

Lifestyle (Amigo) - KSR

Spielkarten mischen = verdeckter Nachziehstapel.
Reihenkarten untereinander auslegen und in jede Reihe offen 3 Karten legen.
Startspieler bestimmen, der 0 Chips erhält, jeder weitere Spieler: 1, 2, 3 ...
Jeder Spieler legt 1 Karte "Würfelzone / Punktezone" vor sich.
Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges:

1) Sind <8 Karten in der Auslage? Du darfst beliebig oft 1 Chip zahlen und 2 Karten von Stapel dazulegen.
Für 2 Chips füllst Du auf 9 Karten auf.

Sind 8 Karten in der Auslage? Du darfst 1 Chip zahlen und 1 Karte vom Stapel dazulegen.

Auffüllen: Reihe für Reihe von links nach rechts, von oben nach unten.

2) Du musst 1 der folgenden Möglichkeiten wählen.
Liegt keine Karte in Deiner Würfelzone, musst Du Karten nehmen.

Karten nehmen: aus der Auslage 1 beliebige Karte
oder alle Karten einer beliebigen Spalte
oder alle Karten einer beliebigen Reihe

➔ Lege die Karte/n offen in Deine Würfelzone. Dein Zug endet nun.
➔ Sollte die Auslage nun leer sein, fülle sie sofort wieder gratis auf.

Würfeln: Versuche einzeln (in beliebiger Reihenfolge) ALLE Karten in Deiner Würfelzone zu erwürfeln.

- a) Benenne 1 beliebige Karte** daraus und wirf die darauf genannte Anzahl an Würfeln.
- b)** Falls nötig, darfst Du das **Ergebnis** beliebig oft **modifizieren**.
Für 1 Chip kannst Du 1 Würfel neu werfen.
Durch Drehen kannst Du jede Sport-Karte (jede max. 1-mal je Spielzug) in Deiner Punktezone nutzen.

Laufen: Würfle 1 Würfel neu.

Radfahren: 1 Würfel hat 1 Auge mehr (Würfel > 6 Augen = ok).

Schwimmen: 1 Würfel auf die "4" drehen.

Rudern: Jeder Würfel hat 1 Auge mehr (Würfel >6 Augen = ok).

c) Ist mind. die vorgegebene Augenzahl in Summe erreicht?

JA = Karte ist erfüllt. Du kannst die nächste Karte benennen.

➔ Konntest Du ALLE Karten Deiner Würfelzone erfüllen, lege sie in Deine Punktezone: Für dabei erfüllte Tiere gibt es je 1 Chip.

NEIN = Nimm 1 Chip, wirf 0 - x Karten aus Deiner Würfelzone ab.
Dein Zug ist damit zu Ende.

3) Genutzte Sport-Karten werden wieder zurückgedreht.

Spielende: Bist Du dran und es liegen keine Karten mehr in der Auslage sowie in Deiner Würfelzone, endet das Spiel sofort.

Werten der Karten in Deiner Punktezone:

Häufigkeit

im Spiel:

TIERE: 3 SP je Set aus 3 verschiedenen Tieren je 5-mal

AUTOS: 1 - 14 SP, wie aufgedruckt

HÄUSER: Jedes Set aus 1- 8 verschiedenen Häusern je 2-mal
bringt: 1 / 4 / 9 / 16 / 25 / 36 / 49 / 64 SP.

JOBS: Tierärztin = 2 SP je Tier 1-mal

Makler = 3 SP je Haus 1-mal

Autohändler = 3 SP für jedes Auto 1-mal

Trainerin = 4 SP für jede Sport-Karte 1-mal

Manager/in = je Set aus 1 Tier, 1 Haus, je 1-mal

1 Auto, 1 Sport-Karte = 7 SP

Verwendete Häuser und Tiere können gleichzeitig

Teil von Häuser- und Tiersets sein. Autos können

gleichzeitig einzeln und bei Manager/in werten.

LIEBE: (Tiere): Tier-Sets bringen doppelte SP. 1-mal

(Autos): Autos bringen doppelte SP. 1-mal

(Häuser): Häuser-Sets bringen doppelte SP. 1-mal

(Jobs): Jobs bringen doppelte SP. 1-mal

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Chips siegt.
Ansonsten gibt es mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.09.19