

### Arboretum - KSR

Ziel: Gestalte das prächtigste Arboretum.

Ablauf eines Zuges:

- 1) Ziehe nacheinander 2 Karten und nimm diese auf die Hand.  
Je Karte kann gewählt werden, ob sie die oberste Karte vom Nachziehstapel ist oder von einem beliebigen Abwurfstapel kommt.
- 2) Allererster Zug: Lege 1 Handkarte in die eigene Auslage.  
Weitere Züge: Lege 1 Handkarte senkrecht oder waagrecht an mind. 1 schon vor Dir ausliegende Karte.  
... Deine Auslage kann aus mehreren Wegen bestehen.  
... Ein Weg ist eine Folge von Karten, wobei die 1. und letzte Karte die gleiche Farbe haben müssen.  
... Entlang eines Weges müssen alle Kartenwerte aufsteigen.  
... Ein Weg darf beliebig oft im rechten Winkel abknicken.
- 3) Wirf 1 Handkarte offen auf den eigenen Abwurfstapel ab.  
Du hast nun also 7 Karten auf der Hand.

#### Spielende:

- ➡ Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, spielt der Spieler noch seinen Zug, der die letzte Karte nahm. Danach wird gewertet.
- ➡ Jede Farbe einzeln werten. Je Farbe zeigen alle Spieler ihre Handkarten vor. Wer die höchste Summe hat, darf 1 Weg dieser Farbe in seiner Auslage werten. Patt: Alle Beteiligten werten 1 Weg.  
Achtung: Hat jemand die "8" einer Farbe auf der Hand und ein Mitspieler die "1" dieser Farbe, ist die "8" nur "0" wert.
- ➡ Hat von einer Farbe niemand Handkarten, dürfen alle Spieler einen Weg in genau dieser Farbe werten.

#### Einen Weg werten:

- ➡ Die 1. und letzte Karte müssen von gleicher Farbe sein.  
Ein Weg kann aufgrund aufsteigender Werte 2 bis 8 Karten beinhalten.  
Punkte gibt es wie folgt:
  - a) Jede Karte = 1 Punkt.
  - b) 1 Extra-Punkt für jede Karte, wenn alle Karten des Weges die selbe Farbe haben. Der Weg muss aus mind. 4 Karten bestehen.
  - c) 1 Extra-Punkt, wenn der Weg mit "1" beginnt.
  - d) 2 Extra-Punkte, wenn der Weg mit "8" endet.
- ➡ Eine Karte kann Teil mehrerer Wege sein und so mehrfach werten.
- ➡ Der Spieler mit den meisten Punkte gewinnt.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr Farben in seiner Auslage siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.10.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

### Arboretum - KSR

Ziel: Gestalte das prächtigste Arboretum.

Ablauf eines Zuges:

- 1) Ziehe nacheinander 2 Karten und nimm diese auf die Hand.  
Je Karte kann gewählt werden, ob sie die oberste Karte vom Nachziehstapel ist oder von einem beliebigen Abwurfstapel kommt.
- 2) Allererster Zug: Lege 1 Handkarte in die eigene Auslage.  
Weitere Züge: Lege 1 Handkarte senkrecht oder waagrecht an mind. 1 schon vor Dir ausliegende Karte.  
... Deine Auslage kann aus mehreren Wegen bestehen.  
... Ein Weg ist eine Folge von Karten, wobei die 1. und letzte Karte die gleiche Farbe haben müssen.  
... Entlang eines Weges müssen alle Kartenwerte aufsteigen.  
... Ein Weg darf beliebig oft im rechten Winkel abknicken.
- 3) Wirf 1 Handkarte offen auf den eigenen Abwurfstapel ab.  
Du hast nun also 7 Karten auf der Hand.

#### Spielende:

- ➡ Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, spielt der Spieler noch seinen Zug, der die letzte Karte nahm. Danach wird gewertet.
- ➡ Jede Farbe einzeln werten. Je Farbe zeigen alle Spieler ihre Handkarten vor. Wer die höchste Summe hat, darf 1 Weg dieser Farbe in seiner Auslage werten. Patt: Alle Beteiligten werten 1 Weg.  
Achtung: Hat jemand die "8" einer Farbe auf der Hand und ein Mitspieler die "1" dieser Farbe, ist die "8" nur "0" wert.
- ➡ Hat von einer Farbe niemand Handkarten, dürfen alle Spieler einen Weg in genau dieser Farbe werten.

#### Einen Weg werten:

- ➡ Die 1. und letzte Karte müssen von gleicher Farbe sein.  
Ein Weg kann aufgrund aufsteigender Werte 2 bis 8 Karten beinhalten.  
Punkte gibt es wie folgt:
  - a) Jede Karte = 1 Punkt.
  - b) 1 Extra-Punkt für jede Karte, wenn alle Karten des Weges die selbe Farbe haben. Der Weg muss aus mind. 4 Karten bestehen.
  - c) 1 Extra-Punkt, wenn der Weg mit "1" beginnt.
  - d) 2 Extra-Punkte, wenn der Weg mit "8" endet.
- ➡ Eine Karte kann Teil mehrerer Wege sein und so mehrfach werten.
- ➡ Der Spieler mit den meisten Punkte gewinnt.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr Farben in seiner Auslage siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.10.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)