

Framework - KSR

Jeder Spieler nimmt sich die 22 Steine einer Farbe.

Es gibt 120 Plättchen und 5 Rahmenfarben.

Ziel: Habe als Erster alle Deine Steine platziert / habe die wenigsten über.

Ablauf einer Runde im Uhrzeigersinn:

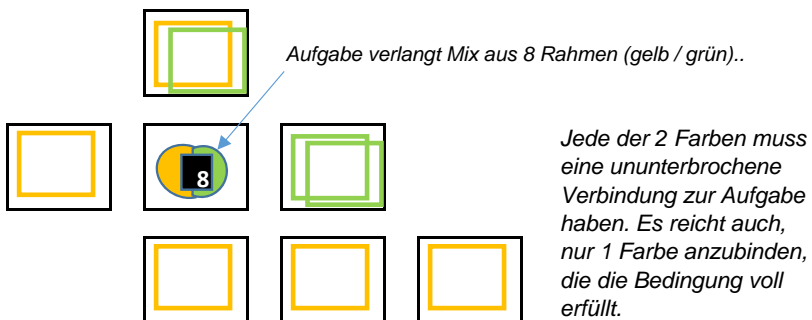
- Wer den Beutel hat, zieht zufällig Plättchen daraus, 1 mehr als Anzahl der Spieler. Das ist das offene Angebot.
- Der Beutelinhaber sucht sich 1 Plättchen aus dem Angebot aus und legt es sofort in seine Auslage, waagrecht oder senkrecht dort an ein schon ausliegendes Plättchen angrenzend (außer, es ist das 1. Plättchen). Die Ausrichtung der Plättchen ist egal.
- Nachdem alle Mitspieler ebenso ihr Plättchen gewählt und verbaut haben, muss der Beutelinhaber das übrige Plättchen auch noch anbauen. Danach geht der Beutel zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Eine neue Runde beginnt.

JEDERZEIT: Hat sich eine Eurer Aufgaben erfüllt, legt Ihr 1 Spielstein darauf.

ERFÜLLT = Es müssen mind. so viele Rahmen angrenzend (inkl. auch der Aufgabe selbst) in vorgegebenen Farben zum Aufgaben-Plättchen liegen, wie die Aufgabe verlangt. Dabei zählen auch Ketten von Plättchen, solange sie mit dem Aufgaben-Plättchen verbunden sind (mind. 1 Plättchen davon).

Beispiel zu 1 korrekt gelösten Aufgabe, die mit 1-2 Farben erfüllt werden kann:



Spielende tritt ein:

SOFORT, wenn jemand seinen letzten Spielstein auf eine Aufgabe setzt
ODER nach der Runde, in der der Beutel leer wurde. Es siegt dann, wer die wenigsten Steine übrig hat.

Patt: Der Sieg ist geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.06.22