichstand: mehr Siegpunkte in Edelsteinen, sonst: auslosen.
- Ggf. Anzahl der Artefakte im Angebot auffüllen (=soviele Artefakte wie Spieler).

2.) Magische Energie gewinnen:

- Reihum nimmt sich jeder Spieler Zauberstaub:

a) aktive Opale bringen **Zauberstaub**:

Anzahl aktiv:

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Zauberstaub:

2	5	10	12	15	20	22
---	---	----	----	----	----	----

 usw.

b) für jeden anderen aktiven Edelstein:

1-3 Steine gleicher Art: je 1 Edelsteinkarte (Zauberstaub) vom Vorrat.

Für 4 aktive Steine einer Art gibt es 1 Karte "geballte Energie" + 2 Zauberstaub.

Je nach getätigten Ausbauten können bis zu 11 Edelsteine aktiv werden.

(magische Spirale bis 5, Artefakte bis +4, Wissen der Speicherung bis +2)

c) Zauberstaub-Karten, die durch beim Spieler ausliegende Artefakte gewonnen werden

d) Zauberstaub aufgrund erreichter Stufe im "Wissen des Energieflusses"

3.) Aktionen der Spieler in Spielreihenfolge:

- Jeder Spieler macht alle seine Aktionen, bevor der nächste dran ist.
- Reihenfolge der Aktionen ist beliebig - Häufigkeit ebenso.

a) Edelsteine verzaubern/entzaubern:

Verzaubern = gegen Abgabe von Zauberstaub können Steine erworben werden.

- Opale und Saphire (blau) sind immer möglich
- Smaragde sind mit Artefakt "Zauberbuch", Diamanten mit Artefakt "Elixir" möglich
- Wissen um das Feuer, Stufe 4: für Rubine erforderlich (Limit: 5 Steine)
- Man kann beliebig viele Steine aktivieren/deaktivieren (aus/ins Fünfeck).
- Entzaubern: Stein in allgemeinen Vorrat, Erlös: 1/2 Wert abgerundet in Zauberstaub.

b) Wissen erweitern (1 Stufe gesamt in einer Runde/Spieler):

- Fall: Spieler hat schon Wissenssteine in einem/mehreren der 6 Wissensbereiche: Kosten der nächsten Stufe in einem dieser Gebiete bezahlen, in dem er sich erweitern will.
- Fall: Spieler hat noch keinen Wissensstein in einem von ihm gewünschten Gebiet: Wissensstein auslösen (Kosten: 20 bis 40 Zauberstaub) und 1. Stufe bezahlen.
- Ein Wissensstein kann auch vorab bezahlt werden und im Fünfeck gelagert werden.
- Das Erreichen der 4. Stufe eines Gebietes bringt 2 Siegpunkte.
- Je Wissensgebiet kann man nur 1 Stein einbringen.
- Ggf. verändert sich damit das eigene Handkarten-Limit (siehe Spieler -Tableau).

c) Artefakte und Wächter ersteigern:

- Alle Wächter und max. Anzahl Artefakte wie Anzahl Spieler stehen bereit.
- Spieler am Zug muss mind. den angegebenen Preis bieten.
- Es wird solange reihum in Spielreihenfolge geboten oder gepasst, bis ein Gebot verbleibt. Gebot (Rabatte/Aufpreise beachten) wird in Zauberstaub bezahlt.
- Außer Zauberstab + Zaubergürtel sind >1 gleiche Artefakte bei demselben Spieler erlaubt.
- Es können mehrere Artefakte von einem Spieler je Runde ersteigert werden.

4.) Handkartenlimit prüfen, Siegpunkte feststellen und Spielende überprüfen:

- Handkartenlimit überprüfen und ggf. Energie reduzieren.
- Energie hat Auswirkungen auf Handkarten-Limit: jede Karte = 1, Zauberstaub-Plättchen: 2, 5, 10, oder geballte Energie = gilt wie 1, 2, 3 oder 3 Karten
- Zauberstaub kann jederzeit in größere Einheiten getauscht werden.
- Siegpunkte prüfen:

Artefakte: wie aufgedruckt	Wächter: 5 Punkte + Bonus
aktive Opale/Saphire: je 1 Punkt	aktive Smaragde/Diamanten: je 2 Punkte
aktive Rubine: je 3 Punkte	abgeschlossene Wissenskategorie: 2 Punkte

Spielende: sind nun 5 oder mehr Wächter in Spiel, endet das Spiel nach Phase 4.

Alle übrigen Spieler machen noch ihren Zug für die aktuelle Runde.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.08.05
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de