

Indigo - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer am Zug ist, macht folgende Aktionen:

1) Wegetafel legen:

- Der Spieler legt seine Wegetafel auf ein beliebiges freies Spielfeld. Sie kann frei liegen oder an beliebig viele belegte Felder angrenzen. Man darf nicht 2 Ausgänge bei den Toren durch eine Kurve blockieren.

Edelsteine bewegen:

- Grenzen Edelsteine an Wege der gerade gelegten Tafel an, werden sie nun bewegt.

- Schatztafeln am Rand:

Es wird der dort liegende gelbe Stein bewegt, d.h., in Pfeilrichtung bis ans Ende des angrenzenden Weges.

- Schatztafel in der Mitte:

Zunächst muss immer ein grüner Stein bewegt werden, bevor als Letzter der blaue Stein wegzieht.

- Wegetafeln:

Verlängert die gelegte Tafel einen Weg mit Edelstein darauf, bewegt der Spieler diesen direkt an das neue Ende des Weges. Der Stein muss der vorgegebenen Strecke folgen, ohne abzubiegen.

Treffen mehrere Edelsteine auf dem selben Weg aufeinander, kommen sie beide aus dem Spiel.

Edelsteine erhalten:

- Wird ein Edelstein bis zum Spielfeldrand bewegt, erhält ihn der Spieler, dem das Tor gehört.
- Gehört das Tor 2 Spielern, bekommt der zweite Spieler ebenfalls 1 Stein der selben Farbe vom Vorrat. Alle 6 Ausgänge gehören beiden Spielern, wenn das Tor 2 Besitzer hat.
- Gewonnene Edelsteine sammelt man hinter seinem Sichtschirm.

2) Wegetafel nachziehen:

Der Spieler zieht 1 neue Wegetafel von einem der Stapel nach. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Spielende:

Sobald keine Edelsteine mehr auf dem Spielplan sind, endet das Spiel.

Nun zählen die Spieler den Wert ihrer Edelsteine zusammen.

Saphir = je 3 Punkte, Smaragd = je 2 Punkte, Bernstein = je 1 Punkt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Patt: Es gewinnt der Beteiligte, der mehr Edelsteine gesammelt hat.

Bei erneutem Patt gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.08.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de