

**Die Dolmengötter - KSR**

Dolmen = quadratische Steine mit Ziffer , Steine = achteckige Zylinder  
 Druiden = kleine Holzmännchen  
 Jeder Spieler setzt reihum solange je 1 Druiden auf einen beliebigen freien Steinplatz, bis jeder 3 Druiden eingesetzt hat.

**Ablauf eines Zuges:**

**Phase 1: DRUIDEN**

Der aktive Spieler wählt **genau 1 Aktion** aus.

**Druidenwanderung:**

- 1 Druiden auf einen benachbarten freien Steinplatz setzen.  
Befindet sich auf einem Nachbarfeld ein Druiden, darf dieser übersprungen werden. Das gilt auch bei mehreren Druiden hintereinander.  
Steine oder freie Steinplätze dürfen nicht übersprungen werden.
- Auf dem gerade verlassenen Steinplatz darf der Spieler 1 Stein hinterlassen. Will er das nicht, verliert er 1 Punkt. Hat der Spieler nur noch 1 Punkt, muss er den Stein setzen. Wer keinen Stein mehr hat, verliert keine Punkte.
- Von jedem Steinplatz am Spielfeldrand kann ein Druiden auf den gegenüber liegenden Steinplatz (identische Rune) springen. Bei den 4 Eckfeldern "F" ist ein Sprung auf jedes der gleichen Eckfelder möglich.  
Steht auf dem Zielfeld ein Druiden, kann dieser von dem Seitenwechsler übersprungen werden, nicht aber ein Stein dort.

**Kräuter sammeln:**

- Spieler legt einen seiner Druiden flach hin, um Kräuter und damit Kräfte zu sammeln, die in einer der nächsten Runden zum Einsatz kommen.

**Druidenflug:**

- Ein liegender Druiden kann zu einem beliebigen freien Steinplatz fliegen, wo er sich aufrecht niederläßt. Auf dem gerade verlassenen Steinplatz kann nach den Regeln der Druidenwanderung 1 Stein hinterlassen werden.

**Phase 2: DOLMEN**

- Sobald in einem Steinkreis (fertig/unfertig) mit mind. 3 Steinen und mind. 2 beteiligten Spielfarben eine Farbe mit mehr Steinen als jede andere einzelne Farbe vertreten ist, darf der Spieler mit der Mehrheit und mind. 2 Steinen dort einen beliebigen seiner Dolmensteine aus dem Vorrat mit der Ziffer nach unten zuoberst hineinlegen. Bei Patt setzt der auslösende Spieler einen beliebigen seiner Dolmensteine aus dem Vorrat unter evtl. schon liegende Dolmensteine des Steinkreises ein.
- Beim Ausbau einer bestehenden. Mehrheit darf kein Dolmenstein gesetzt werden. Das gilt auch, wenn man in einem früheren Zug auf das Setzen verzichtet hat und nun evtl. gar nicht in dem Steinkreis vertreten ist.
- Bei einem Ausgleich (Patt) darf auch in einen leeren Steinkreis ein Dolmenstein eingeschoben werden.
- Die Werte der eigenen eingesetzten Dolmensteine darf man jederzeit ansehen.

**Wertung:**

Sobald ein Steinkreis komplett mit Steinen besetzt ist und ggf. auch noch ein möglicher Dolmen gebaut wurde, erfolgt die Wertung des Steinkreises. Löst ein Spieler eine Mehrheitswertung aus und ist nicht der Mehrheitsbesitzer, darf der Mehrheitsbesitzer einen Dolmen setzen.  
 Gewertete Dolmensteine sind komplett aus dem Spiel.

**Spiel-Ende: (Eine Bedingung muss zutreffen)**

- a) Ein Spieler hat seinen letzten Dolmen gebaut. Jeder andere ist noch 1x dran.
- b) Der letzte Stein aller Spieler wird eingesetzt, ggf. mögliche Dolmen noch bauen. Alle restlichen Steinkreise mit Dolmen werden gewertet.  
Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Patt: Mehr Dolmen eingesetzt = Sieger.

Steinkreis Größe	erlaubte Dolmen maximal	Wertungs-Faktoren auf jeweiliger Ebene im Dolmenstapel					
		oberster	2.	3.	4.	5.	6.
4	2	mal 3	mal 2				
6	4	mal 4	mal 3	mal 2	mal 1		
8	6	mal 5	mal 4	mal 3	mal 2	mal 1	mal 0

Punkte = Wert des Dolmen mal Wertungsfaktor (abhängig von Position des Dolmen)  
 Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

**Die Dolmengötter - KSR**

Dolmen = quadratische Steine mit Ziffer , Steine = achteckige Zylinder  
 Druiden = kleine Holzmännchen  
 Jeder Spieler setzt reihum solange je 1 Druiden auf einen beliebigen freien Steinplatz, bis jeder 3 Druiden eingesetzt hat.

**Ablauf eines Zuges:**

**Phase 1: DRUIDEN**

Der aktive Spieler wählt **genau 1 Aktion** aus.

**Druidenwanderung:**

- 1 Druiden auf einen benachbarten freien Steinplatz setzen.  
Befindet sich auf einem Nachbarfeld ein Druiden, darf dieser übersprungen werden. Das gilt auch bei mehreren Druiden hintereinander.  
Steine oder freie Steinplätze dürfen nicht übersprungen werden.
- Auf dem gerade verlassenen Steinplatz darf der Spieler 1 Stein hinterlassen. Will er das nicht, verliert er 1 Punkt. Hat der Spieler nur noch 1 Punkt, muss er den Stein setzen. Wer keinen Stein mehr hat, verliert keine Punkte.
- Von jedem Steinplatz am Spielfeldrand kann ein Druiden auf den gegenüber liegenden Steinplatz (identische Rune) springen. Bei den 4 Eckfeldern "F" ist ein Sprung auf jedes der gleichen Eckfelder möglich.  
Steht auf dem Zielfeld ein Druiden, kann dieser von dem Seitenwechsler übersprungen werden, nicht aber ein Stein dort.

**Kräuter sammeln:**

- Spieler legt einen seiner Druiden flach hin, um Kräuter und damit Kräfte zu sammeln, die in einer der nächsten Runden zum Einsatz kommen.

**Druidenflug:**

- Ein liegender Druiden kann zu einem beliebigen freien Steinplatz fliegen, wo er sich aufrecht niederläßt. Auf dem gerade verlassenen Steinplatz kann nach den Regeln der Druidenwanderung 1 Stein hinterlassen werden.

**Phase 2: DOLMEN**

- Sobald in einem Steinkreis (fertig/unfertig) mit mind. 3 Steinen und mind. 2 beteiligten Spielfarben eine Farbe mit mehr Steinen als jede andere einzelne Farbe vertreten ist, darf der Spieler mit der Mehrheit und mind. 2 Steinen dort einen beliebigen seiner Dolmensteine aus dem Vorrat mit der Ziffer nach unten zuoberst hineinlegen. Bei Patt setzt der auslösende Spieler einen beliebigen seiner Dolmensteine aus dem Vorrat unter evtl. schon liegende Dolmensteine des Steinkreises ein.
- Beim Ausbau einer bestehenden. Mehrheit darf kein Dolmenstein gesetzt werden. Das gilt auch, wenn man in einem früheren Zug auf das Setzen verzichtet hat und nun evtl. gar nicht in dem Steinkreis vertreten ist.
- Bei einem Ausgleich (Patt) darf auch in einen leeren Steinkreis ein Dolmenstein eingeschoben werden.
- Die Werte der eigenen eingesetzten Dolmensteine darf man jederzeit ansehen.

**Wertung:**

Sobald ein Steinkreis komplett mit Steinen besetzt ist und ggf. auch noch ein möglicher Dolmen gebaut wurde, erfolgt die Wertung des Steinkreises. Löst ein Spieler eine Mehrheitswertung aus und ist nicht der Mehrheitsbesitzer, darf der Mehrheitsbesitzer einen Dolmen setzen.  
 Gewertete Dolmensteine sind komplett aus dem Spiel.

**Spiel-Ende: (Eine Bedingung muss zutreffen)**

- a) Ein Spieler hat seinen letzten Dolmen gebaut. Jeder andere ist noch 1x dran.
- b) Der letzte Stein aller Spieler wird eingesetzt, ggf. mögliche Dolmen noch bauen. Alle restlichen Steinkreise mit Dolmen werden gewertet.  
Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Patt: Mehr Dolmen eingesetzt = Sieger.

Steinkreis Größe	erlaubte Dolmen maximal	Wertungs-Faktoren auf jeweiliger Ebene im Dolmenstapel					
		oberster	2.	3.	4.	5.	6.
4	2	mal 3	mal 2				
6	4	mal 4	mal 3	mal 2	mal 1		
8	6	mal 5	mal 4	mal 3	mal 2	mal 1	mal 0

Punkte = Wert des Dolmen mal Wertungsfaktor (abhängig von Position des Dolmen)  
 Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)