

Terra - KSR
<p>Inhalt: 18 Krisenkarten in 3 Farben und insges. 6 Regionen der Welt in den Gefahrenstufen 10 - 16. 90 Bewältigungskarten in 3 Farben und den Werten 1 - 6 (Je 6x "1" "2", je 5x "3" "4", je 4x "5" "6"). Bewältigungskarten mischen, jeder Spieler erhält auf die Hand: bei 3, 4, 5 bzw. 6 Spielern 4, 4, 3 bzw. 2 Karten.</p> <p>Dann werden Bewältigungskarten und Krisenkarten zusammen gemischt und verdeckt bereitgelegt.</p> <p>Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt einen seiner Spielsteine auf das Zählfeld. Der andere Stein zeigt ihre Spielerfarbe an.</p> <p>Ablauf eines Spielzuges:</p> <p>1) Eine Karte ziehen: Oberste Karte vom Stapel ziehen. ENTWEDER ist es eine Bewältigungskarte (BewK): ==> auf die Hand nehmen, ohne zu zeigen. Weiter mit Phase 3. ODER es ist eine Krisenkarte: ==> aufdecken.</p> <p>2) Drohende Krise abwenden: Der Spieler am Zug darf nun offen 1 BewK ausspielen, deren Farbe wie die aktuelle Krisenkarte ist. Der Reihe nach dürfen alle Spieler das ebenfalls dort tun. Danach wird der Wert aller gespielten BewK addiert.</p> <p>a) Drohende Krise abgewendet: Wert >= Wert Krisenkarte, BewK und Krisenkarte => Ablage. Der erste Spieler, der dort eine BewK spielte = 3 Punkte. Höchste BewK => 3 Punkte, Patt: jeder 3 Punkte Der Zug des aktuellen Spielers endet.</p> <p>b) Drohende Krise nicht abgewendet = Ausbruch: Wert < Wert der Krisenkarte, Krisenkarte in Tischmitte legen. Die evtl. gespielten BewK => Ablage. Vorzeitiges Spielende, wenn: 3 Krisen in einer Region ausgebrochen sind ODER weltweit 4 Krisen derselben Farbe ausgebrochen sind ODER insgesamt 7 Krisen ausgebrochen sind. Ansonsten: Der aktive Spieler fährt fort mit Phase 1.</p> <p>3) Bewältigungskarten ausspielen: Karten dürfen in folgender Reihenfolge ausgespielt werden:</p> <p>a) Zur Krisenbewältigung beitragen: 1 farblich passende BewK auf eine beliebige Krisenkarte legen, die offen in der Tischmitte liegt. Der Spieler darf zu jeder offenen Krise genau 1 Karte ablegen, die dort überlappend angeordnet werden. Wird durch das Ablegen der Krisenwert erreicht/überschritten, ist die Krise gelöst. Dann BewK und Krisenkarte => Ablage. Der Spieler, der die letzte Karte dabei anlegte, erhält 5 Punkte.</p> <p>b) Dreier-Kombination ablegen: Bedingung: Der Spieler hat mind. 1 Karte in 3a) gespielt. Dann darf der Spieler verdeckt 3 Karten vor sich ablegen. Mögliche Kombinationen: gleicher Wert, gleiche Farbe (zB 3x blaue 5) gleicher Wert, 3 versch. Farben (zB 1x blaue 5, rote 5, usw.) Kartenfolge einer Farbe (zB je rote 2, 3, 4) Kartenfolge in 3 versch. Farben (zB rote 2, blaue 3, grüne 4)</p> <p>Ende des Zuges: Handlimit 8 Karten, andernfalls entsprechend Karten auf Ablage.</p> <p>4) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.</p> <p>Ende des Spiels: vorzeitig: siehe 2b) regulär: Wurde die letzte Karte gezogen, endet das Spiel. Eine evtl. gezogene Krisenkarte wird noch abgehandelt. Jeder Spieler zählt die Werte seiner verdeckten Karten und addiert diese Summe zu seinem Stand auf der Zählleiste. Höchste Gesamtpunktzahl siegt. Patt: mehrere Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.06.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> <p>Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Terra - KSR
<p>Inhalt: 18 Krisenkarten in 3 Farben und insges. 6 Regionen der Welt in den Gefahrenstufen 10 - 16. 90 Bewältigungskarten in 3 Farben und den Werten 1 - 6 (Je 6x "1" "2", je 5x "3" "4", je 4x "5" "6"). Bewältigungskarten mischen, jeder Spieler erhält auf die Hand: bei 3, 4, 5 bzw. 6 Spielern 4, 4, 3 bzw. 2 Karten.</p> <p>Dann werden Bewältigungskarten und Krisenkarten zusammen gemischt und verdeckt bereitgelegt.</p> <p>Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt einen seiner Spielsteine auf das Zählfeld. Der andere Stein zeigt ihre Spielerfarbe an.</p> <p>Ablauf eines Spielzuges:</p> <p>1) Eine Karte ziehen: Oberste Karte vom Stapel ziehen. ENTWEDER ist es eine Bewältigungskarte (BewK): ==> auf die Hand nehmen, ohne zu zeigen. Weiter mit Phase 3. ODER es ist eine Krisenkarte: ==> aufdecken.</p> <p>2) Drohende Krise abwenden: Der Spieler am Zug darf nun offen 1 BewK ausspielen, deren Farbe wie die aktuelle Krisenkarte ist. Der Reihe nach dürfen alle Spieler das ebenfalls dort tun. Danach wird der Wert aller gespielten BewK addiert.</p> <p>a) Drohende Krise abgewendet: Wert >= Wert Krisenkarte, BewK und Krisenkarte => Ablage. Der erste Spieler, der dort eine BewK spielte = 3 Punkte. Höchste BewK => 3 Punkte, Patt: jeder 3 Punkte Der Zug des aktuellen Spielers endet.</p> <p>b) Drohende Krise nicht abgewendet = Ausbruch: Wert < Wert der Krisenkarte, Krisenkarte in Tischmitte legen. Die evtl. gespielten BewK => Ablage. Vorzeitiges Spielende, wenn: 3 Krisen in einer Region ausgebrochen sind ODER weltweit 4 Krisen derselben Farbe ausgebrochen sind ODER insgesamt 7 Krisen ausgebrochen sind. Ansonsten: Der aktive Spieler fährt fort mit Phase 1.</p> <p>3) Bewältigungskarten ausspielen: Karten dürfen in folgender Reihenfolge ausgespielt werden:</p> <p>a) Zur Krisenbewältigung beitragen: 1 farblich passende BewK auf eine beliebige Krisenkarte legen, die offen in der Tischmitte liegt. Der Spieler darf zu jeder offenen Krise genau 1 Karte ablegen, die dort überlappend angeordnet werden. Wird durch das Ablegen der Krisenwert erreicht/überschritten, ist die Krise gelöst. Dann BewK und Krisenkarte => Ablage. Der Spieler, der die letzte Karte dabei anlegte, erhält 5 Punkte.</p> <p>b) Dreier-Kombination ablegen: Bedingung: Der Spieler hat mind. 1 Karte in 3a) gespielt. Dann darf der Spieler verdeckt 3 Karten vor sich ablegen. Mögliche Kombinationen: gleicher Wert, gleiche Farbe (zB 3x blaue 5) gleicher Wert, 3 versch. Farben (zB 1x blaue 5, rote 5, usw.) Kartenfolge einer Farbe (zB je rote 2, 3, 4) Kartenfolge in 3 versch. Farben (zB rote 2, blaue 3, grüne 4)</p> <p>Ende des Zuges: Handlimit 8 Karten, andernfalls entsprechend Karten auf Ablage.</p> <p>4) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.</p> <p>Ende des Spiels: vorzeitig: siehe 2b) regulär: Wurde die letzte Karte gezogen, endet das Spiel. Eine evtl. gezogene Krisenkarte wird noch abgehandelt. Jeder Spieler zählt die Werte seiner verdeckten Karten und addiert diese Summe zu seinem Stand auf der Zählleiste. Höchste Gesamtpunktzahl siegt. Patt: mehrere Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.06.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> <p>Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>