

Haus der Sonne - KSR

Die Spieler machen abwechselnd ihren Zug, der wie folgt abläuft:

I. Der Spieler muss EINE der folgenden drei Aktionen ausführen.

➔ 1) Eine Zahlenscheibe einsetzen:

- a) ... auf ein Strandfeld, an dem das Fischerboot nicht ankert.
Danach darf er seinen Schamanen bewegen (siehe unten).
- b) ... auf das Strandfeld, an dem das Fischerboot ankert.
Fischerboot im U-Sinn so viele Felder wie auf Zahlenscheibe ziehen.

➔ 2) Eine Zahlenscheibe zurücknehmen:

... von einem Strandfeld zurück in den eigenen Vorrat.
Danach darf er seinen Schamanen bewegen (siehe unten).

Bei 1) und 2) gilt: Die Summe der vorhandenen gelben Zahlen muss immer verschieden von der Summe der roten Zahlen dort sein.

➔ 3) Das Fischerboot 1 Feld vorrücken:

Das ist nur erlaubt, wenn man keine Zahlenscheibe mehr vorrätig hat.

II. Eigenen Schamanen bewegen:

- ◆ Man darf aus den Aktionen 1a) und 3) seinen Schamanen bis zu 2 Felder weit bewegen, max. 1 Feld bergauf, aber 2 Felder bergab.
- ◆ Das Feld des gegnerischen Schamanen darf nur durchlaufen werden, man darf dort nicht stehen bleiben.
- ◆ Der Schamane darf auf und über Felder mit Statuen ziehen.
- ◆ Der Schamane darf niemals auf oder über ein Kraterfeld ziehen.
Er zieht während des Spieles nur auf Gras-, Wald- und Bergfelder.

* Falls noch ein weiterer Platz am Spielplan frei ist, wird dieser erst nach der Wertung mit einer Karte vom 3-Palmen-Stapel aufgefüllt.

** Zu vergebende Karten kann man nicht ablehnen.

*** Falls weiterhin Patt ist: Es gewinnt derjenige, der aktuell nicht Startspieler war.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.09.17

III. Karten vergeben, wo das Fischerboot (Ziel-Segment) gelandet ist.

- ◆ Im Ziel-Segment werden die 2 dort anliegenden Karten** vergeben.
Der alleinige Spieler / Spieler mit höherer Zahlensumme wählt zuerst 1 Karte.
Wenn Karten identisch sind: Nur der Spieler mit höherer Summe wählt 1 Karte.
Ist keine Zahlenscheibe dort vorhanden: Niemand nimmt 1 Karte.
- ◆ Die Aktion der Karte ist jeweils sofort auszuführen, d.h., in der Reihenfolge des Auswählens durch die Spieler.

- Ende des Zuges:**
- ◆ ALLE Zahlenscheiben vom Ziel-Segment zu Spielern geben.
 - ◆ Freie Karten-Plätze dort auffüllen (zunächst 1-Palme ...).
 - ◆ Erscheint eine Lava-Karte dabei, wird auf den Krater-Teil (wo Fischerboot steht) 1 Lava-Chip gelegt. Sofort wird als Ersatz 1 weitere Palmen-Karte gezogen usw..
 - ◆ Die Lava-Karte kommt auf den Ablage-Stapel.

Die 2 Wertungen:

- ◆ Wird letzte 2-Palmen-Karte* an Spielplan angelegt, wird sofort gewertet.
2. Wertung erfolgt, wenn Nachziehstapel der 3-Palmen-Karten leer ist UND das Boot zu einem Segment ohne Karte bewegt wurde.
- ◆ Vor dem Werten darf noch jeder Spieler 1 Karte von der Wertungstafel kaufen (gegen Muscheln), d.h., der Wertungsauslöser zuerst.
- ◆ *Nun bricht der Vulkan rundum aus:*
 - 1 Lava-Chip dort = Der Chip wandert auf das Bergfeld im Segment.
 - 2 Lava-Chips dort = 1 Chip auf das Bergfeld, 1 Chip auf das Waldfeld.
 - 3 Lava-Chips dort = wie zuvor und 1 Chip auf das Grasfeld.Statuen auf Feld mit Lava-Chip sind zerstört (Statue an Besitzer zurück).
- 4. Lava-Chip: ohne Bedeutung. Anschließend Lava-Chips entfernen.
- ◆ Punkte- Vergabe: ⇒ Statuen bringen 1 - 3 Punkte, je nach Feldtyp.
Statuen können mehrfach werten und verwendet werden.
⇒ Mehr Fischkörbe als Mitspieler: 3 Punkte
⇒ Perlen: weiß = 1 P., schwarz = 2 P., beide = 4 P.
⇒ Nautilus: 3 Punkte in der 2. Wertung
Fischkörbe und Perlen verbleiben bei den Spielern.
⇒ Wertungskarten: müssen eingesetzt werden und kommen auf Wertungstafel zurück
⇒ Muschel-Karten bringen bei der 2. Wertung je 1 Punkt.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erreichte.

Patt: Es ist im Vorteil, wer mehr Statuen auf dem Plan hat.***