

Richelieu - KSR

4 Reihen zu je 12 offenen Karten auslegen. 8 zufällige runde Plättchen gemäß Platzierungsvorgabe verdeckt auf entsprechende Karten ablegen. Jeder Spieler erhält 3 Besitzmarker (Quadrate) seiner Farbe.

Es wird immer abwechselnd gespielt. Ablauf eines Zuges:


1) Karte(n) nehmen (MUSS):

- 1 - 2 gleichfarbige Karte(n) von den max. 8 äusseren Positionen nehmen und vor sich ablegen.
Das können aber auch 2 direkt nebeneinander liegende Karten sein. Der erste Zug des Startspielers erlaubt nur Entnahme von 1 Karte.
- Die Summe der Wappen der genommenen Karten darf max. 2 sein.
- Der Spieler legt seine Karten nach Farben getrennt und überlappend vor sich ab. Die Wappen und Symbole müssen gut erkennbar sein.
- Gegen Abgabe eines Besitzmarkers (ist aus dem Spiel) kann man eine durch einen fremden Besitzmarker blockierte Karte erbeuten. Der Gegenspieler bekommt seinen Marker zurück.

2) Besitzmarker einsetzen/versetzen (DARF):

- Der Spieler darf einen eigenen Besitzmarker aus seinem Vorrat auf eine beliebige Karte einsetzen oder einen eigenen schon platzierten Marker umsetzen (Zielkarte muss bisher ohne jeglichen Marker sein).
- Diese Aktion darf auch ausgeführt werden, wenn in Phase 1 schon ein Besitzmarker geopfert wurde.*

Runde Plättchen:

- Nimmt man ein rundes Plättchen auf, sieht man es geheim an und legt es verdeckt vor sich ab (=Extra-Wappen/Symbol zum Spielende).
-  erlaubt, gegen Abgabe dieses Plättchens, einen schon aus dem Spiel gegebenen Besitzmarker zurückzuerhalten.

Spielende:

Sind alle Karten genommen, endet das Spiel und die Wertung folgt.

Wertung:

- a) WAPPEN: Jede der 9 Regionen wird separat abgehandelt.
Wer in einer Region die meisten Wappen (inkl. Wappen von runden Plättchen) hat, erhält so viele Punkte wie Anzahl seiner Wappen. Der Gegenspieler geht leer aus.
Patt: Keiner bekommt Punkte.
- b) SYMBOLE: Je Symbol-Art (Turm, Kreuz, Schwert) wird wie bei den Wappen gewertet. Patt: Keiner bekommt Punkte.
- c) MALUS: Wer in einer Region bzw. Symbol-Art kein einziges Wappen bzw. Symbol besitzt, kassiert je betroffener Region bzw. Symbol-Art 5 Minus-Punkte.

Höchste Punktzahl gewinnt. Patt: Wer weniger Karten hat, gewinnt.

*mit Autor abgeklärt

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.10.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de