

Die Spieler sollten klären, ob sie jeweils für Phase 2 ein Zeitlimit ansetzen.
Es wird hier mit den 3 Ereignisfiguren gespielt (Yetispuren, Schneesturm, Markt).

Phase 1 - Weitersetzen des Rundenanzeigers:

Rundenanzeiger 1 Feld weitersetzen. Es gibt 12 Runden.

Phase 1b - Ereignisfiguren einsetzen:

Ab Startspieler beginnend kann genau 1 Ereignisfigur je Spieler eingesetzt werden.

In jeder Runde darf jede Art von Ereignis-Figuren nur einmal vorkommen.

Yetispuren: In Mitte eines beliebigen Pfades legen = Pfad ist gesperrt.

Schneesturm: In Mitte beliebigen Pfades legen. Überqueren kostet bis zur Figur
1 Schritt, von dort zum Nachbardorf 1 Schritt. Zug nicht auf Schneesturm beenden.

Markt: Auf beliebiges Dorf legen, das Rohstoffe anbietet.

Wer dort Handelsaktion geplant hat, darf aufzunehmenden Rohstoff frei wählen.

Phase 2 - Wahl der Aktionen pro Runde:

- Jeder Spieler plant seine **6 Aktionen** hinter seinem Sichtschirm.

Die **obere** Ausrichtung der Aktionsscheibe bestimmt den jeweiligen Befehl,
also Erd-, Stein- oder Eisfadbewegung oder Handel in einem Dorf.

Eine **Pause** wird mit umgedrehter Aktionsscheibe angezeigt.

- Ein Karawänenführer (Spieler) erreicht ein Nachbardorf mit 1 Befehl über
1 Verbindungsweg in den 3 Wege-Arten.

Phase 3 - Ausführen der Aktionen:

- Alle Spieler schieben ihre Sichtschirme beiseite, so dass man ihre Aktions-
scheiben sehen kann, nicht aber ihre Rohstoffe.

- Der Startspieler beginnt und führt seine 1. Aktion aus, reihum folgen Mitspieler.
Dann geht es genauso mit den anderen Aktionen weiter.

> **Fortbewegung**: Die **gewählte Bewegung muss** ausgeführt werden, wenn
dieses möglich ist, ggf. auch zu Ungunsten des Spielers.

> Handelsaktionen (Aktion "Hände"):

Der eigene Karawänenführer muss in dem betreffenden Dorf stehen !

ENTWEDER

1 Rohstoff sammeln = In einem Dorf **darf** man 1 Rohstoff sammeln (=> hinter
Sichtschirm), der dort zu diesem Zeitpunkt der **niedrigstwertige** sein muss.

In einem Spielzug darf man je Dorf nur 1x Rohstoff sammeln.

ODER

Einen Auftrag ausführen = Spieler liefert in einem Dorf mit **Auftragsring**

alle geforderten Rohstoffe ab (=> Beutel). Dann **darf** er 2 von 3 Aktionen machen:

- **Tauschgeschäfte**: Auftragsring undrehen und hinter Sichtschirm legen.

Die Anzahl Yaks darauf steht für **wirtschaftlichen** Einfluss.*

Wählt der Spieler diese Aktion nicht, kommt der Ring in den Beutel.

- **Opfergabe**: 1 Stupa in das Dorf stellen. Jedes Dorf nimmt max. 1 Stupa auf.
Der Spieler gewinnt je nach Dorf-Niveau 1 - 3 Einfluss in **Religion**.*

- **Delegation entsenden**: Je nach Niveau des Dorfes kann man 1 - 3 eigene
Delegationen nach Belieben in die Nachbarregionen des Dorfes setzen.
Spieler erzielt bei einfacher Mehrheit/Region je 1 **politischen** Einflusspunkt.*
Bei Gleichstand erhält niemand Punkte.

- Zum Ende der Phase 3 werden die eingesetzten Ereignisfiguren entfernt.

Phase 4 - Erneuerung der Rohstoffe / Aufträge:

- Wenn nun **nicht mehr in genau 5 Dörfern** Rohstoffe oder in genau 5 Dörfern
Aufträge liegen, erwürfelt der Startspieler den Nachschub.

Es wird solange gewürfelt, bis wieder 5 Dörfer Rohstoffe und 5 Dörfer Aufträge
haben. Rohstoffe werden zuerst erwürfelt.

Generell kann jedes Dorf nur Rohstoffe oder nur Aufträge anbieten.

Trifft die Würfelzahl auf ein belegtes Dorf (Auftrag oder Rohstoff), wird das
nächste unbelegte Dorf gewählt, dessen Nummer höher ist als die Würfelzahl.
(Ist die 20 besetzt, geht es mit der 1 weiter).

Phase 5 - Inventur am Ende der Runden 4, 8 und 12:

- Alle Spieler zeigen jeweils ihre Rohstoffe, beginnend mit Salz. Wer in einer
Art die meisten hat, erhält 1 Inventurfigur (=3 Yaks), bei Gleichstand niemand.
Ggf. kann die Zusatzregel verwendet werden (Spielregel "vollständige Inventur").

Phase 6 - Startspieler wechselt und erhält den Würfel.

Spiel-Ende:

Nach 12 Runden erfolgt die Endwertung.

bei 3 Spielern: Wer in 2 von 3 Einfluss-Arten führt, gewinnt.

Patt: zuerst gilt wirtschaftlicher, dann politischer, dann religiöser Einfluss.**

bei 4 Spielern:

1.) **Religiösen Einfluss** prüfen (1, 2 oder 3 Stupa):

Wer den **geringsten** Einfluss hat, scheidet aus + entfernt seine Stupas/Delegat..

Patt: Wer mehr Stupas gesetzt hat, bleibt bzw. dann, wer mehr Yaks hat.**

2.) **Politischen Einfluss** prüfen (je Regions-Mehrheit = 1 Punkt):

Wer den **geringsten** Einfluss in Summe hat, scheidet aus.

Patt: Wer mehr Delegierte gesetzt hat, bleibt bzw. dann, wer mehr Yaks hat.**

3.) **Wirtschaftlichen Einfluss** prüfen: Wer die **meisten** Yaks hat, gewinnt.

Patt: zuerst gilt politischer, dann religiöser Einfluss.**

* Erst zum Spielende erfolgt die Berechnung **jeweils bei den Patt-Beteiligten

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.07.10

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de