

Stroganov (KS-Backer KSR v0.3)

Aufbau

- Landschaft: Startteil, 5 S-Teile, 7 weitere Teile offen, restliche verdeckt gestapelt
- 1 ausgelostes Aufbau-Fell auf Handels-Aktionsfeld, restliche 5 Aufbau-Felle aufsteigend sortiert in die Regionen
- Felle aus Beutel auf Landschaften legen (bei 4 Spieler, Felder mit 4 frei lassen), nach Werten aufsteigend sortieren. Auf 12. Landschaft zusätzlich 1 Tiger
- Markt: 6 Felle aus Beutel offen auslegen
- 5 Dorfteile offen auf Regionen verteilen (bleiben so bis Spielende liegen)
- Je 1 A-Jurte in Region. Restliche A auf B-Teile verdeckt stapeln
- Kosaken der Spieler auf Startteil, Startspieler ganz rechts
- SP-Zählsteine und Story-Marker auf Beginn der jeweiligen Leisten
- Entsprechend Spielerzahl A-Liederteile offen auslegen, restliche A- auf B-Teile verdeckt stapeln
- Trophäe-Marker auf Spielerbrett über Leiste
- In Zugreihenfolge 3/4/5/6 Pferde je Spieler
- Zar-Wunschkarten: je 1 A-Karte offen in Regionen, A- auf B-Karten verdeckt stapeln.
- Eine S-Karte mehr als Spieler auslegen, je 1 Fell darauf, in umgekehrter Zugreihenfolge wählen, restliche Karte aus Spiel / Fell in Beutel
- Jahreszeiten-Marker auf Beginn der Jahresleiste
- Bei 2/3/4 Spielern Vorrat aus 12/17/20 Banner Markern bereithalten
- Pferde, Vorposten, Münzen bereithalten, restliche Tiger stapeln
- 2-3 Spieler: je 1 Vorposten ungenutzter Farbe in jede Region auf Felder „3-“
- 2 Spieler: weitere Vorposten ungenutzter Farbe auf die Felder „2“ der beiden linken Regionen

Spiel-Ablauf

4 Runden (Jahre) mit 4 Jahreszeiten: in Frühling / Sommer Herbst Bewegung und Aktionen spielen, im Winter Heimkehr, Einkommen, Stories und Lieder, Vorbereitung für nächstes Jahr

Zugreihenfolge: der Spieler mit dem am weitesten recht stehenden Kosaken, der noch nicht in der Jahreszeit dran war, spielt:

Bewegung: 1-2 Landschaften nach rechts (Pflicht), für 1/3/6 Pferde weitere 1/2/3 Schritte

Danach bis zu 3 Aktionen (jeweils optional) in Reihenfolge

1. Basis-Aktion (frei)
2. Basis- oder Fortschritts-Aktion (frei)
3. Basis- oder Fortschritts-Aktion (kostet Fell)

Kosten der letzten Aktion: ein beliebiges Fell (wenn Basis-Aktion) oder ein Fell der Region mit Kosake oder Vorposten (wenn Fortschritts-Aktion). Kostenfrei spielt also nur, wer sich auf zwei Aktionen beschränkt und mit einer Basis-Aktion beginnt.

Wann immer Felle gefordert sind (zahlen / zeigen):

- geforderte Werte müssen exakt passen
- 1 Münze macht 1 beliebiges Fell „passend“
- ein Tiger darf für jeden Wert verwendet werden oder bringt 2 SP bei Spielende

Wenn Felle genommen werden:

- aus Markt: nehmen und aus Beutel nachfüllen
- aus Beutel: 2 ziehen, 1 behalten, 1 zurück
- ein Bär (Fell 8) gibt zusätzlich 2 Story-Schritte

Wenn Story-Marker letztes Feld 12 erreicht: sofort 1 Lieder-Teil beanspruchen (s. Winter)

Basis-Aktionen (silberner Ring)

- 1 Münze nehmen
- 4 Pferde nehmen (weiß=1, rot=3)
- Kosak 1-2 Felder nach rechts oder links bewegen
- Jagen: niedrigstes Fell vom Landschaftsteil des Kosaken umsonst, sonst 1 Pferd je übersprungenes Teil abgeben.
1 Münze für weitere Jagd nach gleichen Regeln
- Handel: Fell im Wert der Handels-Aktion abgeben für zwei (gleiche oder verschiedene) der Boni:
1 Münze / 2 Schritte Story Marker / Kosak 1-2 Schritte nach rechts oder links / 3 Pferde

Fortschritts-Aktionen (goldener Ring)

Nur möglich in Region, wo eigener Kosake oder Vorposten vorhanden ist

- Dorf besuchen: abgebildete Dinge erhalten: Banner / Pferde / Vorposten (noch nicht bauen) / Story-Schritte / Münzen / Fell, Trophäe-Schritt (Fell bezahlen) und Belohnung (Erreichtes oder darüber)
- Jurte nutzen: abgebildete Dinge nehmen, Jurte aus Spiel entfernen
- Zar-Wunschkarte auf Hand nehmen
- Vorposten aus eigenem Vorrat bauen, erstes freies Feld von links, angezeigte Pferde abgeben
- Landschaft beanspruchen: Felle abgeben, Anzahl 2 plus Anzahl Felle/Tiger auf Teil, Wert entsprechend Region. Felle vom Teil in eigenen Vorrat, Landschaft rechts neben Spielerplan. Belohnung von Teil erhalten: SP / Münzen / Pferde / Felle aus Beutel oder Markt

Hilfs-Aktionen

Können beliebig zusätzlich gespielt werden

- Für 5 Pferde: 1 Fell aus Markt oder Beutel
- Für 1 Pferd und 1 Fell: 1 Fell mit niedrigerem Wert aus Markt
- Für 2 beliebige Felle: 1 Fell aus Markt
- Zar-Wunschkarte aus Hand erfüllen: Felle vorweisen, ggf. mit Münzen Werte anpassen, nur rot umrandete Felle abgeben (eingesetzte Münzen sowieso), SP erhalten, Karte mit sichtbarem Effekt unter Spielerplan legen

Winter

- Einkommen: 2 Pferde und weitere je Banner, ggf. Einkommen von erfüllten Zar-Karten
- 2 Story-Schritte für den Kosaken am weitesten rechts, 1 Story-Schritt für den zweiten. In Spielerreihenfolge kann jeder 1 Lieder-Teil nehmen: Schritte abgeben, Belohnungen erhalten

Vorbereitung (vor Jahr 2 bis 4)

- Landschaftsteile lückenlos nach links, hinten mit neuen Teilen auffüllen, Felle auf neue Teile wie beim Aufbau (Reste ggf. gleichmäßig verteilen), ganz rechts zusätzlich Tiger
- Alle Kosaken auf Startteil unter Beibehaltung der Reihenfolge
- Felle im Markt entfernen und neu ziehen
- Übrige Lieder-Teile entfernen und neue auslegen (so viele wie Spieler)
- Jurten und Zar-Karten: jeweils lückenlos nach links verschieben und freie Felder auffüllen
- ACHTUNG! Am Ende des 2. Jahres alle Lieder / Jurten / Zar-Karten entfernen und nur noch B-Teile verwenden

Spielende (nach Winter Jahr 4)

- Spielende-SP von Zar-Karten für Erfüllung bestimmter Bedingungen anrechnen
- 3 bzw. 6 SP für Sets von 3 bzw. 4 verschiedenen Landschaften (Wald, Steppe, Sumpf, Gebirge)
- 2 SP je Tiger im eigenen Vorrat
- SP für Position Trophäe-Marker
- 1/3/6/10/15 SP für 1-5 gebaute Vorposten
- 1 SP für ungebauete Vorposten im eigenen Vorrat
- 1 SP je 2 Münzen
- Je 5 Pferde in 1 Fell tauschen (Wert beliebig), 1 SP je 2 Felle
- 1 SP je 4 ungenutzte Story-Schritte

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Kosake am weitesten rechts (näher an Sibirien) steht.