Die holde Isolde – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Die **Spielbretter** werden, wie in der Spielanleitung gezeigt, in der Tischmitte ausgelegt.
- Die **Pergamentrolle** mit der **Sanduhr** auf „I“ wird ausgelegt.
- Die **Spielkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.
- Die **Schilde** werden sortiert und neben die entsprechenden Spielbretter gelegt.
- Jeder Spieler legt 7 **Spielsteine** auf die Startfelder der 7 Leisten und nimmt 3 zu sich.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über **6 Spielrunden**:

- Jeder Spieler erhält **5 Karten auf die Hand**.
- **Gleichzeitig wählen** die Spieler **eine Karte** aus und legen diese verdeckt vor sich ab.
- Dann **geben** sie ihre **übrigen Karten** an ihren Nachbarn **weiter**. Die Richtung hängt von der Runde ab und wird auf der Pergamentrolle angegeben.
- Dies wird so fortgesetzt **bis jeder Spieler 5 Karten** erhalten **hat**.
- Beginnend beim Startspieler wird dann **vier Mal reihum** von jedem Spieler **eine Karte ausgespielt**. Für jede ausgespielte Karte setzen die Spieler ihren **Spielstein auf** dem **zugehörigen Spielbrett** umso viele Felder **vor**, wie die Karte angibt.
  Liegt dort bereits ein Stein, wird der Spielstein obenauf gelegt und zählt als führend. Bei einer Umrundung, wird ein zweiter Spielstein des Spielers auf den ersten gelegt.

Wertung:

Auf den Spielbrettern ist jeweils aufgedruckt in welchen Runden diese gewertet werden.

- **Holde Isolde**: Führende Spieler dürfen 1 Stein auf einer anderen Leiste vorrücken
- **Schwertkampf / Lanzenstechen / Gralssuche**: Führende Spieler erhalten Schilde mit Punkten
- **Studien / Barmherzigkeit**: Hinten liegende Spieler erhalten Schilde mit Minuspunkten
- **König**: Spieler erhalten Schilde mit Punkten abhängig von der Position ihres Spielsteins

Der **Startspieler wechselt** im Uhrzeigersinn.
Nach der **dritten Wertung** werden die **Spielsteine** auf alle Spielbrettern, außer Gralssuche und Barmherzigkeit, **auf** ihre **Startfelder** zurückgesetzt.

Spielende:

Das Spiel endet nach der Wertung der sechsten Runde. Alle Spieler summieren die Werte ihrer Schilde. Der Spieler mit der höchsten Summe ist der Gewinner, bei Gleichstand, der Spieler, der auf dem Plan der holden Isolde weiter vorne steht.