

Expedition zu den alten Mayastätten - KSR	Expedition zu den alten Mayastätten - KSR	Expedition zu den alten Mayastätten - KSR
<p>Die 10 Schatzkarten mischen und verdeckt bereit legen. Die 10 Wegekarten mischen und verdeckt als Reihe auslegen. Jeder Spieler erhält die Karte "Ausruhen", übrige Karten davon aussortieren. 40 Aktionskarten (Wert 1 - 5) mischen und an jeden Spieler 5 Karten verdeckt austeuern. Restliche Karten = verdeckte Nachziehstapel.</p> <p><b>Ablauf:</b></p> <p><b>Phase 1 - Eine Wegekarte (von rechts nach links) aufdecken.</b></p> <p><b>Phase 2 - Abenteuer bestehen / Schatz bergen (MUSS-Aktion).</b>  <b>a) Die aufgedeckte Karte ist eine Abenteuer-Karte:</b>  Jeder Spieler legt verdeckt 1 Karte vor sich ab. Alle Spieler decken gleichzeitig auf.  <b>Erfolg:</b>  - Wertsomme Aktionskarten aller Spieler <math>\geq</math> Wert Abenteuerkarte (5 - 10), dann ist Abenteuer bestanden und der Spieler mit <u>höchster Aktionskarte</u> erhält die Abenteuer-Karte (10 Punkte). Patt: mit Karten (Stapel) lösen.  <b>Scheitern:</b>  - Wertsomme Aktionskarten aller Spieler <math>&lt;</math> Wert der Abenteuerkarte, dann ist Abenteuer nicht bestanden und jeder Spieler muss seine <u>höchste Handkarte an den linken Nachbarn schieben</u>. Weitergegebene Karten erst aufnehmen, wenn alle Spieler geschoben haben. Nun folgt ein neuer Versuch.  <u>Ab 2. Scheitern gilt zusätzlich:</u>  Der Spieler mit <u>niedrigster</u> gespielter Karte UND mind. 1 Schatz verliert 1 Schatz seiner Wahl. Patt: mit Karten (Stapel) lösen.  <b>Niedrigste Karte überhaupt:</b> "Ausruhen".  Eingesetzte Karten werden nach Erledigung einer Wegekarte offen auf den Ablagestapel gelegt. Nächste Wegekarte aufdecken.  <b>b) Die aufgedeckte Karte ist eine Fundort-Karte (1 - 3 Schätze):</b>  - Eine Schatzkarte wird aufgedeckt (taktische Variante), sonst verdeckt.  - Alle Spieler legen verdeckt 1 Aktions-Karte ab, die dann gleichzeitig umgedreht werden. Schatzkarte <math>\implies</math> Spieler mit der höchsten Karte.  1.+ 2. Patt: Beteiligte legen erneut je 1 Aktions-Karte ab, ggf. noch mal.  3. Patt: per Karten (Stapel) lösen.  Die Schatzkarte (20 . 60 P.) legt der Sieger verdeckt für sich beiseite.  - Es wird so oft um 1 Schatz gekämpft, wie Anzahl Schätze der Fundort hergibt.  - Alle ausgespielten Karten kommen offen auf den Ablagestapel.</p>	<p>Die 10 Schatzkarten mischen und verdeckt bereit legen. Die 10 Wegekarten mischen und verdeckt als Reihe auslegen. Jeder Spieler erhält die Karte "Ausruhen", übrige Karten davon aussortieren. 40 Aktionskarten (Wert 1 - 5) mischen und an jeden Spieler 5 Karten verdeckt austeuern. Restliche Karten = verdeckte Nachziehstapel.</p> <p><b>Ablauf:</b></p> <p><b>Phase 1 - Eine Wegekarte (von rechts nach links) aufdecken.</b></p> <p><b>Phase 2 - Abenteuer bestehen / Schatz bergen (MUSS-Aktion).</b>  <b>a) Die aufgedeckte Karte ist eine Abenteuer-Karte:</b>  Jeder Spieler legt verdeckt 1 Karte vor sich ab. Alle Spieler decken gleichzeitig auf.  <b>Erfolg:</b>  - Wertsomme Aktionskarten aller Spieler <math>\geq</math> Wert Abenteuerkarte (5 - 10), dann ist Abenteuer bestanden und der Spieler mit <u>höchster Aktionskarte</u> erhält die Abenteuer-Karte (10 Punkte). Patt: mit Karten (Stapel) lösen.  <b>Scheitern:</b>  - Wertsomme Aktionskarten aller Spieler <math>&lt;</math> Wert der Abenteuerkarte, dann ist Abenteuer nicht bestanden und jeder Spieler muss seine <u>höchste Handkarte an den linken Nachbarn schieben</u>. Weitergegebene Karten erst aufnehmen, wenn alle Spieler geschoben haben. Nun folgt ein neuer Versuch.  <u>Ab 2. Scheitern gilt zusätzlich:</u>  Der Spieler mit <u>niedrigster</u> gespielter Karte UND mind. 1 Schatz verliert 1 Schatz seiner Wahl. Patt: mit Karten (Stapel) lösen.  <b>Niedrigste Karte überhaupt:</b> "Ausruhen".  Eingesetzte Karten werden nach Erledigung einer Wegekarte offen auf den Ablagestapel gelegt. Nächste Wegekarte aufdecken.  <b>b) Die aufgedeckte Karte ist eine Fundort-Karte (1 - 3 Schätze):</b>  - Eine Schatzkarte wird aufgedeckt (taktische Variante), sonst verdeckt.  - Alle Spieler legen verdeckt 1 Aktions-Karte ab, die dann gleichzeitig umgedreht werden. Schatzkarte <math>\implies</math> Spieler mit der höchsten Karte.  1.+ 2. Patt: Beteiligte legen erneut je 1 Aktions-Karte ab, ggf. noch mal.  3. Patt: per Karten (Stapel) lösen.  Die Schatzkarte (20 . 60 P.) legt der Sieger verdeckt für sich beiseite.  - Es wird so oft um 1 Schatz gekämpft, wie Anzahl Schätze der Fundort hergibt.  - Alle ausgespielten Karten kommen offen auf den Ablagestapel.</p>	<p>Die 10 Schatzkarten mischen und verdeckt bereit legen. Die 10 Wegekarten mischen und verdeckt als Reihe auslegen. Jeder Spieler erhält die Karte "Ausruhen", übrige Karten davon aussortieren. 40 Aktionskarten (Wert 1 - 5) mischen und an jeden Spieler 5 Karten verdeckt austeuern. Restliche Karten = verdeckte Nachziehstapel.</p> <p><b>Ablauf:</b></p> <p><b>Phase 1 - Eine Wegekarte (von rechts nach links) aufdecken.</b></p> <p><b>Phase 2 - Abenteuer bestehen / Schatz bergen (MUSS-Aktion).</b>  <b>a) Die aufgedeckte Karte ist eine Abenteuer-Karte:</b>  Jeder Spieler legt verdeckt 1 Karte vor sich ab. Alle Spieler decken gleichzeitig auf.  <b>Erfolg:</b>  - Wertsomme Aktionskarten aller Spieler <math>\geq</math> Wert Abenteuerkarte (5 - 10), dann ist Abenteuer bestanden und der Spieler mit <u>höchster Aktionskarte</u> erhält die Abenteuer-Karte (10 Punkte). Patt: mit Karten (Stapel) lösen.  <b>Scheitern:</b>  - Wertsomme Aktionskarten aller Spieler <math>&lt;</math> Wert der Abenteuerkarte, dann ist Abenteuer nicht bestanden und jeder Spieler muss seine <u>höchste Handkarte an den linken Nachbarn schieben</u>. Weitergegebene Karten erst aufnehmen, wenn alle Spieler geschoben haben. Nun folgt ein neuer Versuch.  <u>Ab 2. Scheitern gilt zusätzlich:</u>  Der Spieler mit <u>niedrigster</u> gespielter Karte UND mind. 1 Schatz verliert 1 Schatz seiner Wahl. Patt: mit Karten (Stapel) lösen.  <b>Niedrigste Karte überhaupt:</b> "Ausruhen".  Eingesetzte Karten werden nach Erledigung einer Wegekarte offen auf den Ablagestapel gelegt. Nächste Wegekarte aufdecken.  <b>b) Die aufgedeckte Karte ist eine Fundort-Karte (1 - 3 Schätze):</b>  - Eine Schatzkarte wird aufgedeckt (taktische Variante), sonst verdeckt.  - Alle Spieler legen verdeckt 1 Aktions-Karte ab, die dann gleichzeitig umgedreht werden. Schatzkarte <math>\implies</math> Spieler mit der höchsten Karte.  1.+ 2. Patt: Beteiligte legen erneut je 1 Aktions-Karte ab, ggf. noch mal.  3. Patt: per Karten (Stapel) lösen.  Die Schatzkarte (20 . 60 P.) legt der Sieger verdeckt für sich beiseite.  - Es wird so oft um 1 Schatz gekämpft, wie Anzahl Schätze der Fundort hergibt.  - Alle ausgespielten Karten kommen offen auf den Ablagestapel.</p>
<p><b>Karte "Ausruhen":</b>  - Karte "Ausruhen" kommt nach dem Ausspielen <u>wieder auf die Hand</u>.  - Spieler nimmt 2 Aktionskarten vom Nachziehstapel.  Wird "Ausruhen"-Karte an einem Fundort gespielt oder Mitspieler haben Erfolg beim Abenteuer, nimmt der Spieler die 2 Karten auf die Hand.  <u>Scheitern allerdings die Spieler bei einem Abenteuer, gibt er beide Karten verdeckt an einen beliebigen Spieler, der gerade eine Aktions-Karte gespielt hat. Er kann sie auch auf 2 Spieler verteilen.</u>  - Spielen alle Spieler einer Runde "Ausruhen", zieht niemand Karten.</p> <p><b>Limit Aktions-Karten:</b> 8 je Spieler-Hand, ggf. sofort reduzieren.  <b>Aufgebrauchter Kartenstapel:</b> mischen und neu bereit legen.  <b>Spiel-Ende:</b>  Wurde die letzte Wegekarte abgehandelt, gibt es noch eine Schatzsuche.  Danach addieren die Spieler die Werte ihrer Schatzkarten + Abenteuerkarten (je 10 P.). Höchste Gesamtpunktzahl siegt.</p>	<p><b>Karte "Ausruhen":</b>  - Karte "Ausruhen" kommt nach dem Ausspielen <u>wieder auf die Hand</u>.  - Spieler nimmt 2 Aktionskarten vom Nachziehstapel.  Wird "Ausruhen"-Karte an einem Fundort gespielt oder Mitspieler haben Erfolg beim Abenteuer, nimmt der Spieler die 2 Karten auf die Hand.  <u>Scheitern allerdings die Spieler bei einem Abenteuer, gibt er beide Karten verdeckt an einen beliebigen Spieler, der gerade eine Aktions-Karte gespielt hat. Er kann sie auch auf 2 Spieler verteilen.</u>  - Spielen alle Spieler einer Runde "Ausruhen", zieht niemand Karten.</p> <p><b>Limit Aktions-Karten:</b> 8 je Spieler-Hand, ggf. sofort reduzieren.  <b>Aufgebrauchter Kartenstapel:</b> mischen und neu bereit legen.  <b>Spiel-Ende:</b>  Wurde die letzte Wegekarte abgehandelt, gibt es noch eine Schatzsuche.  Danach addieren die Spieler die Werte ihrer Schatzkarten + Abenteuerkarten (je 10 P.). Höchste Gesamtpunktzahl siegt.</p>	<p><b>Karte "Ausruhen":</b>  - Karte "Ausruhen" kommt nach dem Ausspielen <u>wieder auf die Hand</u>.  - Spieler nimmt 2 Aktionskarten vom Nachziehstapel.  Wird "Ausruhen"-Karte an einem Fundort gespielt oder Mitspieler haben Erfolg beim Abenteuer, nimmt der Spieler die 2 Karten auf die Hand.  <u>Scheitern allerdings die Spieler bei einem Abenteuer, gibt er beide Karten verdeckt an einen beliebigen Spieler, der gerade eine Aktions-Karte gespielt hat. Er kann sie auch auf 2 Spieler verteilen.</u>  - Spielen alle Spieler einer Runde "Ausruhen", zieht niemand Karten.</p> <p><b>Limit Aktions-Karten:</b> 8 je Spieler-Hand, ggf. sofort reduzieren.  <b>Aufgebrauchter Kartenstapel:</b> mischen und neu bereit legen.  <b>Spiel-Ende:</b>  Wurde die letzte Wegekarte abgehandelt, gibt es noch eine Schatzsuche.  Danach addieren die Spieler die Werte ihrer Schatzkarten + Abenteuerkarten (je 10 P.). Höchste Gesamtpunktzahl siegt.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.05.06  Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.05.06  Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.05.06  Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>