

Clans - KSR

Die Farben der Spieler bleiben bis zum Spielende geheim.

Ablauf eines Spielzuges:

Der aktive Spieler zieht **alle** Hütten aus einem Gebiet seiner Wahl in ein beliebiges Gebiet, das direkt benachbart ist UND **nicht leer** ist.

- Kommen dabei 7 oder mehr Hütten in einem Gebiet zusammen, darf diese Gruppe nicht mehr weitergezogen werden. Hütten aus angrenzenden Gebieten können aber zu dieser Gruppe noch hinzukommen.
- **Sonderfall:** Sollten in benachbarten Gebieten Gruppen mit 7 oder mehr Hütten stehen, muss die kleinere Gruppe zur größeren gezogen werden. Sind beide Gruppen gleich groß, bestimmt der aktive Spieler, welche Gruppe gezogen wird.
- Über Flüsse darf man überall ziehen, aber nicht über Seen.

Dorf gründen und werten:

- ◇ Ist das Zielgebiet (Dorf) nun nur **noch von leeren Gebieten** umgeben, erfolgt eine Wertung. Sollten durch einen Zug 2 Dörfer gleichzeitig gegründet werden, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge der Wertungen.
- ◇ Sind **alle 5 Farben** in einem Dorf vertreten, werden alle **Hütten entfernt, die nur 1mal** in ihrer Farbe dort vorhanden sind.
- ◇ Der **Bonus-Chip** (oberster in der Epochenübersicht) fällt an den auslösenden Spieler.

Wertung ohne oder mit Punkten:

- ◇ Ist die gewertete Landschaft lt. aktueller Epoche **lebensfeindlich** (rechter Bereich), gibt es überhaupt **keine Punkte**.
- ◇ Ist die gewertete Landschaft lt. aktueller Epoche **günstig** (linker Bereich), wird gewertet:
 - ◇ Punkte = Gesamtzahl der verbliebenen Hütten im Wertungsgebiet + Bonus der Epoche.
 - ◇ Der Besitzer jeder noch vorhandenen Farbe im gewerteten Dorf (nicht Hütte!) erhält die **kompletten** Punkte.
Beispiel: ROT: 2 Hütten, GELB: 1 Hütte, GRÜN: 2 Hütten, EPOCHE: +2 = 7 Punkte.
 - ◇ Alle Zählsteine dieser Farben rücken entsprechend auf der Wertungsleiste vor.
 - ◇ Gewertete Dörfer werden abgeräumt. Der nächste Spieler ist am Zug.

Spielende:

- ◇ Wenn das 12. Dorf gewertet wurde bzw. kein Dorf mehr übrig ist, endet das Spiel.
- ◇ Sollten mit dem letzten Zug das 12. und 13. Dorf gegründet werden, entscheidet der aktive Spieler, welches Dorf noch als 12. Dorf gewertet wird.
- ◇ Nun werden die Clan-Karten der Spieler aufgedeckt und deren Spielerfarben offenbart.
- ◇ Für jeden erhaltenen Bonus-Chip erhält jeder Spieler noch je 1 Punkt.
- ◇ Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.06.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Clans - KSR

Die Farben der Spieler bleiben bis zum Spielende geheim.

Ablauf eines Spielzuges:

Der aktive Spieler zieht **alle** Hütten aus einem Gebiet seiner Wahl in ein beliebiges Gebiet, das direkt benachbart ist UND **nicht leer** ist.

- Kommen dabei 7 oder mehr Hütten in einem Gebiet zusammen, darf diese Gruppe nicht mehr weitergezogen werden. Hütten aus angrenzenden Gebieten können aber zu dieser Gruppe noch hinzukommen.
- **Sonderfall:** Sollten in benachbarten Gebieten Gruppen mit 7 oder mehr Hütten stehen, muss die kleinere Gruppe zur größeren gezogen werden. Sind beide Gruppen gleich groß, bestimmt der aktive Spieler, welche Gruppe gezogen wird.
- Über Flüsse darf man überall ziehen, aber nicht über Seen.

Dorf gründen und werten:

- ◇ Ist das Zielgebiet (Dorf) nun nur **noch von leeren Gebieten** umgeben, erfolgt eine Wertung. Sollten durch einen Zug 2 Dörfer gleichzeitig gegründet werden, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge der Wertungen.
- ◇ Sind **alle 5 Farben** in einem Dorf vertreten, werden alle **Hütten entfernt, die nur 1mal** in ihrer Farbe dort vorhanden sind.
- ◇ Der **Bonus-Chip** (oberster in der Epochenübersicht) fällt an den auslösenden Spieler.

Wertung ohne oder mit Punkten:

- ◇ Ist die gewertete Landschaft lt. aktueller Epoche **lebensfeindlich** (rechter Bereich), gibt es überhaupt **keine Punkte**.
- ◇ Ist die gewertete Landschaft lt. aktueller Epoche **günstig** (linker Bereich), wird gewertet:
 - ◇ Punkte = Gesamtzahl der verbliebenen Hütten im Wertungsgebiet + Bonus der Epoche.
 - ◇ Der Besitzer jeder noch vorhandenen Farbe im gewerteten Dorf (nicht Hütte!) erhält die **kompletten** Punkte.
Beispiel: ROT: 2 Hütten, GELB: 1 Hütte, GRÜN: 2 Hütten, EPOCHE: +2 = 7 Punkte.
 - ◇ Alle Zählsteine dieser Farben rücken entsprechend auf der Wertungsleiste vor.
 - ◇ Gewertete Dörfer werden abgeräumt. Der nächste Spieler ist am Zug.

Spielende:

- ◇ Wenn das 12. Dorf gewertet wurde bzw. kein Dorf mehr übrig ist, endet das Spiel.
- ◇ Sollten mit dem letzten Zug das 12. und 13. Dorf gegründet werden, entscheidet der aktive Spieler, welches Dorf noch als 12. Dorf gewertet wird.
- ◇ Nun werden die Clan-Karten der Spieler aufgedeckt und deren Spielerfarben offenbart.
- ◇ Für jeden erhaltenen Bonus-Chip erhält jeder Spieler noch je 1 Punkt.
- ◇ Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.06.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de