

## Blueprints - KSR

Es beginnt ein Spieler, in der 2. und 3. Runde der Spieler, dessen Gebäude zuvor die wenigsten Punkte einbrachte. Die 3 Runden verlaufen im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Zuges:

**1) BAUEN:** Man darf beliebig hoch bauen.

- ➡ Nimm 1 Würfel vom verfügbaren Vorrat und platziere ihn auf Deiner Blueprints-Karte.
- ➡ Nimm 1 Würfel blind aus dem Beutel, würfel diesen und lege ihn zum verfügbaren Vorrat (3er-/4er-Partie).  
2er-Partie: Entferne 1 Würfel aus verfügbarem Vorrat, ziehe blind 2 Würfel und lege sie zum verfügbaren Vorrat.

◆ Würfel darf man platzieren auf ...

- ⇒ einem leeren Feld (schraffierte Felder sind tabu).
- ⇒ einen bereits platzierten Würfel, welcher Augen  $\leq$  neuer Würfel hat.

◆ Kann keiner der ausliegenden Würfel platziert werden, entferne einen davon aus dem Spiel bis zum Ende der Runde (danach in Beutel legen\*).

◆ Platzierte Würfel sind unverrückbar.

**2) WERTUNG:** *Gebäudepunkte ermitteln*

◆ Hat jeder Spieler 6 Würfel aus dem Vorrat genommen und i.d.R. auch auf seiner Karte eingesetzt, zeigen alle ihre Bauwerke und werten diese.

- ⇒ **6 P.** Gebäude passt genau zum Aufbau lt. Blueprints-Karte (6 Würfel).

Fertige/teilmfertige Gebäude bringen zusätzlich folgende Punkte:

- ⇒ **2 P.** für jeden Würfel, der an einen orangefarbenen Würfel grenzt  
angrenzend = nebeneinander oder aufeinander
- ⇒ **2/5/10/15/20/30 P.** für 1/2/3/4/5/6 grüne Würfel
- ⇒ **2/3/5/8 P.** für jeden schwarzen Würfel auf der Ebene 1/2/3/4..6
- ⇒ **1 - 6 P.** für jeden klaren Würfel = Augenzahl (auch verdeckte)

**Auszeichnungen vergeben** (falls möglich):

- GOLD für höchste Punktzahl eines Gebäudes (zu zweit: --) = 3 SP
- SILBER für zweithöchste Punktzahl (zu zweit: höchste) = 2 SP
- BRONZE für dritthöchste Punktzahl = 1 SP

Patt: Der Beteiligte mit mehr Würfeln in der Farbe des ersten begehrtesten Materials ist im Vorteil. Danach gilt das zweitbegehrteste Material.  
Bei weiterem Patt ist der Beteiligte besser, der zuletzt am Zug war.

**Preise verleihen:**

Es gibt die Kategorien: Hochhaus / Geometrie / Material / Strukt. Integrität

- ◆ Jede Runde wird nur 1 Preis jeder der 4 Sorten verliehen.
- ◆ Ein einzelnes Gebäude kann mehr als einen Preis je Runde erhalten.  
Patt: Auflösung wie bei Auszeichnungen
- ◆ Preise und Auszeichnungen hält man verdeckt vor sich.

**Ende der Runde:**

- ◆ Würfel in den Beutel zurücklegen, gespielte Blueprints-Karten abwerfen.
- ◆ Punktemarker vom Wertungsplan nehmen. 2 Würfel "Begehrtes Material" ziehen, bis es 2 unterschiedliche Farben sind. Jedem Spieler 1 Blueprints-Karte geben (= kommt offen hinter dessen Schirm).
- ◆ Bei 2, 3, 4 Spielern 8, 9, 7 Würfel aus dem Sack ziehen und würfeln.

**Spielende:** Nach 3 Runden decken die Spieler ihre Auszeichnungen/Preise auf und vergleichen ihre Gesamtpunkte. Meiste Punkte siegen.  
Patt: siehe Spielregel

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 07.12.14  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\* lt. Verlag