

Samsara - KSR

- ◆ Jeder Spieler hat ein eigenes Zielfeld (rund oder eckig) und eine entsprechende Zählleiste.
- ◆ Das Mittelfeld gehört zu beiden Zählleisten.
- ◆ Alle Spielsteine auf den Doppelfeldern (zwei Bahnen nebeneinander) dürfen von beiden Spielern bewegt werden, d.h., nur im Uhrzeigersinn.
- ◆ Nur von der jeweils äußeren Spur kann das Zielfeld erreicht werden.

Wer am Zug ist,

... würfelt mit beiden Würfeln.

... zieht für jeden Würfel nacheinander jeweils 1 Spielstein entsprechende Anzahl Felder weiter.

Er zieht über liegende Steine hinweg, die mitzählen. Landet man bei Abtragung der Zugweite auf besetztem Feld und kann keinen Spurwechsel machen, ist der Zug dieses Steines nicht möglich.*

... Man darf den selben Spielstein für beide Würfel ziehen, aber jeweils separat.

... Jeder Spieler darf jeden Spielstein bewegen.

- ◆ Entlang der runden Verbindungslinie geht es auf die gegenüberliegende Seite (kostet kein Auge).
- ◆ Spurwechsel: Am Anfang und am Ende eines Zuges eines Spielsteines ist es möglich, die Spur zu wechseln (kostet kein Auge).

➔ Landet man mit seinem Stein zum **Zugende** auf einem Feld mit Spielstein, darf man die Spur wechseln, wenn das andere Doppelfeld frei ist.

➔ Sitzen 2 Steine auf einem Doppelfeld, darf auch zu **Anfang** eines Zuges die Spur gewechselt werden. Das Doppelfeld ist dann das Startfeld, ab dem folgenden Feld wird erst gezählt.

➔ Die Regeln gelten auch für die Doppelfelder unmittelbar vor den Zielfeldern.

- ◆ Erreicht man genau das eigene Zielfeld, darf man direkt danach seinen Wertungsstein auf der Zählleiste um 1 Feld in Richtung Mittelfeld bewegen. Danach nimmt man den Spielstein wieder aus dem Zielfeld und legt ihn auf der Gegenseite auf das erste freie Doppelfeld gleicher Art, d.h., rund oder eckig, je nach Zielfeld.



Zielfeld rund = Spielstein auf runde Seite des Doppelfeldes legen.

Zielfeld eckig = Spielstein in eckige Mulde des Doppelfeldes legen.

Wertung: *hier regulär, also ohne Wettkampfregeln*

Beide Zählleisten enden im Mittelfeld. Wer dort zuerst ankommt, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.10.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*vom Verlag bestätigt