

Ablauf einer Runde:

VOR JEDER RUNDE:

1) Startspieler bestimmen (= Boomerang):

- Hat zuvor aber noch der selbe Spieler "Urahne" und "Boomerang", so wechseln beide Figuren zu dessen linken Nachbarn. Ansonsten erhält der Spieler mit der Figur "Urahne" den Boomerang.
- Der Besitzer des "Urahnen" deckt die oberste Karte von jedem Gebietskarten-Stapel auf, falls dort keine offene Karte liegt.
- Taucht ein Skorpion auf, wird der Skorpion-Stein um 1 Feld weiter gesetzt. Ersatzkarte aufdecken.

2) Privileg des Ältesten erfüllen:

- Der Besitzer der Figur "Ältester" sucht sich 1 Ritualkarte aus dem Stapel der Ritualkarten aus und nimmt diese auf die Hand.

DIE RUNDE BEGINNT:

3) Gebietskarte nehmen und ausspielen:

- Der Besitzer des "Urahnen" beginnt, dann geht es links herum weiter.

ENTWEDER nimmt der Spieler am Zug 1 beliebige offene Gebietskarte.

Er muss die Aktionen der Karte ausführen:

Aktionen der Karten:

- Linse, Würfel oder Walze in der Kartenmitte:

Der Spieler muss 1 Stein der angegebenen Tjurunga-Art in das Gebiet legen, aus dem die Karte entnommen wurde, falls er den entsprechenden Stein besitzt. Er darf davon unabhängig die Karte nehmen.

Oberer/unterer Kartenrand:

Der Spieler DARF 1 Symbol-Paar (von 3) wählen und nutzen. Damit kann er Spielsteine in beliebige Gebiete einsetzen und/oder Ritualkarten aussuchen und aufnehmen.

- Karte mit 3x3 Symbolen einer Spielstein-Sorte:

3 Steine einer Sorte in beliebige Gebiete platzieren. Diese Karte kommt danach aus dem Spiel. Es muss nichts in das Gebiet der Kartenherkunft gelegt werden. Falls zuwenig Steine vorhanden sind, werden weniger eingesetzt.

- Urahne:

Den Spielstein vom Besitzer nehmen (vor sich stellen) und zweiten Urahn auf dem Spielplan um 1 angrenzendes Gebiet verschieben. **Die Zeremonie wird im neuen Gebiet ausgeführt.**

- Ältester:

Den Spielstein vom Besitzer nehmen (vor sich stellen) und den zweiten Ältesten auf dem Spielplan um 1 oder 2 angrenzende Gebiete verschieben. **Die Zeremonie wird im neuen Gebiet ausgeführt.**

- Urahne+Ältester auf 1 Karte:

Der Spieler erhält sofort beide Figuren von ihren Besitzern (vor sich). Die zweiten Figuren auf dem Spielplan in das Gebiet ziehen, aus dem die Karte entnommen wurde. **Die Zeremonie wird dort ausgeführt.**

- Karte mit 4 Ritualkarten:

Der Spieler zieht sofort 4 Ritualkarten auf die Hand, die er sich aus dem verdeckten Stapel aussuchen darf.

Ausgespielte Gebietskarten werden verdeckt vor den Spielern gesammelt.

ODER genau 1 seiner Karten "Urahne" oder "Ältester" spielen.

Dazu gelten die Setzregeln wie oben beschrieben.

4) Neue Runde mit Phase 1 beginnen.

Alle Spieler haben die Phase 3 ausgeführt.

Zeremonie:

- Es nehmen jeweils die Spieler teil, die mind. 1 Spielstein (Tjurunga) in dem Gebiet haben, wo die Zeremonie stattfindet.

- Der Urahn eröffnet. Falls er nicht beteiligt ist, eröffnet sein nächster beteiligter linker Nachbar.

- Man darf jeweils 1 Ritualkarte spielen mit 3 Möglichkeiten, von denen man eine nutzen kann:

a) 1 fremden Stein der angegebenen Art aus Zeremonie-Gebiet entfernen und an Besitzer geben.

b) 1 eigenen Stein der angegebenen Art aus dem Zeremonie-Gebiet um 1 Gebiet verschieben.

c) 1 eigenen Stein der angegebenen Art aus einem direkt angrenzenden Gebiet in das Zeremonie-Gebiet verschieben.

- Wer die Ritual-Karte mit 3x2 Symbolen ausspielt, kann 2x dieselbe der o.a. Aktionen machen.

Beide Steine müssen von der selben Sorte sein.

a) bis zu 2 fremde Steine einer Sorte aus Zeremonie-Geb. entfernen und an den/die Besitzer geben.

b) bis zu 2 eigene Steine einer Sorte aus Zeremonie-Geb. in 1 - 2 dir. benachb. Gebiete verschieben.

c) bis zu 2 eigene Steine einer Sorte aus direkt angrenz. Gebiet in Zeremonie-Gebiet holen.

Es wird solange reihum ausgespielt, bis alle Spieler gepasst haben bzw. keinen Spielstein mehr im Zeremonie-Gebiet haben. Wer passt, hat keine weitere Aktion bei der aktuellen Zeremonie.

- Gespielte Ritualkarten kommen auf den Ablagestapel.

- **Es folgt die Wertung:**

Auf der Skorpion-Leiste liest man bei Zeremonie auslösenden Figur/en (zB Urahne) ab, wieviele Punkte der Spieler mit den meisten Steinen einer Sorte im Wertungsgebiet erhält. Jede Sorte wird separat gewertet.

Patt: Es gewinnt der Besitzer des Urahnen, bzw. dann der Spieler, der als nächster Beteiligter links sitzt.

Spielende und Schlusswertung:

- Erreicht der **Skorpion** das letzte Feld der Leiste oder es wurde die letzte Karte eines Gebietes genommen, wird die Runde noch zu Ende gespielt.

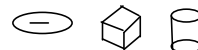
- Wer nun die meisten verdeckten Gebietskarten für eine der 3 Spielstein-Sorten hat, erhält 8 Punkte, bei Gleichstand jeder Spieler. Jede Sorte wird separat gewertet.

- Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat.

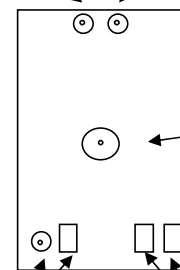
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.07.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise bitte an roland.winner@gmx.de

Tjurunga-Arten

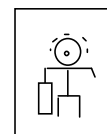


in 1 oder 2 beliebige Gebiete einsetzen

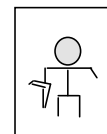


in belieb. Gebiet einsetzen
+ 1 Ritualkarte nehmen

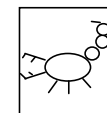
2 Ritualkarten nehmen



Ältester



Urahne



Skorpion