

Die holde Isolde - KSR

Jede Spielrunde besteht aus 5 Phasen. Jede Phase wird von allen Spielern durchgeführt, bevor die nächste Phase beginnt. Es gilt die u.a. Reihenfolge.

- 1) Jeder Spieler erhält 5 Karten:**

 - ◆ Der Startspieler mischt alle Karten und verteilt verdeckt an jeden Mitspieler und sich 5 Karten.
- 2) Weitergabe von Rest-Karten:**

 - ◆ Jeder wählt gleichzeitig 1 eigene Handkarte, die er behalten will. Er legt sie verdeckt vor sich ab.
 - ◆ Die restlichen Karten wandern nach links/rechts. Der Rundenzähler gibt die Richtung je Runde vor.
 - ◆ Es geht solange, bis jeder 5 Karten vor sich hat. Diese Karten werden auf die Hand genommen.
- 3) Ausspielen von 4 Karten:**

 - ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum spielt jeder Spieler 1 Handkarte offen aus.
 - ◆ Farbe/Symbol der Karte und Wert (2 - 5) bestimmen, welcher Marker auf welchem Spielbrett um wie viele Felder voranzieht. Bei den Karten für Lanzenstechen oder Turnierkampf wählt man genau ein Spielbrett.
 - ◆ Es geht solange reihum, bis jeder Spieler 4 Karten ausgespielt hat. Die 5. Karte = auf Ablagestapel.
 - ◆ Landet ein Stein auf einem belegten Feld, sitzt er oben (= weiter vorne platziert als untere Steine).
 - ◆ Hat ein Stein eine komplette Runde absolviert, wird sofort 1 weiterer Stein vom Vorrat auf ihn gesetzt. Der Stein wird ab nun als Doppelstein bewegt.

Ausnahme: Beim König zieht kein Stein über 12 Punkte hinaus.
- 4) Wertung:** Die Pergamentrolle (nur oben links) auf jedem Spielbrett gibt an, nach welcher Runde dieses gewertet wird. Beachte: Die **"Holde Isolde"** wird immer zuerst gewertet: Zuerst sind die 3 Bestplatzierten dort zu ermitteln. Der Spieler auf Platz 3* / 2 / 1 zieht 1 seiner Steine um 1 / 2 / 3 Felder vor, d.h., auf einem beliebigen Spielbrett, ggf. auch auf Isolde's Spielbrett.

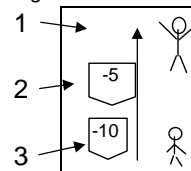
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.08.16
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* bei 4 - 5 Spielern gibt es einen 3. Platz

die weiteren Spielbretter:

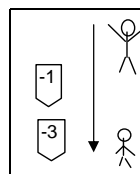
- ◆ Der Startspieler verteilt die Schilde, die sich aus den übrigen Wertungen ergeben, an die jeweiligen Spieler.
- ◆ Man verwahrt die Schilde verdeckt vor sich.

Rang



Beispiel

Wertungsrichtung (Pfeil) beachten.
 Große Figur: Erster auf dem Spielbrett
 Kleine Figur: Letzter auf dem Spielbrett
 Punkte in () gibt's nur bei mind. 4 Spielern
 Es gibt mal positive / mal negative Punkte.



Beispiel

Wertungsrichtung (Pfeil) beachten.
 Unterer Schild: Spieler auf letztem Platz
 Mittlerer Schild: Vorletzter Spieler
 Es gibt hier negative Punkte.

- ◆ Wer auf einem Startfeld steht, ist automatisch auf letzter Position. Nur auf dem Startfeld kann es auch mehrere Letzte geben.

Spielbett Je nachdem, auf welchem Feld man steht, erhält man:
 KÖNIG: 0 Punkte (Feld 0 - 5), 6 Punkte (Feld 6 - 11), 12 Punkte (auf Feld 12).

...Man muss das Feld 12 nicht genau treffen, überzählige Bewegungspunkte verfallen.

- 5) Zurücksetzen:**

 - ◆ Nach der Wertung der Runde 3 werden auf allen Spielbrettern (nicht: Graussuche + Barmherzigkeit) alle Spielsteine auf jeweiliges Startfeld zurückgesetzt.
 - ◆ Neuer Startspieler wird Spieler links vom bisherigen.
 - ◆ Sanduhr-Chip auf Pergamentrolle: um 1 Feld vor.

Spielende: Nach der Wertung der 6. Runde zählt jeder Spieler seine Punkte. Der höchste Punktestand gewinnt. Patt: Der Beteiligte siegt, der bei der "Holden Isolde" weiter vorn liegt.