

<b>Jambo - KSR</b>
<p>Jeder Spieler erhält 20 Gold, 1 großen Marktstand und 5 Karten auf die Hand. Das Geld muß offen gehalten werden.</p> <p><b>Ablauf eines Zuges:</b> Der Spieler hat in seinem Zug 5 Aktionen frei.</p> <p><b>Phase 1: Karten nachziehen:</b> - 0 bis 5mal möglich. Es gibt kein Handkarten-Limit. - 1 Karte ziehen und behalten ODER ==&gt; auf offene Ablage legen. Kosten: 1 Aktion. - Behält der Spieler die Karte, beginnt sofort Phase 2.</p> <p><b>Phase 2: Karten ausspielen:</b> Jede ausgespielte Karte kostet 1 Aktion. Gegenspieler zählt diese mit Chips ab.</p> <p><b>Kleine Marktstände:</b> - Der 1. Stand im Spiel (egal von wem) kostet 6 Gold, jeder weitere 3 Gold. - Man darf mehrere Stände besitzen.</p> <p><b>Warenkarten (3 oder 6 Waren):</b> <b>a) Einkauf:</b> - Kosten lt. Preisangabe unten links auf der Warenkarte zahlen. - <b>Alle</b> Waren nehmen und auf freie Plätze der eigenen Marktstände legen. Kann man nicht alle Waren unterbringen, darf die Karte <b>nicht gespielt</b> werden. Sind <b>nicht alle</b> Waren <b>vorrätig</b>, gilt dasselbe. - Die Belegung eines <b>6. Feldes</b> eines großen Marktstandes <b>kostet</b> bei jeder erneuten Belegung <b>2 Gold</b> (egal, welches Feld). - Erfolgreich gespielte Karte ==&gt; Ablagestapel. <b>b) Verkauf:</b> - Man erhält den Preis lt. Angabe unten rechts auf der Warenkarte in Gold. - Sind <b>nicht alle</b> Waren vorrätig, darf die Karte <b>nicht gespielt</b> werden. - Erfolgreich gespielte Karte ==&gt; Ablagestapel.</p> <p><b>Gegenstände:</b> - Karte offen vor Spieler auslegen. Limit: 3 Karten (ggf. abwerfen). - <b>Jede</b> Nutzung kostet 1 Aktion extra. Die sofortige Nutzung nach Auslage ist möglich. - Jeder Gegenstand darf nur 1x/Zug genutzt werden (Drehung um 180 Grad). - Man darf den gleichen Gegenstand mehrfach vor sich ausliegen haben. Zum Ende des Zuges wird jeder genutzte Gegenstand zurückgedreht. - Es ist nicht erlaubt, einen Gegenstand abzuwerfen, ohne dabei einen neuen auszulegen. Nur die Gegenstände "Waffen" und "Boot" erlauben dieses.</p> <p><b>Personen:</b> Textanweisung ausführen, Karte ==&gt; Ablage. Auch Wächter sind Personen.</p> <p><b>Tiere:</b> Textanweisung ausführen, Karte ==&gt; Ablage. Gegner kann sich durch "Wächter" schützen, den er sofort kostenlos spielt. Beide Karten ==&gt; Ablage. Der Angriff war damit wirkungslos.</p> <p><b>Waren aus Personen-/Tierkarten:</b> Erhält man aus diesen Karten mehr Waren als Platz auf eigenen Marktständen ist, entscheidet man selbst, welche Waren genommen werden.</p> <p><b>Sind zum Ende des Zuges 2 u.m. Aktionen übrig, erhält der Spieler 1 Gold.</b></p> <p><b>Spielende:</b> Besitzt ein Spieler am Ende seines Zuges &gt;= 60 Gold, dann hat der Gegner noch 1 kompletten Zug. Es gewinnt, wer mehr Gold hat. Patt: Gegner des Spielbeenders gewinnt.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.10.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>

<b>Jambo - KSR</b>
<p>Jeder Spieler erhält 20 Gold, 1 großen Marktstand und 5 Karten auf die Hand. Das Geld muß offen gehalten werden.</p> <p><b>Ablauf eines Zuges:</b> Der Spieler hat in seinem Zug 5 Aktionen frei.</p> <p><b>Phase 1: Karten nachziehen:</b> - 0 bis 5mal möglich. Es gibt kein Handkarten-Limit. - 1 Karte ziehen und behalten ODER ==&gt; auf offene Ablage legen. Kosten: 1 Aktion. - Behält der Spieler die Karte, beginnt sofort Phase 2.</p> <p><b>Phase 2: Karten ausspielen:</b> Jede ausgespielte Karte kostet 1 Aktion. Gegenspieler zählt diese mit Chips ab.</p> <p><b>Kleine Marktstände:</b> - Der 1. Stand im Spiel (egal von wem) kostet 6 Gold, jeder weitere 3 Gold. - Man darf mehrere Stände besitzen.</p> <p><b>Warenkarten (3 oder 6 Waren):</b> <b>a) Einkauf:</b> - Kosten lt. Preisangabe unten links auf der Warenkarte zahlen. - <b>Alle</b> Waren nehmen und auf freie Plätze der eigenen Marktstände legen. Kann man nicht alle Waren unterbringen, darf die Karte <b>nicht gespielt</b> werden. Sind <b>nicht alle</b> Waren <b>vorrätig</b>, gilt dasselbe. - Die Belegung eines <b>6. Feldes</b> eines großen Marktstandes <b>kostet</b> bei jeder erneuten Belegung <b>2 Gold</b> (egal, welches Feld). - Erfolgreich gespielte Karte ==&gt; Ablagestapel. <b>b) Verkauf:</b> - Man erhält den Preis lt. Angabe unten rechts auf der Warenkarte in Gold. - Sind <b>nicht alle</b> Waren vorrätig, darf die Karte <b>nicht gespielt</b> werden. - Erfolgreich gespielte Karte ==&gt; Ablagestapel.</p> <p><b>Gegenstände:</b> - Karte offen vor Spieler auslegen. Limit: 3 Karten (ggf. abwerfen). - <b>Jede</b> Nutzung kostet 1 Aktion extra. Die sofortige Nutzung nach Auslage ist möglich. - Jeder Gegenstand darf nur 1x/Zug genutzt werden (Drehung um 180 Grad). - Man darf den gleichen Gegenstand mehrfach vor sich ausliegen haben. Zum Ende des Zuges wird jeder genutzte Gegenstand zurückgedreht. - Es ist nicht erlaubt, einen Gegenstand abzuwerfen, ohne dabei einen neuen auszulegen. Nur die Gegenstände "Waffen" und "Boot" erlauben dieses.</p> <p><b>Personen:</b> Textanweisung ausführen, Karte ==&gt; Ablage. Auch Wächter sind Personen.</p> <p><b>Tiere:</b> Textanweisung ausführen, Karte ==&gt; Ablage. Gegner kann sich durch "Wächter" schützen, den er sofort kostenlos spielt. Beide Karten ==&gt; Ablage. Der Angriff war damit wirkungslos.</p> <p><b>Waren aus Personen-/Tierkarten:</b> Erhält man aus diesen Karten mehr Waren als Platz auf eigenen Marktständen ist, entscheidet man selbst, welche Waren genommen werden.</p> <p><b>Sind zum Ende des Zuges 2 u.m. Aktionen übrig, erhält der Spieler 1 Gold.</b></p> <p><b>Spielende:</b> Besitzt ein Spieler am Ende seines Zuges &gt;= 60 Gold, dann hat der Gegner noch 1 kompletten Zug. Es gewinnt, wer mehr Gold hat. Patt: Gegner des Spielbeenders gewinnt.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.10.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>