

Twilight - KSR (4 Spieler-Version)

Je 14 Karten des Sonnen- und Mondkultes werden gemischt und verteilt.

Die **Twilight-Karte** liegt in der Tischmitte.

Die beiden Spieler-Paare sitzen sich jeweils gegenüber.

Jedes Paar vertritt einen der beiden Kulte.

Ablauf:

- **1 Karte ausspielen oder ausspielen lassen.**

- Dazu muß der **ausgewählte** Spieler mind. 1 Karte der Partei des Zugspielers auf der Hand haben. Daher sollten die Rückseiten der Karten erkennbar sein.

Als Ausspieler gilt der Spieler am Zug, auch wenn ein anderer die Karte abgibt.

- Ausgespielte Karte wird **an die Twilight-Karte** angelegt und zwar **an der Seite**, wo der Spieler sitzt, für den ausgespielt wurde, also beim **Zugspieler**.

Reihum ist nun jeder einmal Zugspieler, bis 4 Karten für den Stich ausliegen.

- Es gewinnt den Stich die **höchste** Karte, bei Patt die zuerst gespielte.

- Das **nächste Aufspiel** macht der Gewinner des vorangegangenen Stichts.

Es kommt zwangsläufig vor, daß die Spieler im Spiel-Verlauf nicht gleichviele Karten auf der Hand halten.

Karten:

Fegefeuer: **Höchste** Karte. Stich bleibt liegen. Fegefeuer-Spieler spielt neue Runde an.

Wer diesen Stich gewinnt, bekommt den Fegefeuer-Stich dazu.

Kleriker: Die römische Zahl (**I..V**) **steht für Rangfolge**. Hierarch (I) = höchste Karte.

Im Rang stehen **Kleriker über Seelen**-Karten.

Seelen: (3 - 7 je Karte): Im Stich gleichwertig, d.h., zuerst gespielte Karte geht vor allen anderen Seelen-Karten. Beim Punkten zählen die Seelen allerdings.

Heiligtümer: Im Stich gleichwertig. Im Rang stehen **Heiligtümer unter Seelen**-Karten.

Wertung:

Jede Partei wertet die in ihrem Besitz befindlichen Karten.

- **alle** Seelen-Karten: 3 bis 7 Punkte je Karte

- **alle** Kleriker: 1 Punkt je Karte

- Fegefeuer/Heiligtümer: 0 Punkte

Die Summe der nun erzielten Punkte wird multipliziert mit...

Multiplikator (nur **Heiligtümer des eigenen Kults** zählen!):

Altar: x 1 **Tempel:** x 2 **Obelisk:** x 3 **sonst gilt:** x 0

Mehrere Heiligtümer-Karten addieren sich bis Faktor 6 auf.

Ende:

..sobald eine Partei \geq 1000 Punkte erreicht hat

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.07.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Twilight - KSR (4 Spieler-Version)

Je 14 Karten des Sonnen- und Mondkultes werden gemischt und verteilt.

Die **Twilight-Karte** liegt in der Tischmitte.

Die beiden Spieler-Paare sitzen sich jeweils gegenüber.

Jedes Paar vertritt einen der beiden Kulte.

Ablauf:

- **1 Karte ausspielen oder ausspielen lassen.**

- Dazu muß der **ausgewählte** Spieler mind. 1 Karte der Partei des Zugspielers auf der Hand haben. Daher sollten die Rückseiten der Karten erkennbar sein.

Als Ausspieler gilt der Spieler am Zug, auch wenn ein anderer die Karte abgibt.

- Ausgespielte Karte wird **an die Twilight-Karte** angelegt und zwar **an der Seite**, wo der Spieler sitzt, für den ausgespielt wurde, also beim **Zugspieler**.

Reihum ist nun jeder einmal Zugspieler, bis 4 Karten für den Stich ausliegen.

- Es gewinnt den Stich die **höchste** Karte, bei Patt die zuerst gespielte.

- Das **nächste Aufspiel** macht der Gewinner des vorangegangenen Stichts.

Es kommt zwangsläufig vor, daß die Spieler im Spiel-Verlauf nicht gleichviele Karten auf der Hand halten.

Karten:

Fegefeuer: **Höchste** Karte. Stich bleibt liegen. Fegefeuer-Spieler spielt neue Runde an.

Wer diesen Stich gewinnt, bekommt den Fegefeuer-Stich dazu.

Kleriker: Die römische Zahl (**I..V**) **steht für Rangfolge**. Hierarch (I) = höchste Karte.

Im Rang stehen **Kleriker über Seelen**-Karten.

Seelen: (3 - 7 je Karte): Im Stich gleichwertig, d.h., zuerst gespielte Karte geht vor allen anderen Seelen-Karten. Beim Punkten zählen die Seelen allerdings.

Heiligtümer: Im Stich gleichwertig. Im Rang stehen **Heiligtümer unter Seelen**-Karten.

Wertung:

Jede Partei wertet die in ihrem Besitz befindlichen Karten.

- **alle** Seelen-Karten: 3 bis 7 Punkte je Karte

- **alle** Kleriker: 1 Punkt je Karte

- Fegefeuer/Heiligtümer: 0 Punkte

Die Summe der nun erzielten Punkte wird multipliziert mit...

Multiplikator (nur **Heiligtümer des eigenen Kults** zählen!):

Altar: x 1 **Tempel:** x 2 **Obelisk:** x 3 **sonst gilt:** x 0

Mehrere Heiligtümer-Karten addieren sich bis Faktor 6 auf.

Ende:

..sobald eine Partei \geq 1000 Punkte erreicht hat

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.07.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de