

Loco Momo - KSR

Es werden 6 Runden gespielt. Startspieler bestimmen. Jeder Spieler hat 1 Zug je Runde.

Ablauf eines Zuges im Uhrzeigersinn.

WÄHLE 1 der 16 Tier-Plättchen zum BEWEGEN:

Du sammelst alle Plättchen, die die GLEICHE FARBE des gewählten Plättchens in der ZIELGRUPPE haben PLUS das GEWÄHLTE Plättchen selbst.

Zielgruppe = Der Bereich, wo das bewegte Tier nach der Bewegung temporär landet.

z.B.: Du wählst 1 Leoparden (hier auf blauem Plättchen) und bewegst ihn 1 Bereich gg. den Uhrzeigersinn weiter. Dort im Ziel sind 2 Tiere auf blauem Grund, die du samt dem bewegten Leoparden nun an dich nimmst.

LEGE die erhaltenen Plättchen (du musst sie alle platzieren) auf dein Tableau.

Jedes Plättchen kann in jeder der 5 Reihen platziert werden, immer LINKS-BÜNDIG.

BEWEGUNGS-Regeln:

HASE	Er bewegt sich genau 1 Bereich weiter im Uhrzeiger-Sinn.	
LEOPARD	Er bewegt sich genau 1 Bereich weiter gegen den Uhrzeiger-Sinn.	
ADLER	Er bewegt sich in den diagonal liegenden nächsten Bereich.	
BÄR	Er bleibt an seinem Ort.	
ENTE	Sie bewegt sich im Uhrzeigersinn zum nächsten Bereich mit anderer Ente darin. Gibt es keinen Bereich mit Ente, bleibt sie an ihrem Ort.	

WERTUNG: SP = Siegpunkte

Reihe 1: 4 SP, wenn das Tier mit dem Tierpaar unterhalb seiner Position in Reihe 2 + 3 übereinstimmt. Dort müssen dafür natürlich 2 gleiche Tiere liegen.
Beispiel: Hase in Reihe 1 punktet, wenn unterhalb von ihm 2 Hasen liegen.

Reihe 2 + 3: 3 SP für jedes Paar 2 gleicher Tiere.
z.B. je 1 Hase in Reihe 2 und 3 untereinander liegend

Reihe 4: 1, 2, 5, 9, 14 SP für 1, 2, 3, 4, 5 gleiche Tiere irgendwo in der Reihe.
Es können dort mehrere Gruppen werten, z.B. 2 Bären + 3 Enten.

Reihe 5: 1, 2, 5, 9, 14 SP für 1, 2, 3, 4, 5 unterschiedliche Tiere irgendwo in der Reihe.
Hier können nicht mehrere Gruppen werten.

Spalten + Reihen: 5 SP, wenn alle Tiere einer Spalte oder Reihe GLEICHE FARBE zeigen.
Die Spalte/Reihe muss komplett gefüllt sein.

Wer die meisten SP hat gewinnt. Patt: Der Sieg ist geteilt.

Erweiterung "Tiere & geschützte Lebensräume":

Zu Beginn wird ein 8-Eck gezogen, das ein Tier zeigt, welches man zum Spielende am wenigsten besitzen sollte. Beteiligte gewinnen je 7 SP, wenn sie die Bedingung erfüllen.

Erweiterung "Akrobatisches Bild":

Zu Beginn wird ein Tier-Marker in Blumen-Form gezogen. Dieses Tier bringt 5 SP, wenn es zum Spielende auf dem eigenen Tableau in Reihe 1 ganz rechts liegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 13.07.25