

Genesis - KSR

Sonderregel im 2-Personen-Spiel: Die 3 x 10 Felder seitlich am Fluss sind tabu.

Jeder Spieler wählt eine der 4 Arten mit je 64** Plättchen aus + verkörpert diese Art (z.B.: Mensch) und nie die Farbe. **Jede Farbe steht für einen Geländetyp.** Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges:

1.) Würfeln:

- Der Spieler würfelt mit den 2 Würfeln, die je 1x jede der 4 Geländefarben und 2x Joker (alle 4 Farben) zeigen. Der Joker erlaubt freie Auswahl der Farbe.
- Vulkane und Teergruben sind nicht bespielbar.
- Hat man bereits alle Plättchen eines gewürfelten Geländetyps eingesetzt, kann man frei wählen.

2.) Plättchen einsetzen:

ENTWEDER



muss der Spieler 2 seiner Plättchen in den Farben des Würfelergebnisses auf beliebige freie Felder einsetzen.

ODER

das gewürfelte Ergebnis ignorieren und stattdessen nur 1 beliebiges Plättchen einsetzen.

3.) Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels:

sofort, wenn es nirgendwo mehr 3 freie benachbarte Felder gibt.  

Über Ecke angrenzend gilt nicht als verbunden.

Wertung:*

Mehrere Erste teilen sich die Punkte von Platz 1 + 2, wenn es keinen Zweiten gibt. Ansonsten teilen sich die Ersten die Punkte von Platz 1, die Zweiten die Punkte von Platz 2.

Die größte Herde hat oder haben:	1 Spieler allein	2 - 4 Spieler oder 1 Spieler mit mehreren größten Herden	1 Spieler allein	1 Spieler allein
Die zweitgr. Herde hat oder haben:	niemand	nicht relevant	mehrere Spieler	1 Spieler allein

1.) Gebiete mit weniger als 3 Plättchen	0	0	0	0
2.) Größtes Gebiet des Spielplanes				
a) 1x vorhanden				
Punkte für größte Herde/n	18	18 / x	12	12
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	6 / x	6
b) mehrmals vorhanden: siehe 3.)				
3.) Größtes Gebiet in jedem Geländetyp, außer dem ggf. unter 2a) schon gewerteten Geländetyp				
a) 1x vorhanden				
Punkte für größte Herde/n	12	12 / x	8	8
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	4 / x	4
b) mehrmals vorhanden: siehe 4.)				
4.) Alle übrigen Gebiete, außer den ggf. unter 3a) schon gewerteten Gebieten				
Punkte für größte Herde/n	6	6 / x	4	4
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	2 / x	2

*Im Rundungsfall wird abgerundet. ** mit Verlag abgeklärt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.11.06/Nr. 827
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

x = Anzahl Spieler, die Punkte teilen
Gebiet = Plättchen einer Farbe
Herde = zusammenhängende Plättchen einer Art

Genesis - KSR

Sonderregel im 2-Personen-Spiel: Die 3 x 10 Felder seitlich am Fluss sind tabu.

Jeder Spieler wählt eine der 4 Arten mit je 64** Plättchen aus + verkörpert diese Art (z.B.: Mensch) und nie die Farbe. **Jede Farbe steht für einen Geländetyp.** Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges:

1.) Würfeln:

- Der Spieler würfelt mit den 2 Würfeln, die je 1x jede der 4 Geländefarben und 2x Joker (alle 4 Farben) zeigen. Der Joker erlaubt freie Auswahl der Farbe.
- Vulkane und Teergruben sind nicht bespielbar.
- Hat man bereits alle Plättchen eines gewürfelten Geländetyps eingesetzt, kann man frei wählen.

2.) Plättchen einsetzen:

ENTWEDER



muss der Spieler 2 seiner Plättchen in den Farben des Würfelergebnisses auf beliebige freie Felder einsetzen.

ODER

das gewürfelte Ergebnis ignorieren und stattdessen nur 1 beliebiges Plättchen einsetzen.

3.) Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels:

sofort, wenn es nirgendwo mehr 3 freie benachbarte Felder gibt.  

Über Ecke angrenzend gilt nicht als verbunden.

Wertung:*

Mehrere Erste teilen sich die Punkte von Platz 1 + 2, wenn es keinen Zweiten gibt. Ansonsten teilen sich die Ersten die Punkte von Platz 1, die Zweiten die Punkte von Platz 2.

Die größte Herde hat oder haben:	1 Spieler allein	2 - 4 Spieler oder 1 Spieler mit mehreren größten Herden	1 Spieler allein	1 Spieler allein
Die zweitgr. Herde hat oder haben:	niemand	nicht relevant	mehrere Spieler	1 Spieler allein

1.) Gebiete mit weniger als 3 Plättchen	0	0	0	0
2.) Größtes Gebiet des Spielplanes				
a) 1x vorhanden				
Punkte für größte Herde/n	18	18 / x	12	12
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	6 / x	6
b) mehrmals vorhanden: siehe 3.)				
3.) Größtes Gebiet in jedem Geländetyp, außer dem ggf. unter 2a) schon gewerteten Geländetyp				
a) 1x vorhanden				
Punkte für größte Herde/n	12	12 / x	8	8
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	4 / x	4
b) mehrmals vorhanden: siehe 4.)				
4.) Alle übrigen Gebiete, außer den ggf. unter 3a) schon gewerteten Gebieten				
Punkte für größte Herde/n	6	6 / x	4	4
Punkte für zweitgrößte Herde/n	0	0	2 / x	2

*Im Rundungsfall wird abgerundet. ** mit Verlag abgeklärt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.11.06/Nr. 827
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

x = Anzahl Spieler, die Punkte teilen
Gebiet = Plättchen einer Farbe
Herde = zusammenhängende Plättchen einer Art