

### Total Regal / My Shelfie - KSR

Man spielt solange reihum, bis mind. 1 Spieler alle Felder seines Regals gefüllt hat.  
Die laufende Runde wird noch beendet. Jede Hintergrundfarbe gibt es 22-mal.

Ablauf eines Zuges:

**1) WÄHLE** aus der Plättchen-Auslage **1 - 3 Plättchen aus**, die folgende Bedingungen erfüllen:

- ➔ Sie müssen benachbart und in einer Linie (waagrecht oder senkrecht) zusammenhängen.
- ➔ Jedes Plättchen davon muss mind. 1 freie (ohne Plättchen) Seite haben.
- ➔ ALLE Plättchen musst Du in GENAU 1 Spalte Deines Regals erfüllen können.  
Die Reihenfolge bestimmst Du selbst.

**2) WÄHLE 1 der 5 SPALTEN Deines Regals** und fülle von oben alle gewählten Plättchen ein.  
Sie fallen bis zum Boden bzw. auf das oberste dort schon vorhandene Plättchen.

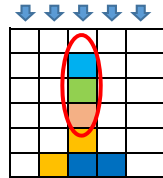
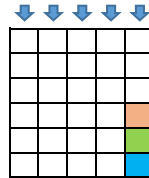
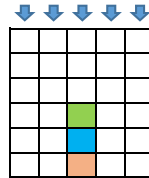
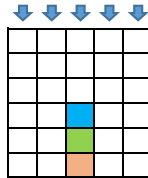
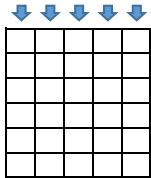
z.B.:

z.B.:

z.B.:

z.B.:

z.B.:



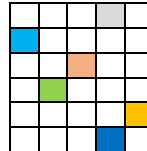
**GEMEINSAME ZIELE:**

Sobald Du ein gemeinsames Ziel erfüllst, nimmst Du Dir das oberste dafür verfügbare Punkte-Plättchen. Du kannst generell beide Ziele erfüllen.  
Punkte absteigend: Zu zweit: 8 - 4, zu dritt: 8 - 6 - 4, zu viert: 8 - 6 - 4 - 2.

**PERSÖNLICHE ZIEL-KARTE:**

Je mehr hervorgehobene Felder Du erfüllst, desto höher fallen die Punkte zum Spielende aus.

Anz.	1	2	3	4	5	6
Pkt.	1	2	4	6	9	12



**ANGRENZENDE PLÄTTCHEN:** 3 / 4 / 5 / 6+ Plättchen in gleicher Hintergrund-Farbe bringen 2 / 3 / 5 / 8 Punkte.  
Die Punkte gibt es je passender Gruppe.

**3) AUFFÜLLEN der AUSLAGE:**

Sind nur noch **einzelne** Plättchen in der Auslage vorhanden, kommen sie alle in den Beutel.  
Danach werden alle Felder - je nach Spielerzahl nur bestimmte - zufällig aufgefüllt.

**Spielende:**

Wer zuerst alle Regal-Felder befüllt hat, erhält 1 Extra-Punkt.  
Die Runde wird regulär zu Ende gespielt, so dass jeder gleich oft dran war.

- Wertung:
- 1) Persönliche Ziele: *max. 12 P.*
  - 2) Gemeinsame Ziele: *je bis zu 8, insg. max. 16 P.*
  - 3) Aus angrenzenden Plättchen: *je Gruppe bis zu 8, insg. max. 40 P.*

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.

*Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer weiter vom Startspieler entfernt sitzt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 26.02.23