

Explorers (Ravensburger) - KSR

Es werden 4 Runden zu je 7 Zügen je Spieler gespielt.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Der Startspieler mischt alle 8 Erkundungs-Karten und legt 1 verdeckt beiseite. Die 7 übrigen => ein verdeckter Stapel. Startspieler wird erster AKTIVER.

Spielzug:

1) AKTIVER Spieler wählt seinen Gelände-Typ:

- ◆ Der aktive Spieler deckt die oberste Erkundungs-Karte vom Stapel auf. Er wählt 1 der 2 Gelände-Typen und dreht diese Seite zu sich.

2) Alle Spieler setzen gleichzeitig Kreuze*:

- ◆ Der AKTIVE Spieler setzt 3 Kreuze auf dem gewählten Gelände-Typ. Ist es ein Gelände-Duo, kann er beliebig beide Gelände eines Duos nutzen.
- ◆ Alle ANDEREN setzen nur 2 Kreuze auf diesem Gelände-Typ ODER 3 Kreuze auf dem anderen (nicht gewählten) Gelände-Typ. Ist es ein Gelände-Duo, kann man beliebig beide Gelände dieses Duos nutzen.
 - ➔ Ein Kreuz muss immer waagrecht oder senkrecht angrenzend an ein bereits bestehendes Kreuz gesetzt werden (inkl. des Startdorfs).
 - ➔ Die Kreuze eines Zuges müssen nicht zwingend aneinander angrenzend gesetzt werden.
 - ➔ Jedes Kreuz muss auf den selben Gelände-Typ gesetzt werden.

Effekte von Orten und Objekten, auf die ein Kreuz kommt:

Schlüssel: Umkreise den angekreuzten Schlüssel nun auf dem Rand.
Das erlaubt später / im selben Zug = 1 Kreuz auf 1 Tempel zu setzen, der in einem Deiner Züge erreicht werden kann.

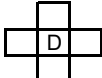
Landkarte: Umkreise die erreichte Landkarte nun auf dem Rand.
Das erlaubt Nutzung in einem späteren Zug, um den Gelände-Typ der aktuellen Erkundungs-Karte zu ignorieren und 4 Kreuze auf EINEM beliebigen Gelände-Typ zu machen.
Nach Nutzung ist die Umkreisung durchstreichen.
Aktiver Spieler: Muss trotzdem 1 Gelände-Typ zu sich drehen.

Pferd: Sofort 1 Kreuz auf beliebiges Feld irgendwo regelkonform angrenzend setzen und ggf. Effekt nutzen.

Proviand: Kreuze entsprechenden Proviand auf dem Wertungs-Plättchen an, passend zur Runden-Nummer. Es gibt 1 Spalte für jede Runde.

Edelstein: Setze 1 Kreuz auf einen Edelstein auf dem Wertungs-Plättchen.

Tempel: Streiche 1 umkreisten Schlüssel auf Rahmen durch + umkreise höchste verfügbare Punktzahl des Tempels auf Deinem Rahmen. Kreuze den erreichten Tempel auf dem Spielfeld an. Jeder Tempel gehört (Buchstabe) zu 1 Landschafts-Plättchen. Die Mitspieler streichen auf ihren Blättern die umkreisten Punkte.
Patt: Jeder Beteiligte erhält höheren Wert und es werden so viele Punkteangaben bei Mitspielern gestrichen, wie Pattbeteiligte.

Dorf:  Jedes Dorf werten. Für 1 / 2 / 3 / 4 nicht diagonal an dem Dorf anliegende Kreuze gibt es 3 / 5 / 7 / 10 Punkte.

Ende des Zuges: Frage alle Spieler, ob sie ihre Kreuze gemacht haben. Der Spieler zur Linken des AKTIVEN wird neuer AKTIVER und macht weiter mit Schritt 1.

Rundenende:

- Wurden alle 7 Erkundungs-Karten aufgedeckt und abgehandelt, endet die Runde.
- ➔ **Proviand** bringt jetzt 2 / 5 / 10 Punkte für 1 / 2 / 3 unterschiedlichen Proviand, der in der Spalte der abgelaufenen Runde angekreuzt wurde.
- ➔ **Edelsteine** bringen so viele Punkte, wie man bisher Edelsteine angekreuzt hat.
- ➔ Der Startspielermarker geht nach links weiter an den neuen Startspieler.

Spielende nach 4 Runden:

Es werden nun die Dörfer gewertet (Expertenvariante: auch Auftrags-Plättchen). Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
Patt: Derjenige Beteiligte siegt, der weniger Landkarten durchgestrichen hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 03.12.21

SOLO: Zu Beginn der 2. / 3. / 4. Runde streiche je höchste verfügbare Punktzahl für jeden Tempel auf Deinem Rahmen durch, den Du noch nicht besucht hast. Das gilt auch für nicht erfüllte Auftrags-Plättchen.
Zu Beginn jedes Zuges decke 1 Erkundungs-Karte auf und lege sie ohne Änderung der Ausrichtung so vor Dich, dass EIN Gelände-Typ zu Dir zeigt. Du darfst auf dem Gelände-Typ der Dir zugewandten Seite 3 Kreuze machen ODER 2 Kreuze auf dem Gelände-Typ der abgewandten Seite.