

Blätterrauschen - KSR

Die Würfel zeigen je 1 - 4 Augen.

Ablauf einer Runde (Alle Spieler beenden eine Phase, bevor die nächste beginnt):

- 1) Startspieler wirft beide Würfel. Jede WOLKE wird sofort in die Wertung eingetragen.
- 2) Jeder Spieler ZEICHNET ein GEBIET in Kantenlängen von 1 - 4 Symbolen, je nach Augenzahlen der Würfel ein. Das erste Gebiet muss das eigene Startfeld einbeziehen. Ab der 2. Runde muss jedes neue Gebiet mit mind. 1 Feld waagrecht oder senkrecht an ein schon eingezeichnetes Gebiet angrenzen. Überlappung ist nicht erlaubt. Kann/will man nichts einzeichnen = FEHLWURF ankreuzen, max. 6-mal möglich.
- 3) Jeder Spieler wählt 1 SYMBOL im aktuellen Gebiet und kreuzt alle Felder mit diesem Symbol dort an.
- 4) WERTUNG: Je angekreuztem Symbol ist 1 Kreuz in 1 Wertungs-Kreis zu übernehmen. Ggf. gewertetes Gebiet durchstreichen wegen Übersichtlichkeit.
- 5) Jeder Spieler entscheidet sich: AUSSTEIGEN = raus aus dem Spiel bis zur Endwertung. WEITER SPIELEN = eine weitere Runde mitmachen.

JOKER: 1x je Spielblatt darf der abgebildete Jokerwürfel (weiß/grün) genutzt werden und man wählt eine Zahl von 1 - 4 statt die tatsächlich gewürfelte Zahl bei diesem Würfel.

Spielende: Es geht solange, bis alle ausgestiegen sind oder 6 Fehlwürfe haben.

Schlusswertung: Tragt alle Punkte ein und addiert diese. Höchste Punktzahl gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit weniger Fehlwürfen siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.10.20

Blätterrauschen - KSR

Die Würfel zeigen je 1 - 4 Augen.

Ablauf einer Runde (Alle Spieler beenden eine Phase, bevor die nächste beginnt):

- 1) Startspieler wirft beide Würfel. Jede WOLKE wird sofort in die Wertung eingetragen.
- 2) Jeder Spieler ZEICHNET ein GEBIET in Kantenlängen von 1 - 4 Symbolen, je nach Augenzahlen der Würfel ein. Das erste Gebiet muss das eigene Startfeld einbeziehen. Ab der 2. Runde muss jedes neue Gebiet mit mind. 1 Feld waagrecht oder senkrecht an ein schon eingezeichnetes Gebiet angrenzen. Überlappung ist nicht erlaubt. Kann/will man nichts einzeichnen = FEHLWURF ankreuzen, max. 6-mal möglich.
- 3) Jeder Spieler wählt 1 SYMBOL im aktuellen Gebiet und kreuzt alle Felder mit diesem Symbol dort an.
- 4) WERTUNG: Je angekreuztem Symbol ist 1 Kreuz in 1 Wertungs-Kreis zu übernehmen. Ggf. gewertetes Gebiet durchstreichen wegen Übersichtlichkeit.
- 5) Jeder Spieler entscheidet sich: AUSSTEIGEN = raus aus dem Spiel bis zur Endwertung. WEITER SPIELEN = eine weitere Runde mitmachen.

JOKER: 1x je Spielblatt darf der abgebildete Jokerwürfel (weiß/grün) genutzt werden und man wählt eine Zahl von 1 - 4 statt die tatsächlich gewürfelte Zahl bei diesem Würfel.

Spielende: Es geht solange, bis alle ausgestiegen sind oder 6 Fehlwürfe haben.

Schlusswertung: Tragt alle Punkte ein und addiert diese. Höchste Punktzahl gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit weniger Fehlwürfen siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.10.20