

### Pueblo - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Alle Bausteine haben die selbe Form.

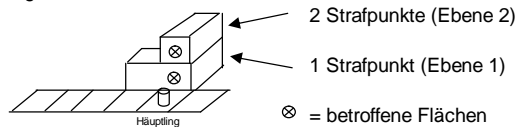
#### Ablauf eines Zuges in dieser Reihenfolge:

##### 1) BAUEN:

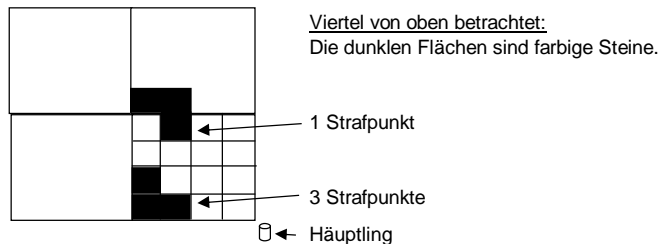
- 1 farbigen oder neutralen Baustein aus dem eigenen Vorrat nehmen und innerhalb des 8x8-Rasters (64 Quadratflächen) platzieren.
- Zu Beginn muss jeder Spieler zunächst seinen einzelnen farbigen Baustein nehmen.
- Beginnt ein Spieler einen neuen Block, d.h., er nimmt den ersten Baustein aus einer der anfangs zusammengelegten Kombinationen von je 1 farbigen und 1 neutralen Stein, hat er die Wahl, welchen davon er zuerst einsetzt. Im Zug danach muss der andere Stein dieses Blocks dann verbaut werden.
- Ein platzierter Baustein muss mit allen 3 quadratischen Flächen einer Seite aufliegen, es darf also keine Überhänge geben.
- Höhe und Form des entstehenden Pueblos sind beliebig.

##### 2) HÄUPTLING ZIEHEN:

- Der Spieler zieht den Häuptling auf der Laufleiste im Uhrzeigersinn 1 - 4 Felder weiter.
- Auf dem Zielfeld prüft der Spieler, ob der Häuptling beim **Blick auf** das Pueblo farbige Bausteine in der **Baureihe** sehen kann, wo er gerade steht.



- Jeder **farbige** Baustein jedes Spielers bringt **Strafpunkte**, wenn der Stein in **Blickrichtung** des Häuptlings sichtbar ist.
- Je nach **Höhe** der Ebene gibt es **je** Quadratfläche höhere Strafpunkte.
- Beendet der Häuptling genau auf einem der 4 **Eckfelder** des Spielplans seine Bewegung, betrachtet er nun das **Viertel von oben**.
- Alle **farbigen** Bausteine, die er **von oben** im Viertel sieht, bringen ihren Spielern je Quadratfläche **1 Strafpunkt**.



#### Letzter Rundgang und Spielende:

Sind alle Steine verbaut, beginnt der Häuptling einen letzten Rundgang. Auf das aktuelle Feld, wo er gerade steht, wird das weiße Markierungsplättchen gelegt. So weiß er, wann sein Rundgang beendet ist. Dann zieht der Häuptling von Feld zu Feld und vergibt jeweils Strafpunkte. Sobald er das markierte Feld wieder erreicht, prüft er dieses ebenfalls. Wer nun die wenigsten Strafpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.03.08  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

### Pueblo - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Alle Bausteine haben die selbe Form.

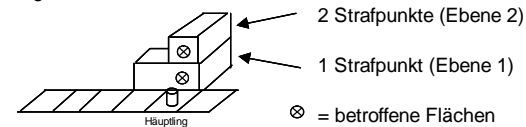
#### Ablauf eines Zuges in dieser Reihenfolge:

##### 1) BAUEN:

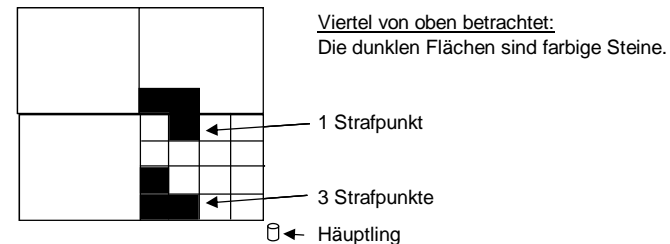
- 1 farbigen oder neutralen Baustein aus dem eigenen Vorrat nehmen und innerhalb des 8x8-Rasters (64 Quadratflächen) platzieren.
- Zu Beginn muss jeder Spieler zunächst seinen einzelnen farbigen Baustein nehmen.
- Beginnt ein Spieler einen neuen Block, d.h., er nimmt den ersten Baustein aus einer der anfangs zusammengelegten Kombinationen von je 1 farbigen und 1 neutralen Stein, hat er die Wahl, welchen davon er zuerst einsetzt. Im Zug danach muss der andere Stein dieses Blocks dann verbaut werden.
- Ein platzierter Baustein muss mit allen 3 quadratischen Flächen einer Seite aufliegen, es darf also keine Überhänge geben.
- Höhe und Form des entstehenden Pueblos sind beliebig.

##### 2) HÄUPTLING ZIEHEN:

- Der Spieler zieht den Häuptling auf der Laufleiste im Uhrzeigersinn 1 - 4 Felder weiter.
- Auf dem Zielfeld prüft der Spieler, ob der Häuptling beim **Blick auf** das Pueblo farbige Bausteine in der **Baureihe** sehen kann, wo er gerade steht.



- Jeder **farbige** Baustein jedes Spielers bringt **Strafpunkte**, wenn der Stein in **Blickrichtung** des Häuptlings sichtbar ist.
- Je nach **Höhe** der Ebene gibt es **je** Quadratfläche höhere Strafpunkte.
- Beendet der Häuptling genau auf einem der 4 **Eckfelder** des Spielplans seine Bewegung, betrachtet er nun das **Viertel von oben**.
- Alle **farbigen** Bausteine, die er **von oben** im Viertel sieht, bringen ihren Spielern je Quadratfläche **1 Strafpunkt**.



#### Letzter Rundgang und Spielende:

Sind alle Steine verbaut, beginnt der Häuptling einen letzten Rundgang. Auf das aktuelle Feld, wo er gerade steht, wird das weiße Markierungsplättchen gelegt. So weiß er, wann sein Rundgang beendet ist. Dann zieht der Häuptling von Feld zu Feld und vergibt jeweils Strafpunkte. Sobald er das markierte Feld wieder erreicht, prüft er dieses ebenfalls. Wer nun die wenigsten Strafpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.03.08  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)