

Quartz (The Dice Game) - KSR

Von den 70 Kristallen kommen einige aus dem Spiel. Alle übrigen sind im Beutel.

Spieler	schwarze							Summe	im Spiel:
Anzahl	hellblau	rosa	grün	blau	rot	gelb	wertlos		
vorhanden	16	14	11	8	5	3	13	70	
minus bei ...								minus:	
3 Sp.	4	4	3	3	3	2		19	51
4 Sp.	3	3	2	2	2	1		13	57
5 Sp.	2	2	1	1	1	1		8	62
6 Sp.	0	0	0	0	0	0		0	70

Jeder Spieler erhält 1 Minen-Karren und eine Schatztruhe.

Der Startspieler nimmt den Startspieler-Marker + 5 Würfel + alle wertlosen Kristalle:

1 davon wirft er in den Beutel, die anderen 12 teilt er in 6 Paare auf = Runden-Markierung.

Ablauf einer von 6 Runden:

Im Uhrzeigersinn - erst der Startspieler - führt jeder Spieler diese 3 Schritte in Folge aus:

- 1) SCHÜRFEN:** Der Spieler zieht 1 Kristall aus dem Beutel und legt ihn auf seinen Karren. Ist es ein wertloser Kristall, erhält er 1 Neuwurf-Marker.
- 2) WÜRFELN:** Alle 5 Würfel werfen. Im 2. Versuch können 0 - 5 Würfel erneut geworfen werden, ebenso im 3. Versuch (jeweils auch schon beiseite gelegte Würfel). Gegen Abgabe 1 Neuwurf-Markers darf man beliebig viele Würfel neu werfen. Hat man weitere Marker, kann man erneut neu würfeln.
- 3) AKTIONEN:** Gemäß Würfel-Ergebnis KANN der Spieler Aktionen machen in beliebiger Reihenfolge. Man kann auch ganz / teilweise auf Aktionen verzichten.

- SPITZHACKE** JEDE = 1 Kristall blind aus dem Beutel ziehen.
- PRESSLUFT-HAMMER:** JE 2 = 1 Kristall blind aus dem Beutel ziehen.
Dann 1/2 der Menge in den Beutel zurück geben (abgerundet).
- SCHATZTRUHE:** JE 2 = 1 Kristall vom eigenen Karren in eigene SCHATZ-TRUHE legen.
- TRANSPORT-WAGEN:** JE 2 = 1 wertlosen Kristall vom eigenen Karren an irgendeinen Mitspieler liefern.
- DIEBES-KLAUE:** JE 2 = 1 echten Kristall von einem beliebigen Mitspieler stehlen und auf eigenen Karren legen.
- HELM:** JE 2 = JOKER für genau 1 beliebige Aktion.

Ende einer Runde:

- ◆ Waren alle Spieler dran, geht der Startspieler-Marker an den Spieler mit den meisten echten Kristallen. Patt: Bisheriger Startspieler sucht unter den Beteiligten den Startspieler aus.
- ◆ **Der NEUE Startspieler legt vom Vorrat 2 wertlose Kristalle in den Beutel.**
Sind dort keine Kristalle mehr, endet das Spiel.

Spielende:

- ◆ Nach 6 Runden oder SOFORT, wenn keine Kristalle mehr im Beutel sind, endet das Spiel. Alle Spieler zählen ihre Punkte. Je nach Kristall-Art (Farbe) variieren die Werte.

Art	Farbe	Wert	◆ Je Set von echten Kristallen gibt es BONUS:
Quartz	hellblau	2	3 / 4 / 5 in SELBER FARBE = 3 / 6 / 10 Punkte
Rubellit	rosa	3	
Smaragd	grün	4	
Saphir	blau	5	◆ Wenigste Kristalle minus 5 Punkte in Schatztruhe: Patt: für jeden Beteiligten
Rubin	rot	7	
Bernstein	gelb	9	
wertlos	schwarz	-3	Wer die meisten Punkte erzielt, ist der SIEGER. Patt: <i>Beteiligter mit mehr Quartz ist besser.</i> <i>Ansonsten gilt: mehr Rubellite usw..</i>

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.12.24