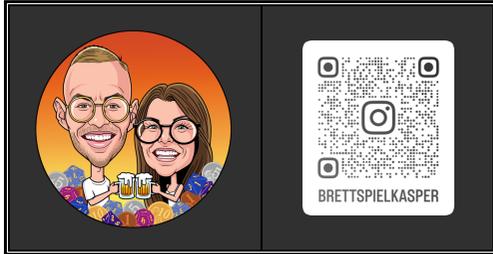


## BANISH THE SNAKES KURZSPIELREGEL (V1.0)



### VORWORT

In dieser Kurzspielregel sind alle Regeln aus dem Spiel „Banish the Snakes“ von GMT Games zusammengefasst.

### SPIELAUFBAU

1. **Spielplan** in der Tischmitte auslegen
2. „**Vormarsch des Heidentums**“-Marker auf dem Startfeld in Großbritannien platzieren
  - a. Die 3 Heidentums-Marker von **Schottland, Strathclyde und England** in den entsprechenden Feldern in **Großbritannien** mit der **christlichen Seite nach oben** platzieren
3. Zufällig einen **Völkermarker** auf jedem „**People**“ Feld mit der **heidnischen Seite nach oben** auf dem Spielplan platzieren und anschließend der Zahlen entsprechend in **aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts** anordnen (z.B. 1,4,5,6)
4. **Anführer-Marker** in einen Beutel legen und zufällig einen Anführer mit der **heidnischen Seite nach oben** auf jedem „**Chief**“ Feld und auf den **Königssitzen** sowie dem **Hochkönigssitz** platzieren.
5. Zufällig einen **Druiden-Marker** auf jedem „**Druid/Church**“ Feld mit der **Stechpalme nach oben** platzieren.
  - a. Übrige Druiden-Marker mit der Stechpalme nach oben neben dem Spielplan bereitlegen
6. **Kirchen, Dolmen- und Grabstein-/Relikt-Marker** neben dem Spielplan bereitlegen
7. **Gift of the Spirit Cards** neben dem Spielplan bereitlegen
8. Ereigniskarten welche „**from Scotland**“, „**from Strathclyde**“ und „**from England**“ im Titel enthalten, werden aus dem **Ereigniskartenstapel entfernt** und in

3 separaten Decks in die **entsprechenden Bereiche in Großbritannien** platziert (Diese werden in den Ereigniskartenstapel gemischt, sobald die entsprechenden Regionen heidnisch werden)

9. Die Ereigniskarte „**Arthur, King of the Britons**“ in dem „**Key Card**“ Bereich auf dem Spielplan platzieren.
10. Jeder Spieler erhält eine **Spielhilfeskarte**, eine **Spielmatte** und die **farblich passenden Spielfiguren und Holzscheiben**
11. Jeder Spieler nimmt sich eine beliebige „**At Start Saint**“ Karte (oder zufällig verteilen)
  - a. Die „**At Start Saint**“ Karte wird auf der **Spielmatte** in dem entsprechenden Bereich platziert
  - b. Übrige „**At Start Saint**“ Karten werden in die Spieleschachtel zurückgelegt
12. Als nächstes werden 6 „**Saint**“ Karten ausgewählt, die in den **Ereigniskartenstapel** gemischt werden
  - a. Es dürfen nur „**Saint**“ Karten ausgewählt werden, die nicht bereits als „**At Start Saint**“ von den Spielern gewählt wurden
  - b. Die übrigen „**Saint**“ Karten werden in die Spieleschachtel zurückgelegt
13. **Ereigniskartenstapel** wird in dem „**Draw Deck**“ Bereich auf dem Spielplan platziert
14. Jeder Spieler platziert eine seiner **Holzscheiben** auf der Spielmatte in die **erste Box von links** im „**Zeal**“ Bereich
  - a. **Patrick** platziert seine **Holzscheibe** in die **zweite Box** von Links im „**Zeal**“ Bereich
  - b. **Palladius** platziert seine **Holzscheibe** in die **dritte Box** von Links im „**Zeal**“ Bereich
15. Jeder Spieler platziert eine seiner **Holzscheiben** auf der Spielmatte im „**Action Points**“ Bereich in der **Box mit der 4**
16. Jeder Spieler platziert seine Spielfigur in einem beliebigen **Gebiet (area)** auf dem Spielplan
  - a. **Palladius** platziert seine Spielfigur in **Eoganacht**
17. Wenn **Palladius** im Spiel ist, beginnt er das Spiel. Ansonsten beginnt **Patrick** das Spiel. Ist auch **Patrick** nicht im Spiel, wird ausgewürfelt, wer das Spiel beginnt.
  - a. Der Startspieler erhält den **Spielzugmarker** und beginnt das Spiel

### EREIGNISKARTEN (EVENT CARDS)

„Keeper“ Karten sind Ereigniskarten, die ein Spieler zur späteren Verwendung an seiner Spielmatte im entsprechenden Bereich anlegen kann. Diese Karten lösen kein Ereignis aus. Es gibt verschiedene Arten von „Keeper“ Karten:

- „Saint“ Karten

- Karten mit der Aufschrift „save this card“
  - Karten mit der Aufschrift „Gift of the Spirit“
- Die Fähigkeiten der „Saint“ Karten können erst genutzt werden, sobald dieser „Saint“ zum aktiven Saint wird (außer Columba). Limit für „Keeper“ Karten, die ein Spieler besitzen kann:
- 4-6 Spieler = 2 „Keeper“ Karten
  - 1-3 Spieler = 3 „Keeper“ Karten

*Erhält ein Spieler eine „Keeper“ Karte, mit der dieser sein Limit überschreiben würde, so muss er eine seiner „Keeper“ Karten auswählen und abwerfen.*

### HEIDENTUM IN GROßBRITANNIEN (PAGANISM IN GREAT BRITAIN)

Großbritannien beginnt das Spiel **vollständig christlich**. Wenn eine Ereigniskarte gezogen wird, die das Heidentum in Großbritannien vorantreibt (Advance Paganism in Great Britain), wird der „**Vormarsch des Heidentums**“ Marker um 1 (oder 2) Feld(er) vorgerückt. Wenn dieser Marker auf ein Feld mit „# Pagan“ (z.B. „Scotland Pagan“) vorrückt, wird der entsprechende Heidentums-Marker auf die heidnische Seite gedreht und die **entsprechenden Ereigniskarten in den Ereigniskartenstapel gemischt**

*Wird der Marker durch eine Ereigniskarte über eine Grenze zurückbewegt, verbleiben die Ereigniskarten dennoch im Ereigniskartenstapel.*

### ENTFERNEN/ERSETZEN VON VÖLKERMARKERN (REMOVING/REPLACING PEOPLE)

Die **Völkermarker** werden im Laufe des Spiels durch Konvertierungen von ihrer heidnischen Seite auf die christliche Seite gedreht. Wird ein Ereignis ausgelöst, in dem **ein oder mehrere Völkermarker in einem Gebiet ersetzt** werden sollen, werden die folgenden Schritte geprüft bzw. durchgeführt:

1. Es werden als erstes die **Völkermarker** aus dem Gebiet entfernt, die sich bereits auf der **christlichen Seite und am weitesten rechts** befinden
2. Wenn es keine **Völkermarker** gibt, die sich auf der christlichen Seite befinden, werden die **Völkermarker auf der heidnischen Seite entfernt**, die sich **am weitesten links befinden** (niedrigste Zahl)
3. Danach werden **zufällig neue Völkermarker mit ihrer heidnischen Seite** platziert und den Zahlen entsprechend in **aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts** geordnet

*Wenn eine Karte das Entfernen und Ersetzen von **Völkermarkern** UND **Anführern** verlangt, werden immer zuerst die Völker ersetzt.*

### ENTFERNEN/ERSETZEN VON ANFÜHRER MARKERN (REMOVING/REPLACING LEADERS)

Bestimmte Ereigniskarten erfordern das Entfernen bzw. Ersetzen von Anführern (**Häuptlinge/Chiefs, Könige** und **Hochkönig**). Dafür werden die folgenden Schritte durchgeführt:

1. Alle **Anführer** entfernen und beiseitelegen, die durch die Ereigniskarte entfernt werden müssen
2. Alle fehlenden **Anführer** ersetzen, indem zufällig 1 **neuer Anführer** für jedes Gebiet mit fehlendem **Anführer** aus dem Beutel gezogen wird
  - a. **Völkermarker** auf **christlicher Seite** > ½ der **Völkermarker** im Gebiet
    - L. **Anführer** mit **christlicher Seite nach oben** platzieren
  - b. **Völkermarker** auf **heidnischer Seite** >= ½ der **Völkermarker** im Gebiet
    - L. **Anführer** mit **heidnischer Seite nach oben** platzieren
3. Alle fehlenden **Könige** ersetzen (*falls diese entfernt wurden*)
  - a. **Würfel werfen** und **Würfelergebnis mit den Zahlen neben den Häuptlingen/Chiefs** in der jeweiligen **Provinz vergleichen**, um den **Häuptling/Chief** zu bestimmen, der zum **König** aufsteigt bzw. befördert wird
4. Den **Hochkönig** ersetzen (*falls dieser entfernt wurde*)
  - a. **Würfel werfen** und **Würfelergebnis mit den Zahlen neben den Königen** in **Irland vergleichen**, um den **König** zu bestimmen, der zum **Hochkönig** aufsteigt bzw. befördert wird
5. Alle beförderten **Häuptlinge/Chiefs** und **Könige** (*wie in den Schritten 1-4 beschrieben*) ersetzen, bis alle **Anführer** sowie **Häuptling/Chief Felder** aufgefüllt sind
6. Die entfernten und beiseitegelegten **Anführer** wieder in den Beutel zurücklegen

*Beförderte **Häuptlinge/Chiefs** und **Könige** bleiben auch nach der Beförderung zum **König** bzw. **Hochkönig** auf der jeweiligen Seite (christlich, heidnisch), auf der sie sich vor der Beförderung befanden.*

## TOD EINES HEILIGEN (SAINTS)

Wenn der „Zeal“ Wert eines „Saints“ das letzte Kästchen auf der „Zeal“ Leiste erreicht (keltisches Kreuz), stirbt er und es werden die folgenden Schritte durchgeführt:

1. Karte des „Saints“ aus dem Spiel entfernen
2. [1] zufälligen **Grabsteinmarker** in dem Gebiet platzieren, in dem sich die Spielfigur des „Saints“ befindet
3. Wenn „Saint“ während der **Durchführung einer Aktion** gestorben ist, endet der Zug des Spielers sofort
4. Wenn „Saint“ durch die **Abhandlung einer Ereigniskarte** gestorben ist, wird der Verlust von „Zeal“ Punkten, die über den Tod des Saints hinausgehen, ignoriert
5. Besitzt der „Saint“ **eine „Keeper“ Karte** auf dem ein „Saint“ abgebildet ist, wird dieser zum **aktiven „Saint“** und entsprechend auf der Spielmatte platziert (*Besitzt er mehrere „Keeper“ Karten mit Saints, so darf er sich eine davon aussuchen, die zum aktiven Saint wird.*)
  - a. Alle anderen „Keeper“ Karten des „Saints“ (bis auf einige „Gift of the Spirit“ Karten, die abgelegt werden, sobald ein Saint stirbt) **bleiben in dem entsprechenden Bereich liegen**
  - b. Der „Zeal“ Marker wird auf das **Feld ganz links** auf der „Zeal“ Leiste bewegt
  - c. Der Aktionspunkte-Marker wird im „Action Points“ **Bereich in der Box mit der 4** platziert
6. Besitzt der „Saint“ **keine „Keeper“ Karte** auf dem ein „Saint“ abgebildet ist, wird die Spielmatte umgedreht und die Spielfigur repräsentiert nun den Akolythen des ursprünglichen „Saints“
  - a. Der „Zeal“ Marker wird auf das **Feld ganz links** auf der „Zeal“ Leiste bewegt
  - b. Der Aktionspunkte-Marker wird im „Action Points“ **Bereich in der Box mit der 4** platziert
  - c. Alle „Keeper“ Karten des „Saints“ (bis auf einige „Gift of the Spirit“ Karten, die abgelegt werden, sobald ein Saint stirbt) **bleiben in dem entsprechenden Bereich liegen**
  - d. Erhält der Spieler im Laufe des Spiels eine „Keeper“ Karte, auf der ein „Saint“ abgebildet ist, wird sofort die **Spielmatte umgedreht** und der „Saint“ im entsprechenden Bereich platziert („Zeal“ und „Action Point“ Wert werden neu eingestellt s.o.). Außerdem endet der Zug des Spielers danach.
7. Wenn die „Zeal“ Leiste eines Akolyths das Feld mit dem keltischen Kreuz erreicht, endet das Spiel sofort.

## SPIELAUFBAU

Das Spiel verläuft über mehrere Spielzüge, die aus 3 Phasen bestehen: **Ereigniskarte abhandeln**, **Aktionen ausführen** und **Spielzugmarker weitergeben**. Der aktive Spieler führt alle Phasen aus und danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Dies wird so lange durchgeführt, bis eine der Spielende Bedingungen eintritt.

### EREIGNISKARTE ABHANDELN

Der aktive Spieler zieht eine **Karte vom Ereigniskartenstapel** und führt als erstes die **Anweisungen** direkt unter dem Kartentitel aus (sofern vorhanden). Danach platziert er die **Ereigniskarte im „Current Card“** Bereich und handelt das Ereignis ab, auf das der **Pfeil der Karte im „Key Card“** Bereich zeigt. Wenn das Ereignis abgehandelt wurde, wird die Karte im „Key Card“ **Bereich auf den „Discard Pile“** gelegt und die **Karte aus dem „Current Card“** Bereich auf den „Key Card“ Bereich gelegt.

***Ausnahme:** Im ersten Zug wird die Karte „Arthur, King of the Britons“ auf den Kartenstapel der „from Scotland“ Karten und nicht auf den „Discard Pile“ gelegt.*

### AKTIONEN AUSFÜHREN

Als nächstes führt der aktive Spieler seine Aktionen aus. Die **Anzahl der „Action Points“**, die dem Spieler zur Verfügung stehen, sind abhängig von dem „Zeal“ Wert des Spielers. Wenn der Spieler während der Partie „Zeal“ verliert, stehen ihm ggf. weniger „Action Points“ zur Verfügung. Im Folgenden sind alle Aktionen aufgeführt, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Jede dieser Aktionen kostet **genau 1 „Action Point“** und kann nur in dem Gebiet durchgeführt werden, in dem sich die Spielfigur des jeweiligen Spielers befindet.

### VORBEREITEN UND KONVERTIEREN (PREPARE AND CONVERT)

[1] Action Point ausgeben, um **Druiden**, **Völkermarker** und **Anführer-Marker (Häuptlinge, Könige und Hochkönig)** zu konvertieren. Die Aktion besteht aus den folgenden 2 Phasen (Action Points für Vorbereitung müssen im Voraus ausgegeben werden):

1. **Vorbereitung:** [#] Action Points ausgeben um + [#] Modifikator für die Konvertierung zu bekommen
2. **Konvertierungsversuch:** 1 Action Point ausgeben, um einen Konvertierungsversuch durchzuführen

Ein **Konvertierungsversuch** wird wie folgt durchgeführt:

1. Bestimmung des Gesamtmodifikators für den Konvertierungsversuch:
  - a. **Gesamtmodifikator für Druiden\*:**
    - I. - [Modifikator des Druiden im Gebiet]
    - II. - [Modifikator aller Dolmen im Gebiet]
    - III. + [Modifikator aller Relikte/Grabsteine im Gebiet]
  - b. **Gesamtmodifikator für Völkermarker**
    - I. - [Modifikator des Völkermarkers im Gebiet]
    - II. +/- [Modifikator des Häuptlings/Chiefs im Gebiet]
    - III. - [Modifikator des Druiden im Gebiet] oder + [Modifikator der Kirche im Gebiet]
    - IV. - [Modifikator aller Dolmen im Gebiet]
    - V. + [Modifikator aller Relikte/Grabsteine im Gebiet]
  - c. **Gesamtmodifikator für Häuptlinge/Chiefs**
    - I. - [Modifikator des Häuptlings/Chiefs im Gebiet]
    - II. +/- [Modifikator des Königs in der gleichen Provinz]
    - III. - [Modifikator des Druiden im Gebiet] oder + [Modifikator der Kirche im Gebiet]
    - IV. - [Modifikator aller Dolmen im Gebiet]
    - V. + [Modifikator aller Relikte/Grabsteine im Gebiet]
  - d. **Gesamtmodifikator für Könige**
    - I. - [Modifikator des Königs im Gebiet]
    - II. +/- [Modifikator des Hochkönigs]
    - III. - [Höchster Modifikator eines Druiden in der Provinz] oder (sofern kein Druide vorhanden) + [Höchster Modifikator einer Kirche in Provinz]
    - IV. - [Modifikator aller Dolmen in der Provinz]
    - V. + [Modifikator aller Relikte/Grabsteine in Provinz]
  - e. **Gesamtmodifikator für den Hochkönig**
    - I. - [Modifikator des Hochkönigs im Gebiet]
    - II. - [Modifikator eines Druiden in Southern Ui Neill] oder + [Modifikator der Kirche in Southern Ui Neill]
    - III. - [Modifikator aller Dolmen in Southern Ui Neill]
    - IV. + [Modifikator aller Relikte/Grabsteine in Southern Ui Neill]
2. **Gesamtmodifikator** auf dem „Convert attempt Slider“ mit einer Holzscheibe einstellen, **das Minimum Result Needed (MRN)** ablesen und ggf. **würfeln**
  - a. **Würfelergebnis > Minimum Result Needed (MRN)**
    - I. **Konvertierungsversuch erfolgreich:** **Völkermarker** und **Häuptlinge, Könige** sowie der **Hochkönig** werden auf die christliche Seite gedreht. **Druiden** Marker werden entfernt
  - b. **Würfelergebnis = Minimum Result Needed (MRN)**
    - I. Kein Effekt

6. Würfelergebnis < **Minimum Result Needed (MRN)**

- I. **Konvertierungsversuch fehlgeschlagen:** - 1 „Zeal“ und bei **Druiden** zusätzlich 1 **Dolmen** platzieren

**Würfelergebnis bei Konvertierungsversuch = 6:**

**1 Dolmen aus dem Gebiet entfernen (sofern vorhanden)**

*\***Druiden** müssen immer als erstes konvertiert werden, bevor Völkermarker, Häuptlinge/Chiefs, Könige oder Hochkönige konvertiert werden können.*

### BEWEGUNG (MOVE ACTION)

[1] Action Point ausgeben, um den **Saint in ein beliebiges angrenzendes Gebiet** zu bewegen. Einige Saints haben **besondere Fähigkeiten**, die es ihnen erlauben, sich in **nicht benachbarte Gebiete** zu bewegen.

### BAU & VERBESSERUNG VON KIRCHEN (BUILD & IMPROVE CHURCHES)

[1] Action Point ausgeben, um eine **Kirche in dem „Druid/Church“** Feld in dem Gebiet zu **bauen** oder zu **verbessern** in dem sich der Saint befindet.

1. **Bau:** Kirchen in Stufe 0 in Gebiet platzieren
2. **Verbesserung:** Kirchenmarker entfernen und mit einer Kirche der nächsthöheren Stufe ersetzen (Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3)

Die **Anzahl der Kirchen** auf dem Spielplan ist limitiert:

- max. [8] Kirchen der Stufe 0
- max. [6] Kirchen der Stufe 1
- max. [4] Kirchen der Stufe 2
- max. [1] Kirchen der Stufe 3 (Kathedrale)

Kirchen **gewähren einen positiven Modifikator** für alle Konvertierungsversuche:

- Stufe 0 Kirche = +0 Modifikator
- Stufe 1 Kirche = +1 Modifikator
- Stufe 2 Kirche = +2 Modifikator
- Stufe 3 Kirche (Kathedrale) = +3 Modifikator

Weitere Regeln für Kirchen:

- Kirchen können nur in einem Gebiet gebaut werden, in dem der Druide bereits entfernt wurde.
- Es können keine Druiden platziert werden, solange sich eine Kirche in diesem Gebiet befindet.
- Kirchen dürfen pro Zug nur einmal in einem Gebiet gebaut oder verbessert werden (Es ist jedoch möglich eine Kirche in einem Gebiet bauen, sich anschließend in ein benachbartes Gebiet bewegen und dort eine Kirche verbessern).

## KARTEN GEBEN ODER NEHMEN (GIVE OR TAKE CARDS)

[1] Action Point ausgeben, um 1 „Keeper“ Karte von einem anderen „Saint“ zu **nehmen** (mit dessen Erlaubnis) oder einem „Saint“ 1 „Keeper“ Karte zu **geben**. Beide Saints **müssen sich auf dem gleichen Feld** befinden (Limit für „Keeper“ Cards beachten und ggf. Karten ablegen).

## RELIQUIE HERSTELLEN (MAKE A RELIC)

Wenn ein „Saint“ **stirbt**, wird [1] zufälliger **Grabstein Marker** mit +1 **Modifikator auf seinem Feld** platziert.

[1] Action Point ausgeben, um **Grabstein Marker** in eine **Reliquie** zu **verwandeln**. Grabstein Marker wird umgedreht und gewährt fortan einen **Modifikator von +0 bis +3**.

- Reliquien werden **unter der Spielfigur des „Saints“** auf dem Spielplan platziert.
- Reliquien können mit jedem „Saint“ - ohne Kosten - **von einem Gebiet zu einem anderen transportiert** werden.
- Reliquien gewähren einen **positiven Modifikator auf alle Konvertierungsversuche in dem Gebiet**, in dem sie sich befinden.

## LETZTE BEMÜHUNGEN (FINAL EFFORT)

Wenn sich die **Holzscheibe für den „Zeal“ Wert** eines „Saints“ in dem Kästchen mit der Aufschrift „**May Make Final Effort**“ **befindet**, darf [1] **Action Point** ausgegeben werden, um diese Aktion auszuführen. Diese Aktion gewährt einen **+2 Modifikator** für den Konvertierungsversuch. Allerdings **verliert** der Saint danach **1 „Zeal“** und **stirbt** danach.

## SPIELZUGMARKER WEITERGEBEN

Wenn ein Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, gibt er den **Spielzugmarker an den nächsten Spieler** (im Uhrzeigersinn) weiter. Dieser beginnt dann wieder mit der Abhandlung einer Ereigniskarte, führt anschließend seine Aktionen aus und reicht den Spielzugmarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

## SPIELENDEN

Das Spiel kann auf die folgenden 4 unterschiedlichen Arten enden:

1. In dem Moment, in dem **jeder Völkermarker** in Irland auf die christliche Seite gedreht wurde.
  1. Wenn dies der Fall ist, endet das Spiel sofort und die Spieler haben einen **„Full Victory“** errungen (Es dürfen sich trotzdem noch heidnische Anführer oder Druiden in Irland befinden).
2. In dem Moment, in dem der Marker **„Vormarsch des Heidentums“** Marker **das Feld „Spielende“** erreicht.
3. In dem Moment, in dem ein **Spieler zu Beginn seines Zuges keine Ereigniskarte mehr ziehen** kann, weil der Ereigniskartenstapel aufgebraucht ist.
4. In dem Moment, in dem **der „Zeal“ Wert eines Akolyths das Feld mit dem keltischen Kreuz** erreicht.

Endet das Spiel aufgrund einer in den Punkten 2-4 beschriebenen Spielende Bedingungen, werden die erreichten Gesamtpunkte gezählt:

- +2 für jedes Gebiet in dem sich nur noch christliche **Völkermarker** befinden
- +1 für jedes andere Gebiet, in dem mehr als die Hälfte der **Völkermarker** christlich sind
- +1 für einen christlichen **Hochkönig**
- +½ für jeden christlichen **König**
- +1, wenn sich irgendwo in **Irland eine Kathedrale** (eine Kirche der Stufe 3) befindet
- -1 für jeden **aktiven Dolmen** in Irland
- -1 für jeden **Druiden** in Irland