

Canyon - Kurzspielregel

An jeden Spieler: 1 Indianer-Kanu + 5 Tempo-Karten in einer Farbe geben.
50 Spielkarten mischen+ verdeckt bereitlegen. Rundenanzeiger auf Start.
Jeder Spieler stellt sein Kanu auf eines der 6 Startfelder.

Phasen:

1. Spielkarten verteilen:

- Angegebene Anzahl Karten (siehe Anzeigestein) an jeden Spieler verteilen.
- Oberste Karte vom Nachziehstapel aufdecken = Trumpf, d.h., stärkste Farbe für diese Runde.

2. Tempo vorgeben:

- Jeder Spieler entscheidet, wieviele Stiche er in dieser Runde gewinnen will/kann.
- Ab Startspieler decken alle ihre entsprechende/n Tempokarte/n auf, also auch ggf. mehrere, die addiert werden.

3. Das Kartenspiel:

- Startspieler spielt 1. Karte aus.
- Jeder Spieler im Uhrzeigersinn muss 1 Karte in den Stich geben.
- Angespielte Farbe muss bedient werden, sonst kann beliebig abgeworfen oder getrumpft werden.
- Es gewinnt höchste Farbkarte in angespielter Farbe oder der höchste Trumpf, wenn Trumpf dabei ist.
- Gewonnener Stich wird so abgelegt, dass Anzahl gewonnener Stiche immer erkennbar ist.
- Stichgewinner spielt die nächste Karte aus.

4. Kanus bewegen:

- Alle Stiche müssen ausgespielt sein. Startspieler beginnt.
- Bewegungs-Felderzahl = Anzahl gewonnene Stiche + Bonus
Falls die Tempo-Karte/n genau der erzielten Stichzahl entsprechen, gilt:
Angesagte und auch erreichte Stiche: 0 = 1 Bonusfeld
Angesagte und auch erreichte Stiche: 1 = 2 Bonusfelder
Angesagte und auch erreichte Stiche: 2 u.m. = 3 Bonusfelder
Beispiel: 4 angesagte und erreichte Stiche bringen 3 Bonusfelder.
- Zugrichtung: alle Richtungen, aber optimal, d.h., möglichst zum Ziel.
- Kein Spielfeld darf in einem Zug 2mal betreten werden.
- Alle Bewegungs-Punkte müssen gesetzt werden, wenn möglich.
- Überspringen anderer Kanus ist nicht möglich.
- Es kann nur auf Felder mit überwiegend Wasser gezogen werden.
- 1 Feld nimmt nur 1 Kanu auf.

Strömung:

- Wer auf Strömungsfeld (Pfeil) beginnt, darf nur ziehen, wenn Tempo genau zur erreichten Stichzahl stimmte.
- Es werden im Strömungsbereich aber nur Bonusfelder gezogen.
- Wer auf Strömungsfeld steht und sein Tempo nicht zur Stichzahl passte, treibt 1 Feld in Pfeilrichtung ab.
- Andere Kanus können dadurch ggf. mitgetrieben werden.
- Landet Kanu im Wasserfall, startet es später wieder am Steg der Höhle, wo mehrere Kanus stehen dürfen.

5. Anzeigestein versetzen:

- Nachdem alle Kanus bewegt wurden, wird Anzeigestein versetzt und die Anzahl Karten/Spieler verändert. Ggf. kann man die Runden 6-9 überspringen und macht bei Runde 10 weiter.

6. Startspieler wechselt.

Alle Spiel-Karten werden wieder gemischt, Startspieler wechselt.

Spielende/Sieger: wer zuerst einen Landungssteg erreicht.

Kommen in einer Runde mehrere Spieler an, siegt, wer mehr Bewegungspunkte übrig hatte, andernfalls der mit dem höchsten Tempo

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de