

Copenhagen (Roll & Write) - KSR

Vorbereitungen:

Der Fassadenblock kommt in die Tischmitte,
Vom Spielerblock nimmt sich jeder Spieler 1 Seite, wobei der Startspieler
das weiße Kästchen links neben seiner Punkteleiste ankreuzt.
Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges in 3 Phasen:

1) Würfeln und Fassadenform wählen:

- ◆ Der aktive Spieler würfelt 1-mal mit allen Würfeln und wählt aus dem Ergebnis genau 1 verfügbare Form vom Fassadenblock aus.
- ◆ Immer verfügbar sind alle Formen unterhalb der liegenden Acht, Formen unterhalb des "X" dürfen noch nicht durchgestrichen sein.
- ◆ WEISSER Würfel = JOKER für beliebige Farbe.
- Die Anzahl von Würfeln gleicher Farbe + evtl. Joker-Würfel muss mind. so hoch sein, wie die Anzahl von Feldern auf gewählter Form. Falls man 1 Form unterhalb des "X" wählt, streicht man diese durch.

2) Fassade einzeichnen:

- ◆ Die gewählte Form darf beliebig gedreht werden und wird auf dem Gebäude des eigenen Spielerblattes eingezeichnet. Sie muss entweder auf der untersten Reihe ODER auf einer anderen schon eingezeichneten Form aufliegen. In beiden Fällen muss nur mind. 1 Feld der neuen Form aufliegen.
- ◆ Nur 1 Feld der neuen Form wird mit "X" markiert, sonstige mit "O".
- ◆ Wurde nun im aktuellen Zug eine **REIHE / SPALTE** komplett gefüllt:
Erhalte 1 Punkt für diese Reihe mit mind. 1 "X".
Erhalte 2 Punkte für diese Reihe, wenn alle Felder Symbol "O" zeigen.
Erhalte 2 Punkte für diese Spalte mit mind. 1 "X".
Erhalte 4 Punkte für diese Spalte, wenn alle Felder Symbol "O" zeigen.
- ◆ Wurde(n) **WAPPEN** freigeschaltet:
Ist am Rand der gerade komplett gefüllten Reihe/Spalte ein Wappen zu sehen, gibt es 1 von 2 möglichen Boni:
a) Zeichne nach üblichen Regeln ein "O" ein. Ggf. folgen dadurch erneute Punkte und Boni.
b) Markiere auf beliebiger Fähigkeitsleiste linksbündig 2-mal "X".

3) Die Mitspieler wählen 1 Fähigkeitsleiste:

- ◆ Jeder Mitspieler darf EINEN vom aktiven Spieler **nicht** genutzten Würfel wählen (jeder Spieler darf den selben Würfel wählen), um 1 "X" auf seiner farblich dazu passenden Fähigkeitsleiste zu markieren.
- ◆ Sollte unterhalb von einem "X" ein Symbol erscheinen, ist ein Bonus bzw. 1 Fähigkeit freigeschaltet (nutzbar in einem späteren Zug).
- ◆ Wird eine Fähigkeitsleiste komplett markiert, gibt es 2 Punkte.

BONUS (+): Erhöhe Dein Würfelergebnis um +1 in der Bonus-Farbe.

FÄHIGKEIT (☆) : Man darf x Fähigkeiten in seinem Zug nutzen.

Spielende: Nach der Runde, in der mind. 1 Spieler ≥ 12 Punkte hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Patt: Beteiligter mit weniger leeren Gebäudefeldern siegt.

Andernfalls gibt es mehrere Sieger.

Spiel zu zweit: *Streicht anfangs je Farbe 1 Form mit 4 Feldern durch.
Jeder Spieler trägt 2-mal "X" links in einer beliebigen
seiner Fähigkeitsleisten ein.*

3) Der nicht aktive Spieler darf bis zu 2 nicht genutzte Würfel des aktiven Spielers nutzen, um je 1 "X" auf 1 - 2 seiner Fähigk.-L. anzukreuzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.10.19