

Die hängenden Gärten - KSR

A. Vorbereitung der neuen Runde:

Bei 2, 3 oder 4 Spielern werden 4, 3 oder 4 Baukarten gezogen und auf die vorgesehenen Felder offen ausgelegt.

B. Spielzug:

1) Gartenbau:

- Wer am Zug ist, MUSS 1 offene Baukarte nehmen und sofort in seiner Auslage einbauen.
- Jede Karte zeigt Baugrund (blank) und einige Motivfelder (zB Terrasse).
- Karte so anlegen, dass kein Motiv direkt auf dem Tisch aufliegt.
- Keine Karte darf komplett (mit allen Feldern) auf dem Tisch liegen.

2) Anlagen - Tempel - Punktetafeln:

- Hat ein Spieler durch Anlage einer neuen Baukarte eine Anlage von mind. 3 nebeneinander liegenden Motiven (waagrecht und/oder senkrecht) gebildet, DARF er 1 Tempel auf eines der Anlagefelder einsetzen.
- Nach Einsetzen eines Tempels MUSS er nun 1 Punkte-Tafel nehmen und den freien Platz sofort auffüllen. Punkte-Tafeln verdeckt sammeln.

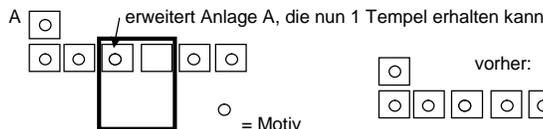
Felderanzahl der Anlage	Erlaubte Auswahl aus den Spalten des Spielplans		
	Spalte 1	Spalte 2	Spalte 3
3	X		
4	X	X	
5	X	X	X
6 u.m.	X	X	X

Bei 6 u.m. Feldern darf man sofort verdeckt 1 Extra-Tafel nehmen und verdeckt vor sich ablegen.
Danach wählt man noch 1 Tafel vom Spielplan.

- Jede Anlage hat nur 1 Tempel.
- Ein neuer Tempel darf nur eingesetzt werden, wenn zu der Anlage (ohne Tempel) mind. ein neues Teil hinzukam.
- In jeder Runde darf jeder Spieler nur 1 Tempel bauen.
- Tempel können nicht überbaut werden.
- Kann eine Baukarte nicht angebaut werden, kommt sie ersatzlos aus dem Spiel.

Trennung von Anlagen:

Trennt eine neue Karte durch Überdecken eine Anlage und macht daraus Teilanlagen kann trotzdem 1 Tempel gesetzt werden, wenn bisher kein Tempel in der neuen Anlage steht UND die neu abgetrennte Anlage durch die neue Karte auf mind. 3 Felder eines Motivs erweitert wurde.



Tempel versetzen:

- Hat man alle 5 Tempel eingesetzt, MUSS man dann 1 Tempel versetzen, wenn ein weiterer Tempel einzusetzen wäre.
- Der versetzte Tempel muss aus der kleinsten Anlage stammen.
- Bei Gleichstand wählt man eine der gleich kleinsten Anlagen aus.

Ende des Spielzuges:

Im 2 Personen-Spiel ist jeder 2x abwechselnd dran, bevor die Runde endet. Ansonsten endet die Runde, wenn jeder 1x dran war.

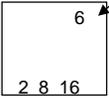
3) Startspieler-Stein wechselt nach links.

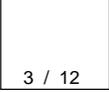
Ende des Spiels/Wertung:

Nachdem alle Baukarten verbaut sind, endet das Spiel.

Gehen Punktetafeln aus, bevor alle Baukarten verbaut wurden, wird die laufende Runde zu Ende gespielt und für jede fehlende Punktetafel werden 5 Punkte gezählt.

Beispiele:

Serientafeln: Häufigkeit
in 7 Sorten  Mit jeder Karte einer Sorte steigt deren Gesamtwert.
zB: 2 Karten = 8 Punkte, 3 Karten = 16 Punkte.
Weitere Karten begründen eine weitere Serie.
Ist Höchstwert erfüllt = 1 Serie (hier: 3 Karten).
Punkte → 2 8 16

Personentafeln: a) Alle Personentafeln ohne den Wächter:
5 verschiedene  Tafel allein = 3 Punkte
Ist mind. 1 passenden Serie dabei = Punkte gemäß 2. Wert (hier: 12 Punkte)
b) Wächter:
Tafel allein = 0 Punkte
Jede Punktetafel "blaues Tor" ist 3 Punkte wert, wenn der Wächter dabei ist.

Die meisten Punkte siegen. Patt: Unter Beteiligten siegt, wer mehr Punktetafeln hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.05.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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