

## Die Tore der Welt (Das Kartenspiel) - KSR

Ablauf einer Runde:

### 1) Ereigniskarte ziehen und vorlesen:

Der Startspieler zieht die oberste Karte des aktuellen Stapels und liest den Ereignis-Text vor.

**BRAUNER RAND** = Jeder Spieler muss das Ereignis sofort durchführen.

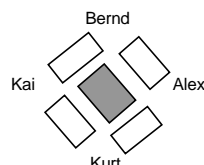
Der Startspieler beginnt damit.

**BLAUER RAND** = siehe unten

Bietet die Karte eine Entscheidungsmöglichkeit, müssen die Spieler reihum ansagen, ob sie dieses Ereignis nutzen möchten.

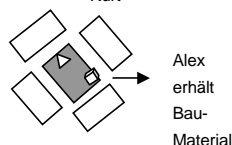
### 2) Ereigniskarte platzieren:

Der Startspieler platziert die Ereigniskarte zwischen den Gunstkarten. Alle 4 Positionen sind möglich. Jeder Kante der Karte muss 1 Gunstkarte eindeutig zugeordnet sein.



### 3) Einkommen erhalten ODER Aktion ausführen:

- Jeder Spieler erhält nun das Einkommen, das durch die ihm zugeordnete Ecke der Ereigniskarte bestimmt wurde (Ecke zeigt auf ihn).



= 2 Siegpunkte erhalten UND keine Aktionskarte spielen.  
ODER: 1 Aktionskarte spielen UND deren Aktion nutzen.

**Gut** = 1 Aktionskarte ausspielen:

Die Zahl darauf neben dem entsprechenden Gut zeigt die Anzahl an Einkommen für den Spieler, die er mit Wertekarte markiert.

Will der Spieler aber die Aktion machen, erhält er kein Einkommen und führt dafür die Aktion der Karte aus.

- Der Kartenplatzierer erhält auch das Gut, auf das der Gunstpfeil zeigt.

Ausgespielte Aktionskarten bleiben vor den Spielern liegen, bis man die Karte "Karten aufnehmen" nutzt ODER alle Aktionskarten gespielt hat.

### 4) Blaue Ereigniskarte nutzen:

- Nach der Einkommensverteilung wird die aktuelle Ereigniskarte entfernt. Ist sie **BRAUN**, ist sie aus dem Spiel. Ist sie **BLAU**, kommt sie offen beiseite und kann nun genutzt werden, um aus Gütern Siegpunkte zu generieren.

- Da max. 2 Ereigniskarten ausliegen dürfen, führt eine weitere Karte dazu, dass die blaue Karte aus dem Spiel geht, die länger ausliegt.

- Reihum, beginnend mit dem Startspieler, kann jeder nun die blauen Ereigniskarten ausführen. Jeder Spieler darf jede dieser Karten nur 1mal je Spielzug nutzen.

Die Karte "Bischof Henry wird König" MUSS ausgeführt werden.

- Der Spieler zur Linken des Startspielers wird neuer Startspieler.

**Kapitel-Ende:** Nach 12 Runden endet ein Kapitel. Abgaben fallen nun an. Die zuletzt platzierte Ereignis-Karte gibt vor, ob die blaue oder braune Seite der Abgabekarte gilt. Jeder Spieler MUSS die darauf geforderten Güter zahlen, Pro Gut, das er nicht abgeben kann, verliert er 2\* (!) Punkte. Im 2. Kapitel wird der Spieler zuerst Startspieler, der links neben dem Spieler mit den wenigsten Punkten sitzt.

**Spielende:** Nach dem 2. Kapitel endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit mehr Gütern siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.04.14  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*Fehler in Spielregel