

Limes - KSR

Einer der Spieler mischt sein Set und legt es als Stapel verdeckt vor sich.

Der andere Spieler sortiert sein Set nach Nummern, damit er später gut die angesagten Karten findet.

Ablauf eines Zuges:

1) Karte ziehen:

Der Vorgabespieler zieht die oberste Karte seines Stapels und nennt deren Nummer.
Der andere Spieler sucht sich aus seinem Stapel die entsprechende Karte aus.

2) Karte auslegen:

Jeder Spieler darf nur in der Form eines 4x4-Quadrats seine 16 Karten auslegen.
Jede neue Karte muss so platziert werden, dass sie senkrecht oder waagrecht mit mind. 1 kompletten Kante an bereits ausliegende Karten angrenzt. Ausrichtung ist beliebig.
Jede Karte hat 4 Felder: Acker, Wasser, Wald oder Fels mit Turm.

Gebiete: Bei Acker-, Wasser- oder Waldfeldern gilt: Waagrecht/senkrecht benachbarte Felder in der selben Landschaftsart gelten als **ein einziges** Gebiet, wobei dieses auch nur 1 Feld groß sein darf.

Felsen mit Turm: Jedes dieser Felder gilt immer als 1 eigenes Gebiet, egal, ob andere Turmfelder benachbart sind.

3) Arbeiter setzen oder bewegen: (optionale Aktion)

SETZEN: Der Spieler setzt 1 Arbeiter vom Vorrat auf ein Feld der gerade gelegten Karte.
BEWEGEN: 1 Arbeiter in der Auslage wechselt in ein beliebiges waagrecht oder senkrecht an sein Gebiet angrenzendes Gebiet.
Innerhalb des Gebietes kann er auf ein beliebiges Feld gesetzt werden.
Es dürfen mehrere Arbeiter im selben Gebiet stehen.

Danach zieht der Vorgabespieler die nächste Karte.

Spielende: Nach Auslage von je 16 Karten endet das Spiel. Restkarten sind ohne Bedeutung.

Wertung: Je nach Beruf (den bestimmt die Landschaftsform) bringen die eingesetzten Arbeiter folgende Siegpunkte:
Pro Gebiet wird nur 1 Arbeiter gewertet.

<i>Acker</i>	BAUER:	1 SP je Feld seines <u>Acker</u> -Gebietes.
<i>Wasser</i>	FISCHER:	1 SP je Fischerhütte, die direkt an das Ufer seines <u>Wasser</u> -Gebietes angrenzt.
<i>Wald</i>	HOLZFÄLLER:	1 SP für jedes senkrecht oder waagrecht zu seinem <u>Wald</u> -Gebiet angrenzende Gebiet.
<i>Fels</i>	WÄCHTER:	1 SP für jedes Waldfeld, das er in waagerechter bzw. senkrechter Linie von seinem <u>Turmfeld</u> aus sehen kann. Andere Turmfelder in seiner Sichtlinie blockieren seine Sicht nach dahinter.

Wer die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt.

Patt: Der beste Arbeiter entscheidet (der mit dem höchsten Einzelergebnis) bzw. dann der Zweitbeste usw..
Kommt es zu keiner Patt-Auflösung, gibt es 2 Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 30.04.14
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de