

Moguli - KSR

Die 35 Spielplanplättchen werden zufällig auf dem Spielplan platziert.
Jeder Spieler setzt seine Spielsteine auf seine Startreihe (Reihe, die ihm am nächsten liegt) je Portalstein 1 Figur.

Ablauf:

- Der Zug eines Spielers besteht aus 2 Pflicht-Aktionen, die je 1x in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.
- Mindestens 2 Portalsteine in der Startreihe jedes Spielers müssen frei sein. Sollte die Bedingung zu Zugbeginn nicht erfüllt sein, muss sie zuerst erfüllt werden.
- Plättchen **mit** weißem Dreieck haben oben und unten identische Randverbindungen. **Ohne** Dreieck = unten verlaufen gegensätzliche Randverbindungen zu den oberen.

Plättchen drehen:

- Vor oder nach einer Bewegung darf man 1 beliebiges Plättchen (mit oder ohne Figur darauf) beliebig drehen, ausser direkt zuvor vom Gegenspieler gedrehte Plättchen.
- Diese Aktion ist auch bei nicht gemachter Bewegung möglich (Punkt 3).

Spielstein bewegen:

Drei Schritte sind durchzuführen (alle zusammen sind die Bewegung).

1.) **Figur zieht auf der Oberseite des Spielplans von Portalstein zu Portalstein.**

Der Zielportalstein muss dafür jeweils frei sein.
Soll direkt auf dem aktuellen Feld der Figur vor der Bewegung der Wechsel zur Unterseite erfolgen, ist das aktuelle Feld das Startfeld.

2.) **Wechsel auf die Unterseite des Spielplans.**

Auf dem Startfeld oder Endfeld der vorhergehenden Bewegung wechselt der Weg auf die Unterseite.
Gedanklich bewegt sich die Figur auch unter besetzten Portalsteinen weiter.
Bedingung ist, dass unter mind. 1 besetztem Portalstein hinweg gezogen wird.
Die Gesamtbewegung muss dabei inkl. Start-/Endfeld mind. 3 Felder betragen und endet dort, wo der untere Weg wieder auf der Oberfläche weitergehen soll.
Wurde mind. 1 vom Gegner besetzter Portalstein unterwandert, gibt es 1 Bonus-Plättchen zu drehen zum Ende des Spielzuges.

3.) **Erneute Bewegung auf der Oberseite.**

Der Spieler zieht seine Figur beliebig auf der Oberseite über freie Felder weiter.
Ist Bewegung nicht möglich, reicht die gemachte Aktion "Plättchen drehen" aus.

Spiel-Ende:

Sobald auf einer gegner. Startlinie 4 eigene Spielsteine liegen, endet das Spiel.
Falls der Startspieler zuerst ankommt, hat der Gegenspieler noch 1 Zug.
Kann 6 Züge in Folge kein Spieler einen Stein bewegen, endet das Spiel vorzeitig.
Wer mehr Spielsteine in die gegnerische Startlinie bringen konnte, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.11.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Moguli - KSR

Die 35 Spielplanplättchen werden zufällig auf dem Spielplan platziert.
Jeder Spieler setzt seine Spielsteine auf seine Startreihe (Reihe, die ihm am nächsten liegt) je Portalstein 1 Figur.

Ablauf:

- Der Zug eines Spielers besteht aus 2 Pflicht-Aktionen, die je 1x in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.
- Mindestens 2 Portalsteine in der Startreihe jedes Spielers müssen frei sein. Sollte die Bedingung zu Zugbeginn nicht erfüllt sein, muss sie zuerst erfüllt werden.
- Plättchen **mit** weißem Dreieck haben oben und unten identische Randverbindungen. **Ohne** Dreieck = unten verlaufen gegensätzliche Randverbindungen zu den oberen.

Plättchen drehen:

- Vor oder nach einer Bewegung darf man 1 beliebiges Plättchen (mit oder ohne Figur darauf) beliebig drehen, ausser direkt zuvor vom Gegenspieler gedrehte Plättchen.
- Diese Aktion ist auch bei nicht gemachter Bewegung möglich (Punkt 3).

Spielstein bewegen:

Drei Schritte sind durchzuführen (alle zusammen sind die Bewegung).

1.) **Figur zieht auf der Oberseite des Spielplans von Portalstein zu Portalstein.**

Der Zielportalstein muss dafür jeweils frei sein.
Soll direkt auf dem aktuellen Feld der Figur vor der Bewegung der Wechsel zur Unterseite erfolgen, ist das aktuelle Feld das Startfeld.

2.) **Wechsel auf die Unterseite des Spielplans.**

Auf dem Startfeld oder Endfeld der vorhergehenden Bewegung wechselt der Weg auf die Unterseite.
Gedanklich bewegt sich die Figur auch unter besetzten Portalsteinen weiter.
Bedingung ist, dass unter mind. 1 besetztem Portalstein hinweg gezogen wird.
Die Gesamtbewegung muss dabei inkl. Start-/Endfeld mind. 3 Felder betragen und endet dort, wo der untere Weg wieder auf der Oberfläche weitergehen soll.
Wurde mind. 1 vom Gegner besetzter Portalstein unterwandert, gibt es 1 Bonus-Plättchen zu drehen zum Ende des Spielzuges.

3.) **Erneute Bewegung auf der Oberseite.**

Der Spieler zieht seine Figur beliebig auf der Oberseite über freie Felder weiter.
Ist Bewegung nicht möglich, reicht die gemachte Aktion "Plättchen drehen" aus.

Spiel-Ende:

Sobald auf einer gegner. Startlinie 4 eigene Spielsteine liegen, endet das Spiel.
Falls der Startspieler zuerst ankommt, hat der Gegenspieler noch 1 Zug.
Kann 6 Züge in Folge kein Spieler einen Stein bewegen, endet das Spiel vorzeitig.
Wer mehr Spielsteine in die gegnerische Startlinie bringen konnte, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.11.05
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de