

Strife of Gods - KSR (3 - 5 Spieler)

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen. Jede Runde = 4 Züge je Spieler.

Ablauf einer Runde (ohne Champion-Karten):

- 1) Der Startspieler beginnt und nimmt 1 Karte aus dem Kreis, die er offen vor sich ablegt.
Jeder weitere Spieler verfährt genauso und es geht solange reihum, bis jeder 4 Karten hat.
Regeln: Existieren weniger als 3 Lücken im Kreis, darf man jede beliebige Karte nehmen.
Andernfalls dürfen nur noch Karten an den Lückenrändern genommen werden.
- 2) Runde Die Lückenkarte (Randkarte an einer Lücke) mit **niedrigster Zahl**
werten: bestimmt die **Gewinner-Farbe**. Ggf. sind es mehrere Farben bei Patt.
 - a. Die Spieler addieren die Zahlen ihrer Karten in Gewinner-Farbe(n).
 - b. Der Spieler mit höchster Summe (akt. Runde) aus Kartenwerten erhält 1 goldenen Schild (3 SP), zweiter: 1 silbernen (2 SP), dritter: 1 bronzenen (1 SP).
Patt: Wer im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt, gewinnt Pattsituation.
Ohne Karten in Gewinnerfarbe(n) erhält man keine SP.
- 3) Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn.

Spielende: War jeder 1-mal Startspieler, endet das Spiel. Meiste SP = Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.11.21

Strife of Gods - KSR (3 - 5 Spieler)

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen. Jede Runde = 4 Züge je Spieler.

Ablauf einer Runde (mit Champion-Karten):

- 1) Der Startspieler beginnt und nimmt 1 Karte aus dem Kreis, die er offen vor sich ablegt.
Jeder weitere Spieler verfährt genauso und es geht solange reihum, bis jeder 4 Karten hat.
Champion-Karten werden ebenfalls offen vor dem jeweils aufnehmenden Spieler abgelegt
UND ihr Effekt ausgeführt. Champions dürfen nur als Lückenkarte genommen werden.
Regeln: Existieren weniger als 3 Lücken im Kreis, darf man jede beliebige Karte nehmen.
Andernfalls dürfen nur noch Karten an den Lückenrändern genommen werden.
Champions:
Misha: Lege 1 Lückenkarte in die Mitte des Kreises*.
Muriel: Lege 1 Deiner Karten in die Mitte des Kreises*. Nimm 1 Lückenkarte.
Amitiel: Lege 1 Deiner Karten zurück in eine Lücke (diese wird nicht geschlossen)
und nimm 1 andere Lückenkarte.
Christoph: Lege 1 beliebige Zahlenkarte aus dem Kreis (sie muss keine Lückenkarte sein)
in die Mitte des Kreises. Dieser Champion wird offen in die jetzt freie Stelle
im Kreis gelegt. Ziehe eine Zahlenkarte vom Nachziehstapel.
Gurak: Blockiere** 1 Karte eines Mitspielers.
Gnigrit: Blockiere** 1 Lückenkarte.
Rogmesh: Blockiere beide Karten einer Lücke. Erschaffe eine neue Lücke, indem Du 1
beliebige Zahlenkarte im Kreis aus dem Spiel entfernst***
Durboc: Nimm 1 beliebige Zahlenkarte aus dem Kreis (sie muss keine Lückenkarte sein).
Lege sie vor Dir aus. Lege Champion Durboc verdeckt als Blocker an die jetzt
freie Stelle im Kreis.
Myriani: Ziehe 2 Zahlenkarten vom Stapel, wähle 1 davon aus und entferne die andere
Zahlenkarte UND diesen Champion aus dem Spiel.

- Paeral: Ziehe 2 Champion-Karten vom Stapel, wähle 1 davon und führe sie sofort aus.
Entferne die andere Karte und DIESEN Chamopion aus dem Spiel.
- Ana: Ziehe 2 Zahlenkarten vom Stapel, wähle 1 davon aus und lege sie in
die Mitte des Kreises. Entferne die andere Karte aus dem Spiel.
- Grongurd: Ziehe 1 Zahlenkarte und 1 Champion vom Nachziehstapel und entferne
1 Karte davon PLUS Champion Grongurd aus dem Spiel. Die andere Karte
legst Du offen vor Dir ab. Ist es ein Champion, führe seinen Effekt aus.
- Celestia: Wähle 1 Karte eines Mitspielers und tausche sie mit einer von Deinen Karten.
Remial: Wähle 1 Karte eines Mitspielers und lege sie in die Mitte des Kreises.
Dieser Spieler nimmt sich die oberste Zahlenkarte des Stapels.
- Arcohn: Wähle 1 Karte eines Mitspielers und lege sie zurück in eine Lücke (wird nicht
dadurch geschlossen). Dieser Spieler nimmt sich die oberste Zahlenkarte
des Stapels und legt sie vor sich aus.
- Zakum: Tausche die Karte eines Mitspielers mit einer beliebigen Zahlenkarte aus dem
Kreis (muss keine Lückenkarte sein).

*Die Zahlenkarte in der Mitte des Kreises zählt am Rundenende als Lückenkarte.

Es kann immer nur genau 1 Karte in der Mitte aktiv sein. Ältere Karten dort = blockieren.

**Blockieren = umdrehen auf Rückseite. Karte nicht mehr bewegen.

***Entfernte Karten werden erst in nächster Runde wieder in den Stapel eingemischt.

- 2) Runde Die Lückenkarte (Randkarte an einer Lücke) mit **niedrigster Zahl**
werten: bestimmt **Gewinner-Farbe**. Ggf. sind es mehrere Farben bei Patt.
 - a. Die Spieler addieren die Zahlen ihrer Karten in Gewinner-Farbe(n).
 - b. Der Spieler mit höchster Summe (akt. Runde) aus Kartenwerten erhält 1 goldenen
Schild (3 SP), zweiter: 1 silbernen (2 SP), dritter: 1 bronzenen (1 SP).
Patt: Wer im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt, gewinnt Pattsituation.
Ohne Karten in Gewinnerfarbe(n) erhält man keine SP.
- 3) Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn.

Spielende: War jeder 1-mal Startspieler, endet das Spiel. Meiste SP = Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.11.21