

Gloria Picktoria - KSR	
<p>90 Sammelkarten + 5 Joker mischen, davon 3 in offene Auslage und an jeden Spieler 4 Karten verteilen. Jeder erhält 1 Verdoppler. In Restkarten die 10 Dschingis Hahn-Karten einmischen und als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen.</p> <p>Ablauf eines Zuges: Jeder Spieler muss 3 Aktions-Punkte beliebig auf Aktionen verteilen, ggf. auch mehrfach auf dieselbe Aktion.</p> <p>A) Karte verdeckt ablegen (=Schatzkarte) = 1 AP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte den Mitspielern zeigen und dann verdeckt vor sich ablegen = Beginn einer neuen Sammlung. - Die verdeckte Karte darf nicht mehr angesehen werden. <p>B) Karte offen ablegen = 1 AP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte offen an eine eigene Sammlung anlegen, also <i>ENTWEDER</i> an eine allein liegende Schatzkarte <i>ODER</i> an eine bestehende Reihe desselben Bildmotivs. - <u>Je Motiv</u> darf jeder Spieler nur <u>eine</u> Sammlung haben. - Wer eine <u>erste offene</u> Karte an eine <u>Schatzkarte</u> legt, setzt sofort die Fuchsfigur auf diese Sammlung. <p>C) Karte auf die Hand nehmen = 1 - 2 AP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>ENTWEDER</i> 1 der 3 offenen Karten aufnehmen (1 AP) <i>ODER</i> die oberste Karte vom Stapel aufnehmen (2 AP). - Offene Auslage vom Stapel immer auf 3 Karten auffüllen. <p>D) Fuchs versetzen = 1 - 2 AP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Befindet sich der Fuchs auf einer eigenen Sammlung, darf man ihn versetzen auf ... <i>ENTWEDER</i> eine andere eigene Sammlung (1 AP) <i>ODER</i> auf eine Sammlung des linken Nachbarn (2 AP). - Im selben Spielzug darf der Fuchs nur 1x über diese Aktion versetzt werden. <p>Nach seinem Spielzug darf man den Fuchs (auch zusätzlich nach bereits versetztem Fuchs) weitergeben, ohne 1 Aktion dafür zu benötigen. Den Fuchs auf eine beliebige Sammlung des linken Nachbarn stellen.</p>	<p>Verdoppler:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kann nur an eine Sammlung mit mind. 1 Karte anliegen. - gilt selbst nicht für die Längenbestimmung einer Reihe. - beendet die Reihe. - verdoppelt nicht, wenn er als Schatzkarte genutzt wird. - verdoppelt bei Wertungen den Wert der Sammlung. <p>Joker:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ersetzt jedes Bildmotiv (nicht den Verdoppler). - ist nie als 1. offene Karte einer Sammlung erlaubt. <p>Wertungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer eine "Dschingis Hahn"-Karte aufdeckt/zieht, legt diese sofort offen in die Tischmitte (= keine Aktion). Es muss stets erkennbar sein, wie viele Karten dort liegen. - Sobald die 4., 7. oder 10. "Dschingis Hahn"-Karte erscheint, erfolgt sofort Wertung: Bei der 3. Wertung verfallen alle weiteren Aktionen. <p>Punkte: Sammlungen <u>mit</u> Fuchs sind aus dem Spiel, d.h., sie wirken sich auch nicht aus auf u.a. Berechnungen.</p> <p>4 Punkte, wenn ein Spieler als <u>einzig</u>er eine bestimmte Motivsammlung ausliegen hat.</p> <p>3 Punkte, wenn ein Spieler die <u>längste Reihe</u> in einer bestimmten Motivsammlung ausliegen hat.</p> <p>1 Punkt, wenn ein Spieler die <u>zweitlängste Reihe</u> in einer bestimmten Motivsammlung ausliegen hat.</p> <p>Patt bei einer Wertung: auf 1. Platz: Beteiligte erhalten je 2 Punkte, 2. Platz: 0 auf 2. Platz: Es gibt keine Punkte. Der Verdoppler verdoppelt das Ergebnis.</p> <p>Letzte Wertung: Minus 2 Punkte je Schatzkarte, die allein liegt. Minus 1 Punkt je Handkarte.</p> <p>E) Der Spieler führt seinen ggf. unterbrochenen Zug fort.</p> <p>Spielende: Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor Roland Winner - 26.06.07</p>	

Gloria Picktoria - KSR	
<p>90 Sammelkarten + 5 Joker mischen, davon 3 in offene Auslage und an jeden Spieler 4 Karten verteilen. Jeder erhält 1 Verdoppler. In Restkarten die 10 Dschingis Hahn-Karten einmischen und als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen.</p> <p>Ablauf eines Zuges: Jeder Spieler muss 3 Aktions-Punkte beliebig auf Aktionen verteilen, ggf. auch mehrfach auf dieselbe Aktion.</p> <p>A) Karte verdeckt ablegen (=Schatzkarte) = 1 AP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte den Mitspielern zeigen und dann verdeckt vor sich ablegen = Beginn einer neuen Sammlung. - Die verdeckte Karte darf nicht mehr angesehen werden. <p>B) Karte offen ablegen = 1 AP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte offen an eine eigene Sammlung anlegen, also <i>ENTWEDER</i> an eine allein liegende Schatzkarte <i>ODER</i> an eine bestehende Reihe desselben Bildmotivs. - <u>Je Motiv</u> darf jeder Spieler nur <u>eine</u> Sammlung haben. - Wer eine <u>erste offene</u> Karte an eine <u>Schatzkarte</u> legt, setzt sofort die Fuchsfigur auf diese Sammlung. <p>C) Karte auf die Hand nehmen = 1 - 2 AP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>ENTWEDER</i> 1 der 3 offenen Karten aufnehmen (1 AP) <i>ODER</i> die oberste Karte vom Stapel aufnehmen (2 AP). - Offene Auslage vom Stapel immer auf 3 Karten auffüllen. <p>D) Fuchs versetzen = 1 - 2 AP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Befindet sich der Fuchs auf einer eigenen Sammlung, darf man ihn versetzen auf ... <i>ENTWEDER</i> eine andere eigene Sammlung (1 AP) <i>ODER</i> auf eine Sammlung des linken Nachbarn (2 AP). - Im selben Spielzug darf der Fuchs nur 1x über diese Aktion versetzt werden. <p>Nach seinem Spielzug darf man den Fuchs (auch zusätzlich nach bereits versetztem Fuchs) weitergeben, ohne 1 Aktion dafür zu benötigen. Den Fuchs auf eine beliebige Sammlung des linken Nachbarn stellen.</p>	<p>Verdoppler:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kann nur an eine Sammlung mit mind. 1 Karte anliegen. - gilt selbst nicht für die Längenbestimmung einer Reihe. - beendet die Reihe. - verdoppelt nicht, wenn er als Schatzkarte genutzt wird. - verdoppelt bei Wertungen den Wert der Sammlung. <p>Joker:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ersetzt jedes Bildmotiv (nicht den Verdoppler). - ist nie als 1. offene Karte einer Sammlung erlaubt. <p>Wertungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer eine "Dschingis Hahn"-Karte aufdeckt/zieht, legt diese sofort offen in die Tischmitte (= keine Aktion). Es muss stets erkennbar sein, wie viele Karten dort liegen. - Sobald die 4., 7. oder 10. "Dschingis Hahn"-Karte erscheint, erfolgt sofort Wertung: Bei der 3. Wertung verfallen alle weiteren Aktionen. <p>Punkte: Sammlungen <u>mit</u> Fuchs sind aus dem Spiel, d.h., sie wirken sich auch nicht aus auf u.a. Berechnungen.</p> <p>4 Punkte, wenn ein Spieler als <u>einzig</u>er eine bestimmte Motivsammlung ausliegen hat.</p> <p>3 Punkte, wenn ein Spieler die <u>längste Reihe</u> in einer bestimmten Motivsammlung ausliegen hat.</p> <p>1 Punkt, wenn ein Spieler die <u>zweitlängste Reihe</u> in einer bestimmten Motivsammlung ausliegen hat.</p> <p>Patt bei einer Wertung: auf 1. Platz: Beteiligte erhalten je 2 Punkte, 2. Platz: 0 auf 2. Platz: Es gibt keine Punkte. Der Verdoppler verdoppelt das Ergebnis.</p> <p>Letzte Wertung: Minus 2 Punkte je Schatzkarte, die allein liegt. Minus 1 Punkt je Handkarte.</p> <p>E) Der Spieler führt seinen ggf. unterbrochenen Zug fort.</p> <p>Spielende: Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor Roland Winner - 26.06.07</p>	