

Legends - KSR (Seite 1 von 2)

112 Legenden-Karten zeigen 8 verschiedene Legenden. Es gibt 8 Joker extra.

- Wer an der Reihe ist, MUSS zuerst seinen Abenteurer an einen anderen Ort bewegen UND danach dort 1 Aktion ausführen.
- Es ist **IMMER** der Spieler am Zug, der mit seiner Sanduhr am weitesten hinten liegt. Patt: Der beteiligte Spieler mit Sanduhr oben im Stapel ist dran.

Bewegung der Abenteurer:

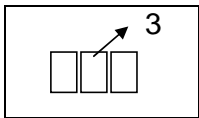
- ◆ Ziehe Deinen Abenteurer zu einem Ort Deiner Wahl (ohne Zwischenhalt).

- ◆ Bewege je Wegabschnitt zwischen 2 Orten Deine Sanduhr um 1 Feld vor. Es ist immer der kürzeste Weg zu nehmen.

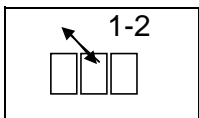
Aktionen an einem Ort:

ENTWEDER sammelst du Wissen über die Legenden (KARTEN-Aktion):

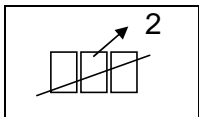
- ◆ Je nach Angabe am Ort ziehst Du 3 / 4 / 5 Karten vom verdeckten Vorrat oder wählst aus den offen am Ort liegenden Karten aus.
- ◆ Die Sanduhr daneben zeigt die dafür verrinnende Zeit (Zeitleiste) an.



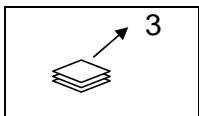
Nimm 3 der 5 an diesem Ort offen ausliegenden Karten auf die Hand. Fülle die Felder vom Vorratsstapel auf.



Nimm 1 - 2 der offen an beliebigen Orten ausliegenden Karten auf die Hand. Fülle die Felder wieder auf mit Karten von Deiner eigenen Hand.



Lege alle 5 neben irgendeinem Ort liegenden Karten auf den Ablagestapel. Fülle freie Felder vom Vorrat auf. Nimm aus der neuen Auslage 2 Karten auf die Hand. Fülle die erneut freien Felder wieder vom Vorrat auf.



Ziehe 3 Karten vom verdeckten Vorratsstapel auf Deine Hand. Entsprechendes gibt es für 4 und 5 Karten.

Spielende: Nach der 4. Wertung endet das Spiel. Höchstes Ansehen siegt.
Patt: Der Beteiligte mit Sanduhr weiter hinten gewinnt.



Nicht allein am Ziel-Ort? Gib jedem Spieler dort 1 beliebige Handkarte.
Das gilt nicht für den "Club der Abenteurer".

ODER DU erkundest den Ort (BUCH-Aktion):

- ◆ Lege 1 Reisetagebuch auf das passende Buchfeld dieses Ortes. Das Buch kann auch eines Deiner schon eingesetzten Bücher sein. Buchfeld = Feldwert wie Anzahl gezahlter Symbole (Joker = 1 Symbol).
- ◆ Zahle in Handkarten in Farbe des Ortes, ggf. auch Joker / nur Joker. Die Karten kommen auf den Ablagestapel.
- ◆ Setze Deine Sanduhr so viele Felder vor, wie Anzahl genutzter Karten.
- ◆ An jedem Ort kann nur 1 Buch von jedem Spieler liegen!
- ◆ Es gibt folgende weitere Möglichkeiten der Buch-Platzierung:

➔ Man kann auch ein schon platziertes Buch aufwerten und zahlt die Differenz: neues Feld versus altes Feld . Sanduhr: +1 Feld je Karte.

➔ Platzierung auf einem schon durch Mitspieler besetztem Buchfeld: Das untere Buch wandert 1 Feld nach links. Ggf. = Kettenreaktion, bei der auch ein Buch ganz links rausfällt (an Besitzer zurück).

➔ Eigenes Buch versetzen:

Kommt man an einen Ort und möchte dort 1 Buch einsetzen, ohne noch eines im Vorrat zu haben, kann man von einem beliebigen Ort 1 eigenes Buch nehmen und am aktuellen Ort gegen Abgabe der erforderlichen Symbole bzw. Karten einsetzen.

Der Club der Abenteurer:

- ◆ Hier zahlst Du keine Karte an anwesende Mitspieler.
- ◆ Du darfst 1 - 3 Handkarten (keine Joker) verdeckt dort ablegen. Je Karte geht Deine Sanduhr um 1 Feld vor.
- ◆ Du darfst genau 1 Karte vom Vorrat nachziehen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.03.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

WERTUNGEN:

- ◆ Erreicht/überschreitet der erste Spieler nach seinem Zug die GOLDENE Sanduhr auf der Zeitleiste, darf er sie auf einen beliebigen Ort stellen.
- ◆ Erreicht/überschreitet der letzte Spieler nach seinem Zug eine SILBERNE Sanduhr auf der Zeitleiste, findet sofort eine WERTUNG statt:
 - ⇒ Dazu mischt man die Karten beim Club der Abenteurer und deckt diese nacheinander auf: Man sortiert nach Farben getrennt (überlappend).
 - ! Solange aufdecken, bis 5 verschiedene Farben ausliegen ODER
 - alle Club-Karten. Ggf. übrige Karten = verdeckt zum Club zurücklegen.
- ⇒ Bücher an Orten, von denen Karten aufgedeckt wurden, **werten nun**. Der Ort mit der goldenen Sanduhr wird immer gewertet.



a) Jedes Buch an einem wertenden Ort

bringt 2 - 7 Ansehenspunkte, je nachdem, wo es platziert ist.

b) Boni:

Die aufgedeckten Karten werden an die Spieler am Ort verteilt.



Das höchste Buch erzielt die wertvollste Karte (Symbole). Absteigend werden die weiteren Karten verteilt. Jedes Symbol = 1 Ansehen. Mehr Karten da als Bücher: Erneut verteilen, Start ab höchstem Buch. Die zusätzlichen Karten verbleiben bei den Spielern.

⇒ Nach der Wertung:

- a) In Reihenfolge auf der Zeitleiste von vorn nach hinten darf jeder Spieler 1 Handkarte verdeckt zum "Club der Abenteurer" legen.
- b) Die goldene Sanduhr wird zur nächsten silbernen Sanduhr versetzt.

⇒ Das Spiel geht weiter mit dem Spieler ganz hinten auf der Zeitleiste.