

Kurzspielregel AMUN-RE	Kurzspielregel AMUN-RE	Kurzspielregel AMUN-RE
<p><b>1. Aufdecken Provinzkarte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anzahl gemäß Mitspielerzahl</li> <li>- Karten in entsprechende Provinzen inkl. evtl. Gratiszuteilungen legen</li> </ul> <p><b>2. Erwerb einer aufgedeckten Provinz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- je 1 Provinz je Spieler</li> <li>- Startspieler legt Bietstein auf Preisfeld in Provinzkarte</li> <li>- reihum wird ebenfalls so verfahren</li> <li>- Evtl. überbotene Spieler suchen im nächsten Durchgang eine andere Provinzkarte aus, bis jeder Spieler 1 Provinz hat</li> <li>- Preis zahlen, Gebietsmarker setzen, Gratiszuteilungen aufnehmen</li> </ul> <p><b>3. Aktionen der Spieler</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Startspieler beginnt</li> <li>- Kauf von Objekten in dieser Reihenfolge: Machtkarten (Limit beachten; siehe eig. Provinzen) ...können auch (wenn richtige Phase) sofort eingesetzt werden Bauern (müssen sofort gesetzt werden) Bausteine (müssen sofort gesetzt werden, 3 Stück=1 Pyramide)</li> </ul> <p><b>4. Opfer für Amun-Re</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mind. 1 Karte als verdecktes Gebot ("'-3"-Karte allein oder mit **)</li> <li>- Gesamtgebot (auch Regelkorrektur-Karten einbeziehen) ermitteln</li> <li>- Amun-Re-Tempel auf Stufe 1..4 entsprechend versetzen</li> <li>- Belohnung der größten Spender (3, 2, 1 beliebige Objekte), bei Gleichstand, wer näher am Startspieler sitzt</li> <li>** Opferkorrektur-Karte gilt für Gesamtgebot, nicht für Spielergebot.</li> </ul> <p><b>5. Ernte und weitere Einnahmen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jeder eigene Bauer = Anzahl Gold gemäß der Stufe von Amun-Re</li> <li>- Besitzer der Provinzen ABU, BERENIKE: 4 bzw. 8 Gold</li> <li>- Besitzer der Provinzen mit Kamel erhalten 5-8 Gold, falls Stufe stimmt</li> </ul> <p><b>6. Startspieler wechselt</b></p>	<p><b>1. Aufdecken Provinzkarte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anzahl gemäß Mitspielerzahl</li> <li>- Karten in entsprechende Provinzen inkl. evtl. Gratiszuteilungen legen</li> </ul> <p><b>2. Erwerb einer aufgedeckten Provinz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- je 1 Provinz je Spieler</li> <li>- Startspieler legt Bietstein auf Preisfeld in Provinzkarte</li> <li>- reihum wird ebenfalls so verfahren</li> <li>- Evtl. überbotene Spieler suchen im nächsten Durchgang eine andere Provinzkarte aus, bis jeder Spieler 1 Provinz hat</li> <li>- Preis zahlen, Gebietsmarker setzen, Gratiszuteilungen aufnehmen</li> </ul> <p><b>3. Aktionen der Spieler</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Startspieler beginnt</li> <li>- Kauf von Objekten in dieser Reihenfolge: Machtkarten (Limit beachten; siehe eig. Provinzen) ...können auch (wenn richtige Phase) sofort eingesetzt werden Bauern (müssen sofort gesetzt werden) Bausteine (müssen sofort gesetzt werden, 3 Stück=1 Pyramide)</li> </ul> <p><b>4. Opfer für Amun-Re</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mind. 1 Karte als verdecktes Gebot ("'-3"-Karte allein oder mit **)</li> <li>- Gesamtgebot (auch Regelkorrektur-Karten einbeziehen) ermitteln</li> <li>- Amun-Re-Tempel auf Stufe 1..4 entsprechend versetzen</li> <li>- Belohnung der größten Spender (3, 2, 1 beliebige Objekte), bei Gleichstand, wer näher am Startspieler sitzt</li> <li>** Opferkorrektur-Karte gilt für Gesamtgebot, nicht für Spielergebot.</li> </ul> <p><b>5. Ernte und weitere Einnahmen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jeder eigene Bauer = Anzahl Gold gemäß der Stufe von Amun-Re</li> <li>- Besitzer der Provinzen ABU, BERENIKE: 4 bzw. 8 Gold</li> <li>- Besitzer der Provinzen mit Kamel erhalten 5-8 Gold, falls Stufe stimmt</li> </ul> <p><b>6. Startspieler wechselt</b></p>	<p><b>1. Aufdecken Provinzkarte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anzahl gemäß Mitspielerzahl</li> <li>- Karten in entsprechende Provinzen inkl. evtl. Gratiszuteilungen legen</li> </ul> <p><b>2. Erwerb einer aufgedeckten Provinz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- je 1 Provinz je Spieler</li> <li>- Startspieler legt Bietstein auf Preisfeld in Provinzkarte</li> <li>- reihum wird ebenfalls so verfahren</li> <li>- Evtl. überbotene Spieler suchen im nächsten Durchgang eine andere Provinzkarte aus, bis jeder Spieler 1 Provinz hat</li> <li>- Preis zahlen, Gebietsmarker setzen, Gratiszuteilungen aufnehmen</li> </ul> <p><b>3. Aktionen der Spieler</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Startspieler beginnt</li> <li>- Kauf von Objekten in dieser Reihenfolge: Machtkarten (Limit beachten; siehe eig. Provinzen) ...können auch (wenn richtige Phase) sofort eingesetzt werden Bauern (müssen sofort gesetzt werden) Bausteine (müssen sofort gesetzt werden, 3 Stück=1 Pyramide)</li> </ul> <p><b>4. Opfer für Amun-Re</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mind. 1 Karte als verdecktes Gebot ("'-3"-Karte allein oder mit **)</li> <li>- Gesamtgebot (auch Regelkorrektur-Karten einbeziehen) ermitteln</li> <li>- Amun-Re-Tempel auf Stufe 1..4 entsprechend versetzen</li> <li>- Belohnung der größten Spender (3, 2, 1 beliebige Objekte), bei Gleichstand, wer näher am Startspieler sitzt</li> <li>** Opferkorrektur-Karte gilt für Gesamtgebot, nicht für Spielergebot.</li> </ul> <p><b>5. Ernte und weitere Einnahmen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jeder eigene Bauer = Anzahl Gold gemäß der Stufe von Amun-Re</li> <li>- Besitzer der Provinzen ABU, BERENIKE: 4 bzw. 8 Gold</li> <li>- Besitzer der Provinzen mit Kamel erhalten 5-8 Gold, falls Stufe stimmt</li> </ul> <p><b>6. Startspieler wechselt</b></p>
<p><b>7. Nach 3 Runden verfällt das alte Königreich.</b> Alle Gebietsmarker und Bauern werden entfernt. Die Provinzkarten des 1. Durchganges kommen gemischt erneut ins Spiel. <b>1. Wertung durchführen.</b></p> <p><b>8. Nach 6 Runden ist Spielende und 2. Wertung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jede Pyramide ==&gt; 1 Punkt</li> <li>- jeder Satz von Pyramiden ==&gt; 3 Punkte</li> <li>- die meisten Pyramiden in einer Provinz (je westlich, östlich) ==&gt; 5 Punkte ..bei Gleichstand: jeder punktet mit 5</li> <li>- je Tempel, abhängig vom Stand des Amun-Re-Tempels ==&gt; 1 bis 4 Punkte</li> <li>- erfüllte Bedingung auf Machtkarte ==&gt; 3 Punkte</li> <li>- das meiste Gold (6, 4, 2 Punkte), bei Gleichstand erhalten alle gleichviel, Nachfolgeränge entfallen (gilt nur für 2. Wertung)</li> </ul> <p><b>9. Machtkarten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jederzeit für 1 Gold Rückgabe möglich</li> <li>- in einem Zug dürfen nie 2 identische Karten von 1 Spieler gespielt werden</li> <li>- Einsatzmöglichkeit nur in bestimmten Phasen</li> </ul> <p><i>Weitere Kurzspielregeln im Internet unter: <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i></p>	<p><b>7. Nach 3 Runden verfällt das alte Königreich.</b> Alle Gebietsmarker und Bauern werden entfernt. Die Provinzkarten des 1. Durchganges kommen gemischt erneut ins Spiel. <b>1. Wertung durchführen.</b></p> <p><b>8. Nach 6 Runden ist Spielende und 2. Wertung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jede Pyramide ==&gt; 1 Punkt</li> <li>- jeder Satz von Pyramiden ==&gt; 3 Punkte</li> <li>- die meisten Pyramiden in einer Provinz (je westlich, östlich) ==&gt; 5 Punkte ..bei Gleichstand: jeder punktet mit 5</li> <li>- je Tempel, abhängig vom Stand des Amun-Re-Tempels ==&gt; 1 bis 4 Punkte</li> <li>- erfüllte Bedingung auf Machtkarte ==&gt; 3 Punkte</li> <li>- das meiste Gold (6, 4, 2 Punkte), bei Gleichstand erhalten alle gleichviel, Nachfolgeränge entfallen (gilt nur für 2. Wertung)</li> </ul> <p><b>9. Machtkarten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jederzeit für 1 Gold Rückgabe möglich</li> <li>- in einem Zug dürfen nie 2 identische Karten von 1 Spieler gespielt werden</li> <li>- Einsatzmöglichkeit nur in bestimmten Phasen</li> </ul> <p><i>Weitere Kurzspielregeln im Internet unter: <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i></p>	<p><b>7. Nach 3 Runden verfällt das alte Königreich.</b> Alle Gebietsmarker und Bauern werden entfernt. Die Provinzkarten des 1. Durchganges kommen gemischt erneut ins Spiel. <b>1. Wertung durchführen.</b></p> <p><b>8. Nach 6 Runden ist Spielende und 2. Wertung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jede Pyramide ==&gt; 1 Punkt</li> <li>- jeder Satz von Pyramiden ==&gt; 3 Punkte</li> <li>- die meisten Pyramiden in einer Provinz (je westlich, östlich) ==&gt; 5 Punkte ..bei Gleichstand: jeder punktet mit 5</li> <li>- je Tempel, abhängig vom Stand des Amun-Re-Tempels ==&gt; 1 bis 4 Punkte</li> <li>- erfüllte Bedingung auf Machtkarte ==&gt; 3 Punkte</li> <li>- das meiste Gold (6, 4, 2 Punkte), bei Gleichstand erhalten alle gleichviel, Nachfolgeränge entfallen (gilt nur für 2. Wertung)</li> </ul> <p><b>9. Machtkarten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jederzeit für 1 Gold Rückgabe möglich</li> <li>- in einem Zug dürfen nie 2 identische Karten von 1 Spieler gespielt werden</li> <li>- Einsatzmöglichkeit nur in bestimmten Phasen</li> </ul> <p><i>Weitere Kurzspielregeln im Internet unter: <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i></p>