

Jambo - KSR
<p>Jeder Spieler erhält 20 Gold, 1 großen Marktstand und 5 Karten auf die Hand. Das Geld muß offen gehalten werden.</p> <p>Ablauf eines Zuges: Der Spieler hat in seinem Zug 5 Aktionen frei.</p> <p>Phase 1: Karten nachziehen: - 0 bis 5mal möglich. Es gibt kein Handkarten-Limit. - 1 Karte ziehen und behalten ODER ==> auf offene Ablage legen. Kosten: 1 Aktion. - Behält der Spieler die Karte, beginnt sofort Phase 2.</p> <p>Phase 2: Karten ausspielen: Jede ausgespielte Karte kostet 1 Aktion. Gegenspieler zählt diese mit Chips ab.</p> <p>Kleine Marktstände: - Der 1. Stand im Spiel (egal von wem) kostet 6 Gold, jeder weitere 3 Gold. - Man darf mehrere Stände besitzen.</p> <p>Warenkarten (3 oder 6 Waren): a) Einkauf: - Kosten lt. Preisangabe unten links auf der Warenkarte zahlen. - Alle Waren nehmen und auf freie Plätze der eigenen Marktstände legen. Kann man nicht alle Waren unterbringen, darf die Karte nicht gespielt werden. Sind nicht alle Waren vorrätig, gilt dasselbe. - Die Belegung eines 6. Feldes eines großen Marktstandes kostet bei jeder erneuten Belegung 2 Gold (egal, welches Feld). - Erfolgreich gespielte Karte ==> Ablagestapel. b) Verkauf: - Man erhält den Preis lt. Angabe unten rechts auf der Warenkarte in Gold. - Sind nicht alle Waren vorrätig, darf die Karte nicht gespielt werden. - Erfolgreich gespielte Karte ==> Ablagestapel.</p> <p>Gegenstände: - Karte offen vor Spieler auslegen. Limit: 3 Karten (ggf. abwerfen). - Jede 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>Personen: Textanweisung ausführen, Karte ==> Ablage. Auch Wächter sind Personen.</p> <p>Tiere: Textanweisung ausführen, Karte ==> Ablage. Gegner kann sich durch "Wächter" schützen, den er sofort kostenlos spielt. Beide Karten ==> Ablage. Der Angriff war damit wirkungslos.</p> <p>Waren aus Personen-/Tierkarten: Erhält man aus diesen Karten mehr Waren als Platz auf eigenen Marktständen ist, entscheidet man selbst, welche Waren genommen werden.</p> <p>Sind zum Ende des Zuges 2 u.m. Aktionen übrig, erhält der Spieler 1 Gold.</p>
<p>Spielende: Besitzt ein Spieler am Ende seines Zuges ≥ 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 www.hall9000.de</p>

Jambo - KSR
<p>Jeder Spieler erhält 20 Gold, 1 großen Marktstand und 5 Karten auf die Hand. Das Geld muß offen gehalten werden.</p> <p>Ablauf eines Zuges: Der Spieler hat in seinem Zug 5 Aktionen frei.</p> <p>Phase 1: Karten nachziehen: - 0 bis 5mal möglich. Es gibt kein Handkarten-Limit. - 1 Karte ziehen und behalten ODER ==> auf offene Ablage legen. Kosten: 1 Aktion. - Behält der Spieler die Karte, beginnt sofort Phase 2.</p> <p>Phase 2: Karten ausspielen: Jede ausgespielte Karte kostet 1 Aktion. Gegenspieler zählt diese mit Chips ab.</p> <p>Kleine Marktstände: - Der 1. Stand im Spiel (egal von wem) kostet 6 Gold, jeder weitere 3 Gold. - Man darf mehrere Stände besitzen.</p> <p>Warenkarten (3 oder 6 Waren): a) Einkauf: - Kosten lt. Preisangabe unten links auf der Warenkarte zahlen. - Alle Waren nehmen und auf freie Plätze der eigenen Marktstände legen. Kann man nicht alle Waren unterbringen, darf die Karte nicht gespielt werden. Sind nicht alle Waren vorrätig, gilt dasselbe. - Die Belegung eines 6. Feldes eines großen Marktstandes kostet bei jeder erneuten Belegung 2 Gold (egal, welches Feld). - Erfolgreich gespielte Karte ==> Ablagestapel. b) Verkauf: - Man erhält den Preis lt. Angabe unten rechts auf der Warenkarte in Gold. - Sind nicht alle Waren vorrätig, darf die Karte nicht gespielt werden. - Erfolgreich gespielte Karte ==> Ablagestapel.</p> <p>Gegenstände: - Karte offen vor Spieler auslegen. Limit: 3 Karten (ggf. abwerfen). - Jede 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>Personen: Textanweisung ausführen, Karte ==> Ablage. Auch Wächter sind Personen.</p> <p>Tiere: Textanweisung ausführen, Karte ==> Ablage. Gegner kann sich durch "Wächter" schützen, den er sofort kostenlos spielt. Beide Karten ==> Ablage. Der Angriff war damit wirkungslos.</p> <p>Waren aus Personen-/Tierkarten: Erhält man aus diesen Karten mehr Waren als Platz auf eigenen Marktständen ist, entscheidet man selbst, welche Waren genommen werden.</p> <p>Sind zum Ende des Zuges 2 u.m. Aktionen übrig, erhält der Spieler 1 Gold.</p>
<p>Spielende: Besitzt ein Spieler am Ende seines Zuges ≥ 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 www.hall9000.de</p>