

Angkor - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Tiger, 1 Brunnen, 1 Statue.
Bei 2 bzw. 3 Spielern kommen 8 bzw. 4 Wasser-Plättchen aus dem Spiel.
Die restlichen Plättchen werden gemischt und verdeckt ausgelegt.
Jeder Spieler nimmt sich 5 Plättchen hinter seinen Sichtschirm und legt eine evtl. gefundene "Prinzessin" verdeckt zurück, wofür er sofort Ersatz zieht.

Ablauf 1 Zuges:

Wer an der Reihe ist, MUSS folgende Aktionen nacheinander ausführen:

1.) Ein Plättchen einsetzen ODER 1 Spielfigur aufstellen.

a) Plättchen einsetzen.

- Ein beliebiges Plättchen von der Ablage hinter dem eigenen Sichtschirm wählen UND auf ein freies Feld des eigenen Spielplanes platzieren ODER auf ein vorhandenes Urwald-Plättchen auflegen (nie auf Wasser!).
- Die Plättchen Innenhof (grau), Pagoden (rot), Tempel (weiß) und Wasser müssen beim Einsetzen immer waagrecht, senkrecht oder diagonal an ein beliebiges vorhandenes Plättchen angrenzen, das kein Urwald ist. Danach spielt es keine Rolle, ob es dann an Urwald grenzt
- Aufgedruckte Tempel gelten bereits als vorhandene Gebäude.
- Urwald-Plättchen werden immer auf fremde Spielpläne abgelegt und müssen mit einer Kante an den Außenrand des Planes oder waagrecht/senkrecht (nicht diagonal) an ein bereits vorhandenes Urwald-Plättchen bzw. vorhandenen Urwald (die Erhöhungen an den Ecken des Planes) angrenzen.
- Urwald darf auf andere Plättchen aufgesetzt werden, aber nicht auf Wasser.
- Keinem Spieler dürfen in 1 Runde mehr als 4 Urwald-Plättchen zugewiesen werden.

b) Figur aufstellen.

- 1 Figur auf ein freies eigenes Feld stellen. Die Figur kann nicht überbaut werden.

2.) Wie Aktion 1.

3.) Auffüllen der Spieler-Reserve.

Hat der Spieler nach seinem Zug weniger als 5 Plättchen, füllt er auf.
Zieht er dabei 1 Prinzessin, wird diese sofort offen ausgelegt und Ersatz gezogen.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Spiel-Ende:

sofort, wenn die 5. Prinzessin aufgedeckt wird.

Wertung:

Jeder Spieler zählt die Punkte seiner offen sichtbaren Gebäude.
Zusätzlich bringen eingesetzte Figuren Punkte.
Jedes waagrecht/senkrecht direkt anliegende zusammenhängende gleichartige Gebiet bringt je nach Figuren-Art:

Statue	1 Punkt je Innenhof-Plättchen (grau)
Tiger	1 Punkt je Urwald-Plättchen
Brunnen	1 Punkt je Wasser-Plättchen

Die höchste Gesamtsumme bestimmt den Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.10.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Angkor - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Tiger, 1 Brunnen, 1 Statue.
Bei 2 bzw. 3 Spielern kommen 8 bzw. 4 Wasser-Plättchen aus dem Spiel.
Die restlichen Plättchen werden gemischt und verdeckt ausgelegt.
Jeder Spieler nimmt sich 5 Plättchen hinter seinen Sichtschirm und legt eine evtl. gefundene "Prinzessin" verdeckt zurück, wofür er sofort Ersatz zieht.

Ablauf 1 Zuges:

Wer an der Reihe ist, MUSS folgende Aktionen nacheinander ausführen:

1.) Ein Plättchen einsetzen ODER 1 Spielfigur aufstellen.

a) Plättchen einsetzen.

- Ein beliebiges Plättchen von der Ablage hinter dem eigenen Sichtschirm wählen UND auf ein freies Feld des eigenen Spielplanes platzieren ODER auf ein vorhandenes Urwald-Plättchen auflegen (nie auf Wasser!).
- Die Plättchen Innenhof (grau), Pagoden (rot), Tempel (weiß) und Wasser müssen beim Einsetzen immer waagrecht, senkrecht oder diagonal an ein beliebiges vorhandenes Plättchen angrenzen, das kein Urwald ist. Danach spielt es keine Rolle, ob es dann an Urwald grenzt
- Aufgedruckte Tempel gelten bereits als vorhandene Gebäude.
- Urwald-Plättchen werden immer auf fremde Spielpläne abgelegt und müssen mit einer Kante an den Außenrand des Planes oder waagrecht/senkrecht (nicht diagonal) an ein bereits vorhandenes Urwald-Plättchen bzw. vorhandenen Urwald (die Erhöhungen an den Ecken des Planes) angrenzen.
- Urwald darf auf andere Plättchen aufgesetzt werden, aber nicht auf Wasser.
- Keinem Spieler dürfen in 1 Runde mehr als 4 Urwald-Plättchen zugewiesen werden.

b) Figur aufstellen.

- 1 Figur auf ein freies eigenes Feld stellen. Die Figur kann nicht überbaut werden.

2.) Wie Aktion 1.

3.) Auffüllen der Spieler-Reserve.

Hat der Spieler nach seinem Zug weniger als 5 Plättchen, füllt er auf.
Zieht er dabei 1 Prinzessin, wird diese sofort offen ausgelegt und Ersatz gezogen.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Spiel-Ende:

sofort, wenn die 5. Prinzessin aufgedeckt wird.

Wertung:

Jeder Spieler zählt die Punkte seiner offen sichtbaren Gebäude.
Zusätzlich bringen eingesetzte Figuren Punkte.
Jedes waagrecht/senkrecht direkt anliegende zusammenhängende gleichartige Gebiet bringt je nach Figuren-Art:

Statue	1 Punkt je Innenhof-Plättchen (grau)
Tiger	1 Punkt je Urwald-Plättchen
Brunnen	1 Punkt je Wasser-Plättchen

Die höchste Gesamtsumme bestimmt den Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.10.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de