

Blue Moon City - KSR

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Man kann beliebig viele Karten ausspielen.

Wer am Zug ist, führt die 3 Phasen in der vorgegebenen Reihenfolge aus.

1.) BEWEGUNG:

- **Eigene Figur bis zu 2 Gebädetafeln weiter bewegen**, waagrecht oder senkrecht. Richtungswechsel ist erlaubt. Man darf auch auf die Bewegung verzichten.
- **Graue Karten** ermöglichen größere Reichweite, wenn als Sonderfunktion genutzt.
 - Wert 1 = Spielfigur auf beliebige Gebädetafel setzen.
 - Wert 2 = Die eigene Figur bis zu 2 Zusatzfelder bewegen.
- **Schwarze, rote oder blaue Karten** ermöglichen Bewegung der zugehörigen Drachen als **Sonderfunktion**. Bewegungsregel wie Spielfigur (bei Wert 2).
 - Schwarze Karte:** Wert 1 = ROTEN Drachen auf beliebige Gebädetafel setzen. Wert 2 = ROTEN Drachen bis zu 3 Gebädetafeln bewegen. Der Drache muss aber schon in der Stadt (im Spiel) sein.
 - Rote Karte:** Wert 1 = GRÜNEN Drachen auf beliebige Gebädetafel setzen. Wert 2 = GRÜNEN Drachen bis zu 3 Gebädetafeln bewegen. Der Drache muss aber schon in der Stadt (im Spiel) sein.
 - Blaue Karte:** Wert 1 = BLAUEN Drachen auf beliebige Gebädetafel setzen. Wert 2 = BLAUEN Drachen bis zu 3 Gebädetafeln bewegen. Der Drache muss aber schon in der Stadt (im Spiel) sein.

Nutzung einer Spielkarte:

ENTWEDER mit dem Kartenwert (1 - 3) zum **Wiederaufbau** der Gebäude ODER durch Aktivierung der **Sonderfunktion** (bei Kartenwert 1 - 2).

Opfer dem Obelisken bringen:

- Steht eigene Spielerfigur zum Ende der Bewegungsphase auf Marktplatz (Spielmitte), kann der Spieler dem **Obelisken 1 Opfer** bringen bzw. **mehrere** über **gelbe Karten**:
 - Wert 1 oder 2 = 1 zusätzliches Opfer bringen + Zuzahlung von 1 - 2 Kristallen.
- 1 Baustein auf das nächst höhere freie Feld des Obelisken setzen und die dort geforderte Anzahl an Kristallstücken in den Vorrat geben. Unpassende Werte darf man wechseln. Evtl. Drachen auf dem Marktplatz bringen nun aber keine Schuppen.

2.) BAUSTEINE SETZEN UND EVTL. GEBÄUDE WERTEN:

- Auf das **Zielfeld** der eigenen Figur kann der Spieler **1 o. mehr Bausteine** setzen, wenn er die **Karten dafür abgibt**. Er nutzt die Kartenwerte oder Sonderfunktionen.
- Jeder Baustein muss **separat** bezahlt werden.

Weißer Karte: Wert 1 = 1 - 4 Karten **einer** Farbe als **andere** Farbe ausspielen.
Wert 2 = 1 Karte als andere Farbe ausspielen.

Mit der weißen Karte zahlt man das Farbtasch-Recht.

Braune Karte: Wert 1 oder 2 = 2 braune Karten (nicht mit Wert 3) ergeben 1 Karte in beliebiger Farbe mit Wert 3.

Grüne Karte: Immer Wert 1 = Joker für freie Farbwahl.

- Die **Bauabschnitte** tragen Ziffern und sind in einer bestimmten Farbe. Der Spieler wählt einen beliebigen Abschnitt und spielt die Karten der geforderten Farbe aus, die auf den offenen Ablagestapel kommen. Die Summe der Kartenwerte muss mind. der Ziffer des Bauabschnittes entsprechen. 1 Baustein dort platzieren. Palast: Je Bauabschnitt sind Karten **einer** Farbe frei wählbar.

Wurde im Spielzug mind. 1 Baustein auf eine Gebädetafel mit Drachen gesetzt:

Der Spieler am Zug erhält je Drachen dort 1 Schuppe, egal wieviele Bausteine er baut.

Wertung:

- **Wird das letzte freie Feld eines Gebäudes besetzt, erfolgt Wertung.**
- Der Spieler mit den **meisten Bausteinen** auf der Gebädetafel erhält die Spielteile neben dem Stern auf der Tafel. Er ist der große Baumeister.
 - Patt: Der Beteiligte mit Baustein am weitesten links in Leserichtung geht vor.
- **Jeder Spieler** (auch großer Baumeister) mit mind. 1 Baustein auf der Tafel erhält so viele Kristallstücke wie in der Reihe unter dem Stern angezeigt sind.
- **Jeder Spieler** (auch großer Baumeister) erhält die Teile, die auf waagrecht oder senkrecht **benachbarten fertig gestellten (umgedrehte) Tafeln** abgebildet sind.
- Gewonnene **Kristallstücke** legt jeder verdeckt vor sich ab = selbst stets einsehbar.
- **Drachenschuppen** werden ebenfalls vor den Spielern abgelegt.
- **Erhaltene Karten** darf der Spieler am Zug erst ansehen, nachdem er Karten nachgezogen hat. Andere betroffene Spieler dürfen die Karten sofort aufnehmen.
- **Die Gebäudekarte** wird umgedreht und die Spieler erhalten ihre Bausteine zurück.
- **Spielfiguren und Drachen** werden wieder auf die Gebädetafel zurück gestellt.

Schuppen-Wertung (tritt während einer Wertung oder beim Bausteinsetzen ein):

- Wurde die **letzte Schuppe** aus dem Vorrat genommen = Wertung.
- Reichen die auszuzahlenden Schuppen nicht aus, zählt man für die Wertung im Geiste die fehlenden Schuppen aus Auszahlung der aktuellen Gebäudewertung dazu.
- Wer die meisten Schuppen besitzt, erhält Kristallstücke im Wert 6, Patt: jeder 3. Jeder andere Spieler mit mind. 3 Schuppen erhält Kristallstücke im Wert 3. Spieler mit <3 Schuppen gehen leer aus, behalten aber ihre Schuppen. Die übrigen Spieler geben ihre kompletten Schuppen in den Vorrat zurück.

3.) KARTEN NACHZIEHEN:

- **Zunächst** darf man ggf. 1 - 2 Handkarten abwerfen + jeweils 1 Karte nachziehen.
- Am Ende seines Zuges zieht der Spieler 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt.

Ende:

Bei 2, 3 oder 4 Spielern endet das Spiel **sofort**, wenn 6, 5 oder 4 Opfer (je nach Anzahl Spieler) durch einen Spieler erbracht wurden. Dieser ist der Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.12.06/Nr. 789

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de