

Hengist - KSR

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Jeder Zug hat 2 Teile.

A - Aktionen der Plünderungstrupps:

Mit jeder eigenen Figur kannst Du in Deinem Zug genau 1 Aktion machen:

- Figur vom Boot zum angrenzenden Strand (falls frei) oder vom Strand zum Boot ziehen.
- Entdecker-Karte (Joker) spielen - Du hast 1 von 3 Optionen zur Wahl:
 - a) als beliebige Landschaft (s.u.)
 - b) als Spion (s.u.)
 - c) als Nachschubkarte (setze eine verlorene Figur zurück ins Boot)

➔ **Boot versetzen:**

Sofort nach Ausspiel der Karte fährt das Boot eine Bucht weiter nach rechts. Ist es aber schon ganz rechts, wird jetzt der Buchtplan ganz links abgeräumt, umgedreht und rechts neu angelegt. 1 neues Wegplättchen und 4 neue Schätze (nach Wert sortiert) darauf legen. Die ggf. dabei abgeräumten Schätze und Figuren kommen in die Schachtel zurück.

- Landschafts-Karte mit erforderlichem Symbol spielen, um vom Strand ins Hinterland zu kommen. Karte auf Abwurfstapel legen.
- Landschafts-Karte mit erforderlichem Symbol spielen, um vom Hinterland zum Nachbar-Hinterland / Strand zu kommen. Karte abwerfen.
- Siedlung plündern: Vom Hinterland einen der 4 Wege nutzen und geforderte 2 bzw. 3 Landschafts-Karten abwerfen. Unter Wegplättchen schauen, zu welchem Schatzplättchen der Weg führt. Schatzplättchen nehmen. Figur ins Hinterland zurücksetzen.
- Spion: Schau unter 1 verdecktes Wegplättchen. Markiere es mit einem Deiner Schildmarker. Du darfst es jederzeit wieder anschauen. Kennen beide Spieler ein bestimmtes Wegplättchen, kann man es aufdecken.

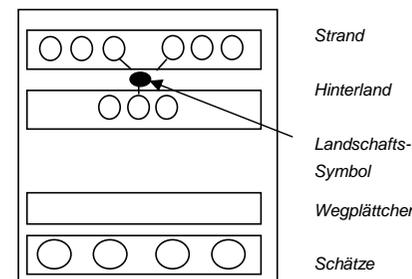
B - Karten nachziehen:

Du ziehst 2 Karten nach. Für jede Deiner Figuren im Hinterland ziehe 1 Karte extra.

Spielende und Wertung:

Müsste zum 4. Mal ein neuer Buchtplan angelegt werden, endet das Spiel.

Jeder Spieler zählt die Werte seiner Schätze zusammen und die höhere Summe gewinnt.



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.12.15
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de