

Alpina - KSR

Vorbereitungen:

Wählt zufällig 1 Karte mit einer Gämse darauf und legt sie in den gemeinsamen Spielbereich von 5x5 Karten. Mischt die übrigen Karten. Teilt an jeden Spieler 6 Hand-Karten aus. Die übrigen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel. Bestimmt einen Startspieler. Bei 2 / 3 / 4 Spielern nimmt sich jeder 8 / 5 / 4 Wanderfiguren einer Farbe.

Ablauf:

1) SPIELE

1 KARTE

AUS:

- ◆ Im eigenen Zug MUSS 1 Handkarte ins 5x5-Raster gespielt werden. Ausrichtung: horizontal / vertikal - wie alle anderen Karten im Raster, angrenzend an mind. 1 schon ausliegende Karte

2) SETZE

1 WANDER-

FIGUR:

- ◆ PLATZIERE (wenn du willst) 1 eigene Wanderfigur auf der Karte, die du soeben gespielt hast ODER auf eine Karte, die daran waagrecht oder senkrecht angrenzt. LIMIT: Max. 1 Wanderfigur kann auf jeder Karte stehen.

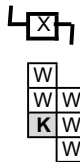
3) ZIEHE

1 KARTE:

- ◆ ZIEHE 1 Karte, so dass du wieder 6 auf der Hand hast.

Spielende:

Beispiel zur Bedingung, dass Karten mit Wald verbunden sind:



Mit "K" sind die Karten "W" (mit Wald) verbunden.

- ◆ Wurde die 25. Karte gelegt, endet nach dem Spielzug die Partie. Anhand eurer Wanderfiguren im Raster wertet ihr eure Siegpunkte. Wer die meisten SP erzielt, gewinnt. Patt: Der Beteiligte gewinnt, der später in der Zugreihenfolge dran ist.
- ◆ Jede Karte mit Wanderfigur kann werten. Wenn nicht anders angegeben, zählt diese Karte NICHT mit und zeigt nur die Wertungs-Bedingungen.
- ◆ Jede der 3 Tierarten bringt auf unterschiedliche Weise SP:
 - ➡ Der TANNENHÄHER bringt SP basierend auf anderen Tierarten.
 - ➡ Die GÄMSE bringt SP basierend auf den Wanderfiguren ein.
 - ➡ Der GRASFROSCH bringt SP basierend auf den Landschaftsarten (BERG - SEE - WALD) ein.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.12.24

SP = Siegpunkte