

Acht-Minuten Imperium Legenden - KSR

Aufbau:

- 1) Einer der Spieler legt 4 Spielbretter (besondere Pläne beachten) aneinander, deren Inseln durch weiße gepunktete Linien verbunden sind. Die Spielbretter müssen eine T-Form bilden. Sie können horizontal oder vertikal ausgerichtet sein. Jede Insel ist in Regionen unterteilt. Der aufbauende Spieler legt den Startregion-Marker in eine Region seiner Wahl auf dem mittleren Spielbrett (hat 3 benachbarte Spielbretter). Diese Region muss eine gepunktete Linie zu einer anderen Insel auf einem anderen Spielbrett haben.
- 2) Kreatur- und Ortskarten (ohne Symbol darauf) werden für die passende Spielerzahl zu einem einzigen Stapel vermischt und verdeckt bereit gelegt. 6 Karten davon werden nacheinander gezogen und oberhalb des Spielfeldes in Reihe ausgelegt. Die Kosten-Karte oberhalb der Karten auslegen.
- 3) Jeder Spieler nimmt 1 Set seiner Farbe mit 18 Armeen (Würfel) und 3 Städten (Holzfiguren) und setzt 4 Armeen in die Start-Region. Der aufbauende Spieler nimmt von jedem Spieler 1 weitere Armee + setzt alle in 1 Region einer Insel, die nicht auf dem mittleren Spielbrett ist.
- 4) Partie zu zweit: Abwechselnd platziert jeder Spieler jeweils 1 Armee einer dritten Farbe in eine beliebige Region, bis 10 Armeen im Spiel sind. Diese Armeen werden zum Spielende bei den Regeln für die Kontrolle auf dem Spielfeld berücksichtigt.
- 5) Münzen bilden einen allg. Vorrat. Kupfer = zählt als 1 Münze, Silber = als 3 Münzen. Zu 2 / 3 / 4 Spielern erhält jeder Münzen im Wert 12 / 11 / 9.
- 6) Jeder Spieler nimmt 1 Karte "SP-Zähler". 7) Nicht verwendetes Material kommt in die Schachtel.

Ablauf:

- 1) **BEGINN: Jeder Spieler gibt 1 Gebot ab** (Münzen in Faust) und alle decken gleichzeitig auf. Nur der **Höchstbieter zahlt** sein Gebot in den Vorrat. Der Höchstbieter bestimmt den Startspieler. Patt: Der jüngere Beteiligte gewinnt das Bieten ODER die Beteiligten würfeln.
- 2) **Ab dann:** Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Züge solange aus, bis das Spielende eintritt.
ZUG: 1 aufgedeckte Karte nach eigener Wahl aus der Kartenreihe (Auslage) nehmen und offen vor sich ablegen.
Kosten lt. Position der Karte in der Kartenreihe bezahlen.
Die Karte hat eine FÄHIGKEIT (oben auf der Schriftrolle) und diese gilt sofort und dauerhaft und evtl. kumulativ.
Die Karte hat eine AKTION (untere Schriftrolle), die sofort **ausgeführt oder ignoriert** wird.
Zum Ende des Spielzuges rutschen alle Karten der Auslage nach links auf und die Reihe wird von rechts auf 6 Karten aufgefüllt.

AKTIONEN:



Abgebildete Anzahl eigener Armeen neu ins Spiel bringen = in Start-Region und/oder Region mit eigener STADT.



Abgebildete Anzahl = Bewegungs-Punkte (BW) für eigene Armeen. In angrenzende Region = 1 BW, über gepunktete Linie = 3 BW.



Stadt bauen: Platziere 1 eigene Stadt in einer Region mit mind. 1 eigenen Armee.
Regionen können beliebig viele Städte beliebig vieler Spieler enthalten.



Armee vernichten: In einer Region mit mind. 1 eigener Armee entfernt man 1 beliebige fremde Armee (in Vorrat des Besitzers).

Zwei
Aktionen

Sind 2 verschied. Aktionen durch "+" verbunden, darf man beide in der angegebenen Reihenfolge ausführen (oder auf 1 - 2 verzichten).

Spielende: Sobald alle Spieler bei 2 / 3 / 4 Spielern 11 / 10 / 8 Karten vor sich liegen haben, endet das Spiel und man zählt seine SP.

Regionen: 1 SP je Region, wo man mehr Armeen als jeder andere hat (= Kontrolle der Region). Patt: Niemand erhält SP.

Inseln: 1 SP je Insel, wo man mehr Regionen kontrolliert als jeder andere. Patt: Niemand erhält SP.

Fähigkeiten: SP aus Karten mit SP-Fähigkeiten.

Elixiere: Wer die meisten Elixiere hat = 2 SP. Patt: Jeder Beteiligte = 1 SP.

Der Spieler mit höchster SP-Summe gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Geld siegt. Dann: mehr Armeen im Spiel, mehr Regionen kontrollierend.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.05.21

Tipp: Nach jeder der letzten 3 Runden Zwischenwertung machen.