

Mesopotamien - KSR

Jeder Spieler spielt 3 Phasen nacheinander durch, bevor der nächste Spieler am Zug ist.

Phase 1 - Bewegung der Eingeborenen:

Max. 5 Bewegungspunkte zur beliebigen Verteilung auf eigene Figuren.

- Jedes Feld kostet 1 Punkt. Auf einem Feld dürfen unlimitiert Figuren beliebiger Spieler sein.
 - Vulkan-Felder sind tabu. Durch den Tempelplatz dürfen keine Rohstoffe getragen werden.
- Ablage von Steinen auf Tempelplatz ist erlaubt.

TRAGEN (max. 1 Rohstoff/Figur):

- Jederzeit kann ein Eingeborener während der Bewegungsphase 1 Holz oder 1 Stein aufnehmen/abladen (kostet keinen Bewegungspunkt) und mitführen = auf Figur legen.

ROHSTOFFE ABNEHMEN (kostet keinen Bewegungspunkt):

- Auf einem Feld: Spieler > Eingeborene als ein anderer Spieler = Er kann je eigenem freien Eingeborenen dem Mitspieler 1 Rohstoff abnehmen und auf den eigenen Eingeborenen legen. Opfer-Marker können nicht abgenommen werden.

TEMPELBAU (Ablage kostet keinen Bewegungspunkt):

- 1 Stein auf Tempelplatz ablegen = Mana-Anzeiger + 1 und Balken (max. Mana) + 1. Der Stein kommt in den allgemeinen Vorrat zurück.

OPFERN:

- Eigenen Opfer-Marker (verdeckt) auf Eingeborenem zum Tempelplatz tragen+umdrehen. Das muss nicht in *einer* Runde komplett geschehen.
- Ein einmal aufgeladener Opfer-Marker verbleibt ohne weiteren Rohstoff auf dem Eingeborenen, bis er auf dem Tempelplatz abgeladen wurde.
- Mana-Punkte lt. Angabe auf Opfer-Marker bezahlen und Marker neben Tempel lassen.
- Der Eingeborene kommt in den eigenen Vorrat zurück.

ENTDECKEN:

- Von einem Randfeld aus kann ein Eingeborener ins Leere ziehen. Damit wird sofort neues Land entdeckt = oberstes Seckseckfeld ziehen und an der Position des Eingeborenen unterschieben.
- Diese Aktion ist 3x je Zug eines Spielers erlaubt.
- VULKAN: irgendwo anlegen und dafür 1 Ersatz-Sechseck ziehen.
- WALD: Soviele Hölzer auf beliebige Wald-Felder (inkl. gezogenem) legen, wie Spieler teilnehmen. Je Waldfeld = 1 Holz, Überschuss auf aktuelles Feld.
- STEINBRUCH: Soviele Steine auf beliebige Steinbruch-Felder (inkl. gezogenem) legen, wie Spieler teilnehmen. Je Steinbruch = 1 Stein, Überschuss auf aktuelles Feld.
- EBENE: Sechseck unter den Eingeborenen legen.

Phase 2 - Aktion(en) durchführen:

1 Aktion auswählen und ggf. mehrmals ausführen.

a) HÜTTEN bauen (Je Feld können max. 2 Hütten insgesamt stehen):

- Bedingung: 2 eigene Eingeborene mit mind. 1 Holz sind auf einem Ebene-Feld vorhanden. Max. 1 beliebige Hütte darf schon auf dem Feld vorhanden sein. Neue Hütte einsetzen + 1 eigenen noch vorhandenen Opfer-Marker verdeckt unterlegen. Der Marker darf vom Besitzer jederzeit angesehen werden. 1 Holz abgeben. Treffen auf mehreren Plätzen die Bedingungen zu, darf die Aktion dort auch erfolgen.

b) KULTPLATZ errichten:

- Bedingung: 2 eigene Eingeborene mit mind. 1 Stein auf einem unbebauten Ebene-Feld, das ohne fremde Eingeborene sein muss. Auf Kultplätzen darf man nicht mehr bauen. Gegen Abgabe 1 Steines setzt der Spieler einen eigenen Kultplatz dort ein. Treffen auf mehreren Plätzen die Bedingungen zu, darf die Aktion dort auch erfolgen.

c) NACHKOMMEN zeugen:

- Bedingung: 1 eigene Hütte + 2 eigene Eingeborene auf einem Ebene-Feld. Unter keiner Hütte dort darf ein Opfer-Marker liegen, wohl aber auf Eingeborenen. 1 eigenen Eingeborenen auf dem Feld aufstellen. Treffen auf mehreren Plätzen die Bedingungen zu, darf die Aktion dort auch erfolgen.

d) 1 KARTE ziehen (nur 1x je Zug):

- Oberste Karte des Nachziehstapels ziehen und erst in einem späteren Zug einsetzen. Es gibt kein Hand-Limit. Einsatz beliebig vieler Karten in einem Zug ist möglich. Ggf. Ablagestapel neu mischen, wenn aufgebraucht. Karte "Vertreibung": Eine Hütte darf nur auf anderes Ebene-Feld versetzt werden, wenn sich im Zielfeld noch keine 2 Hütten befinden. Karte "Teleport": Karte gilt für eigene/fremde Eingeborene.

Phase 3 - MANA-Punkte erhalten / Spielerwechsel:

- + 1 Mana, wenn an einem eigenem Kultplatz mind. 1 eigener Eingeborener steht.
 - + 1 Mana, wenn an einem fremden Kultplatz mind. 2 eigene Eingeborene stehen.
- Der Mana-Marker kann max. bis zum Feld vor dem Balken auf der Skala gezogen werden. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Spiel-Ende:

- sofort, wenn ein Spieler alle 4 eigenen Opfer-Marker auf dem Tempelplatz abgelegt hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.01.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de