

**Gipsy King - KSR**

Aus den 15 gemischten Landschaftsteilen (2 Spieler: nur 1 - 12) wird eine Landschaft ausgelegt. Wo die Plättchen liegen/anliegen, ist dabei egal.

Jeder Spieler nimmt alle Wohnwagen einer Farbe.

Die beteiligten Zählsteine auf der Zählleiste auf "0" einsetzen.

Von jedem Spieler wird je 1 Wohnwagen verwendet, um die Zugreihenfolge - zunächst zufällig - zu bestimmen. Die Wagen sind nun Zugreihenfolgeanzeiger. Ein weiterer Wohnwagen jedes Spielers wird in genau umgekehrter Reihenfolge angeordnet. Diese Zugreihenfolge gilt zu Beginn der 2. Spielhälfte.

A
B
C

2. Spielhälfte

C
B
A

**Ablauf eines Spielzugs:**

● **ENTWEDER 1 Wohnwagen einsetzen:**

- Im 1. Zug kann der Startspieler einen seiner Wohnwagen auf ein freies Landfeld angrenzend zum Wasser mit der Nummer "1" setzen.
- Jedes Landfeld nimmt insgesamt nur 1 Wohnwagen auf.
- Dann wird der eigene Anzeige-Wohnwagen ans Ende der Reihenfolge gesetzt.
- Wasserfelder, um die herum es kein freies Land gibt, werden übersprungen.
- Wurde Wasser "15" umschlossen, werden noch die verbliebenen freien Landfelder bespielt.

● **ODER PASSEN:**

- Man setzt keinen Wohnwagen ein und verändert nicht die Zugreihenfolge. Mit dem Passen hat man allerdings keine Möglichkeit mehr, am aktuellen Wasserfeld weitere Landschaften zu besetzen.
- Haben alle Spieler an einem Wasserfeld gepasst, muss der letzte Passer alle verbleibenden Landfelder um das aktuelle Wasserfeld besetzen.

● **Der nächste Spieler ist am Zug:**

- **Wer jetzt bei der Zugreihenfolge ganz oben steht, macht den nächsten Zug.** Auch dieser Spieler kann ein freies Landfeld am Wasser "1" besetzen. So geht es immer weiter, bis alle Landfelder um Wasser "1" herum besetzt sind. Dann kann der Spieler am Zug mit Wasser "2" entsprechend fortfahren usw..

Spieler A spielt

A
B
C

B
C
A

**Wertung:**

**Nachdem alle Landfelder des Spielplans besetzt sind, wird gewertet.**

**1.) Seen mit Fischen bringen Punkte:**

Die Spieler mit den meisten angrenzenden Wohnwagen an einem See erhalten so viele Punkte, wie Fische im größeren Schwarm des Sees sind, die Spieler mit den zweitmeisten Wohnwagen = Punkte wie zweitgrößter Schwarm. Ebenso geht es mit den weiteren Plätzen weiter.

Im 3 Personen-Spiel: Punkte werden jeweils verdoppelt.

Im 2 Personen-Spiel: Alle Punkte für alle Fische erhält der Spieler mit den meisten angrenzenden Wohnwagen.

**2.) Gruppenwertung von Wohnwagen:**

Eigene Wohnwagen, deren Landfelder angrenzen, sind benachbart.

1 einzelner Wagen = 1 Punkt, 2 Wagen zusammen schon 3 P., 3 Wagen = 6 P. usw..

**2. Spielhälfte:**

- Alle Wohnwagen auf dem Spielplan + die Anzeiger 1. Zugreihenfolge ==> an die Spieler zurück. Nun wird mit der 2. Zugreihenfolgeanzeige begonnen.
- Es wird rückwärts vom Wasser "15" bis "1" gespielt, bis alle Landfelder besetzt sind.
- 2x in der gesamten 2. Spielhälfte darf man in seinem Zug je 2 Wohnwagen auf ein Landfeld setzen. Diese Wagen zählen mit bei der Wertung.

**Sonderfall:** Wohnwagen aufgebraucht? Wohnwagen einer nicht mitspielenden Farbe verwenden.

**Ende:**

Nach einer erneuten Wertung werden die Punkte aus der 1. + 2. Spielhälfte addiert. Die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.11.07  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an [rowiksr@aol.com](mailto:rowiksr@aol.com)

Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

**Gipsy King - KSR**

Aus den 15 gemischten Landschaftsteilen (2 Spieler: nur 1 - 12) wird eine Landschaft ausgelegt. Wo die Plättchen liegen/anliegen, ist dabei egal.

Jeder Spieler nimmt alle Wohnwagen einer Farbe.

Die beteiligten Zählsteine auf der Zählleiste auf "0" einsetzen.

Von jedem Spieler wird je 1 Wohnwagen verwendet, um die Zugreihenfolge - zunächst zufällig - zu bestimmen. Die Wagen sind nun Zugreihenfolgeanzeiger. Ein weiterer Wohnwagen jedes Spielers wird in genau umgekehrter Reihenfolge angeordnet. Diese Zugreihenfolge gilt zu Beginn der 2. Spielhälfte.

A
B
C

2. Spielhälfte

C
B
A

**Ablauf eines Spielzugs:**

● **ENTWEDER 1 Wohnwagen einsetzen:**

- Im 1. Zug kann der Startspieler einen seiner Wohnwagen auf ein freies Landfeld angrenzend zum Wasser mit der Nummer "1" setzen.
- Jedes Landfeld nimmt insgesamt nur 1 Wohnwagen auf.
- Dann wird der eigene Anzeige-Wohnwagen ans Ende der Reihenfolge gesetzt.
- Wasserfelder, um die herum es kein freies Land gibt, werden übersprungen.
- Wurde Wasser "15" umschlossen, werden noch die verbliebenen freien Landfelder bespielt.

● **ODER PASSEN:**

- Man setzt keinen Wohnwagen ein und verändert nicht die Zugreihenfolge. Mit dem Passen hat man allerdings keine Möglichkeit mehr, am aktuellen Wasserfeld weitere Landschaften zu besetzen.
- Haben alle Spieler an einem Wasserfeld gepasst, muss der letzte Passer alle verbleibenden Landfelder um das aktuelle Wasserfeld besetzen.

● **Der nächste Spieler ist am Zug:**

- **Wer jetzt bei der Zugreihenfolge ganz oben steht, macht den nächsten Zug.** Auch dieser Spieler kann ein freies Landfeld am Wasser "1" besetzen. So geht es immer weiter, bis alle Landfelder um Wasser "1" herum besetzt sind. Dann kann der Spieler am Zug mit Wasser "2" entsprechend fortfahren usw..

Spieler A spielt

A
B
C

B
C
A

**Wertung:**

**Nachdem alle Landfelder des Spielplans besetzt sind, wird gewertet.**

**1.) Seen mit Fischen bringen Punkte:**

Die Spieler mit den meisten angrenzenden Wohnwagen an einem See erhalten so viele Punkte, wie Fische im größeren Schwarm des Sees sind, die Spieler mit den zweitmeisten Wohnwagen = Punkte wie zweitgrößter Schwarm. Ebenso geht es mit den weiteren Plätzen weiter.

Im 3 Personen-Spiel: Punkte werden jeweils verdoppelt.

Im 2 Personen-Spiel: Alle Punkte für alle Fische erhält der Spieler mit den meisten angrenzenden Wohnwagen.

**2.) Gruppenwertung von Wohnwagen:**

Eigene Wohnwagen, deren Landfelder angrenzen, sind benachbart.

1 einzelner Wagen = 1 Punkt, 2 Wagen zusammen schon 3 P., 3 Wagen = 6 P. usw..

**2. Spielhälfte:**

- Alle Wohnwagen auf dem Spielplan + die Anzeiger 1. Zugreihenfolge ==> an die Spieler zurück. Nun wird mit der 2. Zugreihenfolgeanzeige begonnen.
- Es wird rückwärts vom Wasser "15" bis "1" gespielt, bis alle Landfelder besetzt sind.
- 2x in der gesamten 2. Spielhälfte darf man in seinem Zug je 2 Wohnwagen auf ein Landfeld setzen. Diese Wagen zählen mit bei der Wertung.

**Sonderfall:** Wohnwagen aufgebraucht? Wohnwagen einer nicht mitspielenden Farbe verwenden.

**Ende:**

Nach einer erneuten Wertung werden die Punkte aus der 1. + 2. Spielhälfte addiert. Die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.11.07  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an [rowiksr@aol.com](mailto:rowiksr@aol.com)

Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)