

## Gods - KSR

Ablauf eines Spielzuges:

### 1.) Kräfte sammeln.

+3 **Kräftepunkte** auf Zählerplatte vorrücken. max. bis 12 Punkte.

### 2.) Hexafeln auffüllen.

- Solange Hexafeln aus dem Sack ziehen, **bis 2 verschiedene Tafeln** auf der **Auslagetafel** liegen.  
Nicht passende Hex-Tafeln beiseite legen und anschließend in den Sack zurückgeben.
- Sollten nur noch gleiche Tafeln oder nur noch 1 Hex-Tafel überhaupt vorhanden sein, ist ein vorzeitiges Spielende erreicht.

### 3.) Genau 2 Aktionen ausführen.

- **Reihenfolge ist beliebig. Nur Aktion a) und d) sind mehrmals möglich.**
- Der Spieler MUSS 2 Aktionen machen und die Kräftepunkte (KP) dafür zahlen.  
Fehlen erforderliche KPs, kann eine Aktion nicht gewählt werden.  
Jede Aktion muss separat bezahlt werden.
- Kann eine bezahlte Aktion nicht komplett ausgeführt werden, kann ein Teil entfallen.  
(z.B.: Fehlende Göttersteine)
- a) Stamm legen** (Kosten: je 1 KP je direkt angrenzender Hextafel).
  - Von Auslagetafel auf Spielfeld wird 1 Hextafel eingesetzt, die mind. 1 schon liegende Hextafel berühren muss.
  - Grenzen an den gelegten Stamm nur Tempel **einer** Religion an, erhält der Stamm einen Götterstein in der Farbe dieser Religion.
  - Grenzen an den gelegten Stamm Tempel **mehrerer** Religionen an, passiert nichts.
  - Grenzen an den gelegten Stamm **keine** Tempel, aber Stämme **einer** Religion an, erhält der Stamm einen Götterstein in der Farbe dieser Religion.
  - Grenzen an den gelegten Stamm **keine** Tempel, aber Stämme **mehrerer** Religionen, passiert nichts.
  - Grenzen an den gelegten Stamm **keine** Tempel, **und keine** Stämme, passiert nichts.
- b) Tempel legen** (Kosten: 3 KP je direkt angrenzender Hextafel).
  - Der neu gelegte Tempel MUSS mind. 1 Hextafel berühren.
  - Alle direkt angrenzenden Stämme **wechseln sofort die Religion**, d.h., sie erhalten einen Götterstein in Farbe des Tempels. Verdrängte Steine ==> Besitzer zurück.

### c) Andere Hextafel spielen.

Ödland:	Von der Auslagetafel ins Spielfeld legen + an mind. 1 Hextafel angrenzen. 1 KP zu Gunsten des Spielers.
Verfall:	Von der Auslagetafel ins Spielfeld legen + an mind. 1 Hextafel angrenzen. Von Besitzer 1 dort angrenz. Tempels 1 KP nehmen, falls vorhanden.
Wirbelsturm:	"Wirbelsturm"-Tafel von der Auslagetafel aus dem Spiel geben. Beliebiges Ödland im bestehenden Spielfeld beliebig versetzen.
Zusatz-Aktion:	Von der Auslagetafel vor dem aktiven Spieler ablegen. Diese Hextafel bringt irgendwann 1 zusätzliche Aktion.

### d) Zusatzaktion machen.

Der Spieler kann eine vor ihm liegende Tafel "Zusatz-Aktion" einsetzen um 1 weitere Aktion zu machen. Diese Aktion zählt nicht auf das Limit bei gemachten Aktionen.

### e) Ödland versetzen.

Beliebiges Ödland im bestehenden Spielfeld beliebig versetzen.  
Kosten: 2 KP

### f) Hextafel in das Säckchen werfen.

1 beliebige Hextafel von der Auslagetafel nehmen und in das Säckchen werfen.

### VOLKS-GRÜNDUNG:

Sobald **3 Stämme der selben Stammesfarbe** einer bestimmten Religion angehören, erhält der Spieler der Religion sofort 1 Punktetafel in Stammesfarbe + den Punkte-Chip. Beide legt er offen vor sich ab. Liegt der Chip schon bei einem Mitspieler, bleibt er dort.  
6 Stämme ergeben 2 Völker.

### VOLK ZERFÄLLT:

Sollten einmal nicht mehr 3 Stämme der selben Farbe einer Religion angehören, verliert der Spieler der Farbe die Punktetafel in den Vorrat.

### Spiele-Ende:

sofort, wenn ein Spieler mit Punktetafeln/Chips  $\geq 9$  Siegpunkte hat (zu zweit: 10 P.)  
oder wenn Auslagetafel nicht mehr mit 2 verschiedenen Hexafeln bestückt werden kann  
oder wenn zuwenig Hexafeln im Vorrat sind.  
Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Patt: meiste KP

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.12.05  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)