

Metallurgie - KSR

44 Eisen, 30 Kupfer, 16 Silber, 11 Gold. 4 Bonuskarten aussondern Startaufbau vornehmen und dann übrige Metallkarten vermischen, wovon verdeckt an jeden Spieler 3 verteilt werden.

Unter 5 letzte Karten des Kartenrests die Stopp-Karte einmischen.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Zug läuft wie folgt ab:

1) Risiko - Oberste Stapelkarte ziehen (DARF):

- Vor dem Ausspielen darf man die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel aufdecken und MUSS sie dann aber sofort anlegen.
- Danach darf man Handkarten spielen, d.h., ENTWEDER weitere Karten des gerade gezogenen Metalls ODER wertvollere Metalle auf gerade gezogene/angelegte Karte. Kann die gezogene Karte nicht eingesetzt werden, endet Zug. Die Karte wird in diesem Fall auf dem Ablagestapel gelegt.

2) Karte/n ausspielen:

- Wenn nicht schon Phase 1) genutzt wurde, darf man nun ENTWEDER bis zu 3 Karten einer Metallsorte spielen ODER Karten in aufsteigender Reihenfolge auf genau eine Position spielen (ein Feld im Spielaufbau).
- Das vorgelegte Muster wird weiter beibehalten/fortgeführt.
- Erweiterung der Metallfläche: nur mit Eisenkarten möglich. Alle anderen Metalle müssen in aufsteigender Folge ohne Lücken gelegt werden: Eisen - Kupfer - Silber - Gold

3) Punkten:

- Ist nun eine ausreichend* große zusammenhängende sichtbare Fläche eines Metalls entstanden, darf man Punkten.
- *Die Mindestanzahl an Karten steht oben links auf den Karten.
- Beim Punkten von Eisenkarten darf das Spielfeld nicht auseinanderfallen.
- Der Spieler nimmt so viele Karten des Metalls aus dem Spiel, wie auf der Kartensorte unten rechts angegeben ist.
- Von den abgerechneten Karten behält er 1 Karte als Punkt, die restlichen Karten kommen auf den Ablagestapel.
- Wird durch das Abräumen erneut eine ausreichend große Fläche sichtbar, darf diese direkt auch durch den selben Spieler gepunktet werden.

4) Handkarten auf 3 ergänzen. Nächster Spieler ist dran.

Spielende: Wird die Stopp-Karte gezogen, ist sofort Spielende.

Wertung: Jede im Spiel gewonnene Karte = 1 Punkt.

Höchste Punktsomme gewinnt.

Patt: Unter den Beteiligten zählt mehr Gold bzw. Silber usw..

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.08.09

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de