

Spirits of the wild - KSR

56 Steine sind im Beutel: je 8 in grün, gelb, blau, lila, weiß, rot, durchsichtig
Ihr spielt immer abwechselnd je 1 Zug. Ablauf eines Zuges:

- ◆ Wähle 1 Deiner offenen Aktions-Karten und führe deren Aktion aus.
Musst Du eine bestimmte Anzahl an Steinen nehmen, müssen mind. so viele Steine in der Schale verfügbar sein, wie gefordert.
- ◆ Danach drehe die Karte auf ihre andere Seite.

Einen Stein nehmen:

Nimm 1 Stein aus der Schale und platziere ihn auf Deinem Tableau.

Zwei Steine nehmen:

Nimm 2 Steine aus der Schale und platziere sie auf Deinem Tableau.

Zwei Steine ziehen & 1 Stein nehmen:

Zieh 2 Steine aus dem Beutel und lege sie in die Schale.
Dann nimm 1 Stein aus der Schale und platziere ihn auf Deinem Tableau.

Drei Steine ziehen & den Kojoten bewegen:

Zieh 3 Steine aus dem Beutel und lege sie in die Schale.
Dann stelle den Kojoten auf eins der Tiere auf dem gegnerischen Tableau.
Es darf aber auch auf die Bewegung des Kojoten verzichtet werden.

Spirit-Kraft nutzen & Karten zurück-holen:

Diese Aktions-Karte darfst Du erst nutzen, wenn mind. 3 Deiner Aktions-Karten verdeckt sind.
Du deckst nun alle Deine Aktions-Karten wieder auf.
Und Du wählst 1 der 2 verfügbaren Spirit-Kraftkarten und führst sie aus.
Danach legst Du die Karte unter ihren Stapel zurück.

- ◆ Platzierte Steine müssen zu den Anforderungen des Tieres passen, wo sie liegen.
Nimmt man einen Stein, der nicht platziert werden darf, wandert er in die Schale.
 - ◆ SPIRIT-STEINE kann man nur im Bonus-Feld platzieren. Sie schließen sofort das Tier für Aktivitäten und verdoppeln die Punkte dort.
 - ◆ Der KOJOTE blockiert Aktivitäten bei dem Tier, auf dem er steht.
- Spiel-Ende:** ◆ Sind 5 Spirit-Steine zum Ende eines Zugs aus dem Beutel (egal wo) gezogen, endet das Spiel sofort. Bison Spirit-Power hebt das sofortige Ende auf, wenn dadurch 1 Spirit-Stein in den Beutel zurückkommt.
- ◆ Addiert Eure Punkte (ggf. doppelt). Meiste Punkte gewinnen. Patt: Kojoten-Besitzer siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.10.20

Spirits of the wild - KSR

56 Steine sind im Beutel: je 8 in grün, gelb, blau, lila, weiß, rot, durchsichtig
Ihr spielt immer abwechselnd je 1 Zug. Ablauf eines Zuges:

- ◆ Wähle 1 Deiner offenen Aktions-Karten und führe deren Aktion aus.
Musst Du eine bestimmte Anzahl an Steinen nehmen, müssen mind. so viele Steine in der Schale verfügbar sein, wie gefordert.
- ◆ Danach drehe die Karte auf ihre andere Seite.

Einen Stein nehmen:

Nimm 1 Stein aus der Schale und platziere ihn auf Deinem Tableau.

Zwei Steine nehmen:

Nimm 2 Steine aus der Schale und platziere sie auf Deinem Tableau.

Zwei Steine ziehen & 1 Stein nehmen:

Zieh 2 Steine aus dem Beutel und lege sie in die Schale.
Dann nimm 1 Stein aus der Schale und platziere ihn auf Deinem Tableau.

Drei Steine ziehen & den Kojoten bewegen:

Zieh 3 Steine aus dem Beutel und lege sie in die Schale.
Dann stelle den Kojoten auf eins der Tiere auf dem gegnerischen Tableau.
Es darf aber auch auf die Bewegung des Kojoten verzichtet werden.

Spirit-Kraft nutzen & Karten zurück-holen:

Diese Aktions-Karte darfst Du erst nutzen, wenn mind. 3 Deiner Aktions-Karten verdeckt sind.
Du deckst nun alle Deine Aktions-Karten wieder auf.
Und Du wählst 1 der 2 verfügbaren Spirit-Kraftkarten und führst sie aus.
Danach legst Du die Karte unter ihren Stapel zurück.

- ◆ Platzierte Steine müssen zu den Anforderungen des Tieres passen, wo sie liegen.
Nimmt man einen Stein, der nicht platziert werden darf, wandert er in die Schale.
 - ◆ SPIRIT-STEINE kann man nur im Bonus-Feld platzieren. Sie schließen sofort das Tier für Aktivitäten und verdoppeln die Punkte dort.
 - ◆ Der KOJOTE blockiert Aktivitäten bei dem Tier, auf dem er steht.
- Spiel-Ende:** ◆ Sind 5 Spirit-Steine zum Ende eines Zugs aus dem Beutel (egal wo) gezogen, endet das Spiel sofort. Bison Spirit-Power hebt das sofortige Ende auf, wenn dadurch 1 Spirit-Stein in den Beutel zurückkommt.
- ◆ Addiert Eure Punkte (ggf. doppelt). Meiste Punkte gewinnen. Patt: Kojoten-Besitzer siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.10.20