

Kokopelli - KSR

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. SP = Siegpunkte.
 Spielbereich eines Spielers: 8 Zeremonie-Plätze, d.h., die 4 eigenen und je die 2 direkt benachbarten Plätze beim Spieler zur Linken und Rechten.
 Jeder Spieler hat ein Deck aus 36 Karten (dav. 6 Kokopelli), wovon er 5 aufnimmt.

Ablauf eines Zuges:

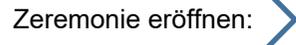
◆ **Du hast 2 Aktionen, ggf. auch 2-mal die selbe.**

Dir stehen 5 verschiedene Aktions-Arten zur Verfügung. 
 In der ersten Runde haben der Startspieler und der zweite nur je 1 Aktion.
 Solltest Du nun Deine **LETZTE HANDKARTE** ausgespielt haben, nimm **1 SP** a.d. Vorrat + sofort 3 Karten vom eig. Nachzieh-Stapel. 
 Du darfst mit diesen Karten direkt weiterspielen, falls noch 1 Aktion bleibt.

◆ **HANDLIMIT:** Nach Deinen Aktionen **MUSST** Du ggf. beliebige Handkarten unter Deinen Nachzieh-Stapel legen, bis Du nur noch **5 Karten hältst**.

 Karte ziehen:

◆ Ziehe die oberste Karte von Deinem Nachzieh-Stapel und nimm sie auf die Hand.

 Zeremonie eröffnen:

Nur mit erster Karte an freiem Ort (eigenes Dorf).

- ◆ Bedingung: Habe mind. 1 freien Zeremonie-Platz auf Deinem DORF-Tableau. Wähle 1 Zeremonie-Karte (keine Kokopelli) von der Hand und lege sie an einen freien Zeremonie-Platz an Deinem DORF-Tableau.
- ◆ Beachte, dass Du in Deinem Spielbereich keine identische Zeremonie liegen haben darfst.
- ◆ Mit Anlegen der Zeremonie-Karte hast Du ab sofort die **FÄHIGKEIT** der **ZEREMONIE**, bis sie verloren geht bzw. beendet wird.
- ◆ Bei Konflikt mit den Grundregeln gilt die Regel der Fähigkeit.

 Karte spielen:

Nur die 2. bis 4. Karte an einem Ort.

- ◆ Wähle 1 Karte von der Hand + spiele sie an eine bereits eröffnete Zeremonie in Deinem Spielbereich. An jede Zeremonie können nur gleiche Karten gelegt werden, wobei Kokopelli-Karten immer als JOKER wirken.

Änderungen in Partie zu zweit: 1. Runde: Startspieler hat nur 1 Aktion.

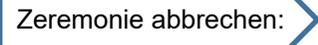
Beim Aufbau: 10 Spielende-Plättchen neben die Auswahl-Plättchen stapeln.
 Jeder Spieler hat 5 Zeremonie-Plätze (der 5. = unterhalb vom Nachzieh-Stapel).
 Spielbereich = alle Zeremonie-Plätze beider Spieler, aber ohne den Platz, der unterhalb des Nachzieh-Stapels des Mitspielers liegt.

- ◆ Mit der 2. und/oder 3. Zeremonie-Karte **ERWEITERST** Du eine eröffnete Zeremonie in Deinem Spielbereich. Die Karte leicht versetzt nach unten anlegen.
- ◆ Legt man die 4. Karte an eine Zeremonie, wird diese **BEENDET**. Es gilt:

- 1) Der **Beender** nimmt oberstes SP-Plättchen von dem Auswahl-Plättchen, das der beendeten Zeremonie entspricht. Nimmt er das 3 SP-Plättchen, legt er danach ein Spielende-Plättchen vom Stapel auf das Auswahl-Pl.. Liegt jedoch schon ein Spielende-Plättchen dort, erhält er 1 SP vom Vorrat.



- 2) Der **Besitzer** der beendeten Zeremonie nimmt alle Karten von dort und legt sie in beliebiger* Reihenfolge auf seinen Ablagestapel. Ist der Besitzer nicht der aktive Spieler, erhält er 1 SP aus dem Vorrat. 

 Zeremonie abbrechen:

Alle Karten an einem Ort.

- ◆ Wähle 1 Zeremonie an Deinem DORF-Tableau** und lege alle dort angelegten Karten in beliebiger* Reihenfolge auf Deinen Ablagestapel.

 Karten tauschen:

- ◆ Platziere alle Deine Handkarten in beliebiger Reihenfolge unter Deinen Nachzieh-Stapel. Ziehe die gleiche Anzahl Karten nach.

Spiel-Ende: ◆ Das Spiel endet nach der Runde, in der mind. 1 Spieler keine Karte mehr im Nachzieh-Stapel hat ODER das letzte Spielende-Plättchen vom Stapel auf ein Auswahl-Plättchen gelegt wurde.

- ◆ Danach folgt die **SCHLUSS**-Wertung.

- 1) Alle Spieler legen ihre Hand-Karten auf ihre Ablagestapel und zählen dann, wie viele Karten sie in ihrem Nachzieh-Stapel haben. Der/die Spieler mit den wenigsten Karten = 5 SP, zweitwenigste = 3 SP. Leerer Stapel = wenigste Karten.  
- 2) Jede existente Zeremonie am eigenen DORF-Tableau = 1 SP.  — 

- ◆ Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie. Bei Patt gibt es mehrere Sieger.

*kann relevant sein **zu zweit sind dort 5 Zeremonien möglich

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 03.04.22

Kokopelli - Spielhilfe

Du hast 2 Aktionen, ggf. 2-mal dieselbe.

- ▶ Oberste KARTE von Deinem Nachziehstapel ZIEHEN.
 - ▶ ZEREMONIE eröffnen an einem freien Ort in Deinem Dorf. Keine identische Zeremonie im eig. Spielbereich! Ab sofort wirkt für Dich die FÄHIGKEIT der Zeremonie.
 - ▶ KARTE SPIELEN = v.d. Hand an schon bestehende Zeremonie. Nur gleiche Karten! Kokopelli = Joker.
 - 2. + 3. Karte erweitert Zeremonie.
 - 4. Karte beendet Zeremonie, diese Schritte folgen:
Schritte nach Zeremonie-Beendung:
 - Beender nimmt oberstes SP-Plättchen v. Auswahl-Plättchen. Nach Entnahme des 3 SP-Plättchens wird ein Spielende-Plättchen dort hingelegt und spätere Beender erhalten dann je 1 SP.
 - Besitzer der Zeremonie legt alle Karten bei sich ab.
 - Ist Besitzer nicht aktiver Spieler, erhält er 1 SP.
- LETZTE HANDKARTE gespielt? Nimm1 SP und ziehe 3 Karten von Deinem Deck.
- ▶ ZEREMONIE ABBRECHEN: 1 beliebige Zeremonie am eig. Dorf abräumen + auf eig. Ablagestapel legen.
 - ▶ KARTEN TAUSCHEN: Alle eig. Handkarten in freier Reihenfolge unter Nachziehstapel legen und genauso viele Karten nachziehen.

NACH DEINEM ZUG: Handlimit VON 5 Karten einhalten.
Überzählige Karten unter Dein Nachziehdeck legen.

Spiel- 1 SP je existenter Zeremonie am eig. Dorf.
Ende: 5 SP für wenigste Karten im Nachziehstapel,
3 SP für zweitwenigste.

Kokopelli - Spielhilfe

Du hast 2 Aktionen, ggf. 2-mal dieselbe.

- ▶ Oberste KARTE von Deinem Nachziehstapel ZIEHEN.
 - ▶ ZEREMONIE eröffnen an einem freien Ort in Deinem Dorf. Keine identische Zeremonie im eig. Spielbereich! Ab sofort wirkt für Dich die FÄHIGKEIT der Zeremonie.
 - ▶ KARTE SPIELEN = v.d. Hand an schon bestehende Zeremonie. Nur gleiche Karten! Kokopelli = Joker.
 - 2. + 3. Karte erweitert Zeremonie.
 - 4. Karte beendet Zeremonie, diese Schritte folgen:
Schritte nach Zeremonie-Beendung:
 - Beender nimmt oberstes SP-Plättchen v. Auswahl-Plättchen. Nach Entnahme des 3 SP-Plättchens wird ein Spielende-Plättchen dort hingelegt und spätere Beender erhalten dann je 1 SP.
 - Besitzer der Zeremonie legt alle Karten bei sich ab.
 - Ist Besitzer nicht aktiver Spieler, erhält er 1 SP.
- LETZTE HANDKARTE gespielt? Nimm1 SP und ziehe 3 Karten von Deinem Deck.
- ▶ ZEREMONIE ABBRECHEN: 1 beliebige Zeremonie am eig. Dorf abräumen + auf eig. Ablagestapel legen.
 - ▶ KARTEN TAUSCHEN: Alle eig. Handkarten in freier Reihenfolge unter Nachziehstapel legen und genauso viele Karten nachziehen.

NACH DEINEM ZUG: Handlimit VON 5 Karten einhalten.
Überzählige Karten unter Dein Nachziehdeck legen.

Spiel- 1 SP je existenter Zeremonie am eig. Dorf.
Ende: 5 SP für wenigste Karten im Nachziehstapel,
3 SP für zweitwenigste.