

Blox - KSR

Startspieler bestimmen (wichtig für Spielende). Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Zuges:

- Der Spieler entscheidet sich für **genau 1 Aktion** und zieht danach so viele neue Karten, bis er wieder 5 Stück auf der Hand hält. Falls keine Karten mehr vorhanden sind, wird Ablagestapel neu gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgestellt.
- Spielfiguren und Blöcke/Türme sind Hindernisse und können nie von Figuren übersprungen werden. Auf jedem Feld kann nur 1 Figur bzw. Turm stehen.



JOKER: Das Plättchen gilt als 1 beliebige Karte und wird nach einem Einsatz auf die Rückseite gedreht. Wiederaktivierung: siehe unter "Karte/n tauschen".

Die Aktionen zur Auswahl:

Eine Figur einsetzen:

1 Farbkarte offen auf Ablagestapel abwerfen und 1 eigene Figur von beliebiger Spielplanseite einsetzen = eine Reihe wählen und Figur von außen in gerader Linie auf das erste Feld der ausgespielten Farbe dort ziehen.

Eine Figur ziehen:

1 Farbkarte offen auf Ablagestapel abwerfen und 1 eigene Figur auf dem Spielplan in waagerechter ODER senkrechter Linie - je ohne Abknicken - auf das nächste Feld der ausgespielten Farbe ziehen, das in der gewählten Richtung liegt.

Einen Turm abräumen:

1 eigene Figur in waagerechter ODER senkrechter Linie auf einen bestimmten Turm ziehen. Dazu darf zwischen der Figur und dem Turm keine Farbe vorkommen, die auch im Turm ist. Für jeden Block im Turm muss der Spieler 1 entsprechende Karte dieser Farbe abwerfen. Er erhält den Punktechip des Turmes sowie dessen Blöcke und legt alles offen vor sich ab. Seine Figur verbleibt auf dem Feld des Turmes.

Hat ein Spieler ≥ 7 Blöcke vor sich liegen, darf er solange keine Türme abräumen, bis er durch das Bauen neuer Türme weniger als 7 Blöcke besitzt.

Einen Turm bauen:

Entsprechend der Phase des Spiels muss ein neuer Turm eine bestimmte Anzahl Blöcke haben. Je darin verwendetem Block wird 1 entsprechende Karte der Farbe benötigt. Die Blöcke werden auf das Feld einer eigenen Figur gesetzt, Figur geht zurück an den Spieler. Auf den Turm kommt ein Chip im Wert der Turmhöhe, aber nur bis Turmhöhe 4. Der Spieler erhält aus dem Vorrat genau so viele Punkte wie die Turmhöhe ausmacht.

Phasen:	Man darf Türme abräumen:	Maximal-Abräumhöhe:	Man darf Türme bauen:
1	Höhe 1	1	nur Höhe 2
2	Höhe 1 - 2	2	nur Höhe 3
3	Höhe 1 - 3	3	nur Höhe 4
4	Höhe 1 - 4	4	nur Höhe 5

Chips können in andere Stückelung gewechselt werden.

5er-Türme werden nicht abgeräumt.

Phasenwechsel: Steht nur noch 1 Turm mit der Maximal-Abräumhöhe der aktuellen Phase, beginnt sofort die nächste Phase. Anzeiger auf Phasentafel anpassen.

Beispiel: In Phase 2 wurden in einer Partie alle Türme der Höhe 2 bis auf einen abgeräumt.

Ab sofort gilt nun Phase 3.

Eine Figur schlagen:

3 oder mehr Karten in der Farbe des Feldes mit einer gegnerischen Figur abwerfen. Die gegnerische Figur muss durch eine eigene Figur erreichbar sein, d.h., dabei darf nicht zwischen der eigenen und gegnerischen Figur ein Feld in genau der Farbe liegen, auf dem gerade die gegnerische Figur noch steht. Die eigene Figur zieht auf das gegnerische Feld, der Gegner erhält seine Figur zurück. Jede eingesetzte Karte (also 3 - 5) bringt 1 Punkt für den Angreifer. Achtung: Die Aktion "Eine Figur einsetzen" ermöglicht nicht das Schlagen.

Karte/n tauschen:

1 - 5 Karten abwerfen und genau so viele nachziehen. Nebeneffekt: Der ggf. genutzte Joker wird wieder aktiviert und kann ab dem Folgezug genutzt werden.

Ende des Spiels:

Steht in Phase 4 nur noch ein einziger Turm der Höhe 4, wird die lfd. Runde noch zu Ende gespielt.

Nun zählt jeder Spieler seine Punkte und es gewinnt die Höchstsumme.

Patt: Es gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Blöcke vor sich liegen hat.

Sonderregel für das Spiel zu zweit beachten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.10.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de