

<b>SAGA - Kurzspielregel</b>
<p>Spielzüge werden im Uhrzeigersinn ausgeführt.</p> <p><b>1.) Ruhmespunkte für eigene Länder kassieren (Chip)</b></p> <p><b>2a.) 1 Handkarte auslegen (MUSS):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- als Gründung eines neuen Angriffstrupps (Farbe=Angriffsfarbe auf ein Land). Die 1. Karte eines Trupps bestimmt die Farbe des Landes, die dieser Trupp angreifen darf. Es können mehrere Trupps mit gleicher Startkarte bestehen.</li> <li>- als Verstärkung eines Angriffstrupps</li> <li>- jede Farbe darf nur 1x je Trupp vorkommen</li> </ul> <p><b>2b.) Evtl. anderes Land erobern (Wert Angriffstrupp &gt; Verteidigungstrupp):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Länderkarte nehmen und auf erobernden Angriffstrupp legen. Dieser Angriffstrupp wird Verteidigungstrupp dieses Landes. Hier darf i.d.R. keine Karte mehr angelegt werden.</li> <li>- Wurde Länderkarte aus Mitte genommen, werden deren Ritter "freie Ritter".</li> <li>- Wurde Länderkarte von einem Mitspieler genommen, nimmt dieser seinen Verteidigungstrupp wieder auf die Hand.</li> </ul> <p>Während seines Zuges kann <b>man jederzeit 1 freien Ritter</b> auf die Hand nehmen gegen Zahlung in Ruhmespunkten (1-4 lt. Kartenwert), ggf. also auch vor Aktion 2a.</p> <p><b>Spielende:</b> ..sobald ein Spieler letzte Handkarte ablegt. Eventuelle Eroberung noch ausführen.</p> <p><b>Wertung:</b> Ruhmespunkte laut Chips + Kartenwerte der Verteidigungstrupps an eigenen Ländern MINUS Kartenwerte der Handkarten + evtl. Punkte aus Eigenschaften der Länderkarten ...Angriffstrupps ohne Land zählen nichts.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.03.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>

<b>SAGA - Kurzspielregel</b>
<p>Spielzüge werden im Uhrzeigersinn ausgeführt.</p> <p><b>1.) Ruhmespunkte für eigene Länder kassieren (Chip)</b></p> <p><b>2a.) 1 Handkarte auslegen (MUSS):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- als Gründung eines neuen Angriffstrupps (Farbe=Angriffsfarbe auf ein Land). Die 1. Karte eines Trupps bestimmt die Farbe des Landes, die dieser Trupp angreifen darf. Es können mehrere Trupps mit gleicher Startkarte bestehen.</li> <li>- als Verstärkung eines Angriffstrupps</li> <li>- jede Farbe darf nur 1x je Trupp vorkommen</li> </ul> <p><b>2b.) Evtl. anderes Land erobern (Wert Angriffstrupp &gt; Verteidigungstrupp):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Länderkarte nehmen und auf erobernden Angriffstrupp legen. Dieser Angriffstrupp wird Verteidigungstrupp dieses Landes. Hier darf i.d.R. keine Karte mehr angelegt werden.</li> <li>- Wurde Länderkarte aus Mitte genommen, werden deren Ritter "freie Ritter".</li> <li>- Wurde Länderkarte von einem Mitspieler genommen, nimmt dieser seinen Verteidigungstrupp wieder auf die Hand.</li> </ul> <p>Während seines Zuges kann <b>man jederzeit 1 freien Ritter</b> auf die Hand nehmen gegen Zahlung in Ruhmespunkten (1-4 lt. Kartenwert), ggf. also auch vor Aktion 2a.</p> <p><b>Spielende:</b> ..sobald ein Spieler letzte Handkarte ablegt. Eventuelle Eroberung noch ausführen.</p> <p><b>Wertung:</b> Ruhmespunkte laut Chips + Kartenwerte der Verteidigungstrupps an eigenen Ländern MINUS Kartenwerte der Handkarten + evtl. Punkte aus Eigenschaften der Länderkarten ...Angriffstrupps ohne Land zählen nichts.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.03.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>

<b>SAGA - Kurzspielregel</b>
<p>Spielzüge werden im Uhrzeigersinn ausgeführt.</p> <p><b>1.) Ruhmespunkte für eigene Länder kassieren (Chip)</b></p> <p><b>2a.) 1 Handkarte auslegen (MUSS):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- als Gründung eines neuen Angriffstrupps (Farbe=Angriffsfarbe auf ein Land). Die 1. Karte eines Trupps bestimmt die Farbe des Landes, die dieser Trupp angreifen darf. Es können mehrere Trupps mit gleicher Startkarte bestehen.</li> <li>- als Verstärkung eines Angriffstrupps</li> <li>- jede Farbe darf nur 1x je Trupp vorkommen</li> </ul> <p><b>2b.) Evtl. anderes Land erobern (Wert Angriffstrupp &gt; Verteidigungstrupp):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Länderkarte nehmen und auf erobernden Angriffstrupp legen. Dieser Angriffstrupp wird Verteidigungstrupp dieses Landes. Hier darf i.d.R. keine Karte mehr angelegt werden.</li> <li>- Wurde Länderkarte aus Mitte genommen, werden deren Ritter "freie Ritter".</li> <li>- Wurde Länderkarte von einem Mitspieler genommen, nimmt dieser seinen Verteidigungstrupp wieder auf die Hand.</li> </ul> <p>Während seines Zuges kann <b>man jederzeit 1 freien Ritter</b> auf die Hand nehmen gegen Zahlung in Ruhmespunkten (1-4 lt. Kartenwert), ggf. also auch vor Aktion 2a.</p> <p><b>Spielende:</b> ..sobald ein Spieler letzte Handkarte ablegt. Eventuelle Eroberung noch ausführen.</p> <p><b>Wertung:</b> Ruhmespunkte laut Chips + Kartenwerte der Verteidigungstrupps an eigenen Ländern MINUS Kartenwerte der Handkarten + evtl. Punkte aus Eigenschaften der Länderkarten ...Angriffstrupps ohne Land zählen nichts.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.03.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>

<b>SAGA - Kurzspielregel</b>
<p>Spielzüge werden im Uhrzeigersinn ausgeführt.</p> <p><b>1.) Ruhmespunkte für eigene Länder kassieren (Chip)</b></p> <p><b>2a.) 1 Handkarte auslegen (MUSS):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- als Gründung eines neuen Angriffstrupps (Farbe=Angriffsfarbe auf ein Land). Die 1. Karte eines Trupps bestimmt die Farbe des Landes, die dieser Trupp angreifen darf. Es können mehrere Trupps mit gleicher Startkarte bestehen.</li> <li>- als Verstärkung eines Angriffstrupps</li> <li>- jede Farbe darf nur 1x je Trupp vorkommen</li> </ul> <p><b>2b.) Evtl. anderes Land erobern (Wert Angriffstrupp &gt; Verteidigungstrupp):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Länderkarte nehmen und auf erobernden Angriffstrupp legen. Dieser Angriffstrupp wird Verteidigungstrupp dieses Landes. Hier darf i.d.R. keine Karte mehr angelegt werden.</li> <li>- Wurde Länderkarte aus Mitte genommen, werden deren Ritter "freie Ritter".</li> <li>- Wurde Länderkarte von einem Mitspieler genommen, nimmt dieser seinen Verteidigungstrupp wieder auf die Hand.</li> </ul> <p>Während seines Zuges kann <b>man jederzeit 1 freien Ritter</b> auf die Hand nehmen gegen Zahlung in Ruhmespunkten (1-4 lt. Kartenwert), ggf. also auch vor Aktion 2a.</p> <p><b>Spielende:</b> ..sobald ein Spieler letzte Handkarte ablegt. Eventuelle Eroberung noch ausführen.</p> <p><b>Wertung:</b> Ruhmespunkte laut Chips + Kartenwerte der Verteidigungstrupps an eigenen Ländern MINUS Kartenwerte der Handkarten + evtl. Punkte aus Eigenschaften der Länderkarten ...Angriffstrupps ohne Land zählen nichts.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.03.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>