

Sanssouci - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn je 4 Phasen. Nach 18 Runden endet das Spiel. Jeder Spieler spielt die 4 Phasen direkt hintereinander durch.

Phase 1 - Eine Handkarte ausspielen und 1 Plättchen auslegen:

- ◆ Der Spieler legt genau 1 seiner 2 Handkarten auf seinen eigenen offenen Ablagestapel neben seinem verdeckten Nachziehstapel ab. Je nach Art der ausgespielten Karte gilt:

2 Farben

Man nimmt 1 Plättchen von einem Farbfeld, das in einer der 2 Farben grundiert ist, vom Spielplan. Dann platziert man es im eigenen Garten.

1 Motiv

Man nimmt 1 Plättchen der entspr. Kategorie vom Spielplan und platziert es im eigenen Garten. Passt keines der 10 offenen Plättchen zur Kategorie, nimmt man ein beliebiges Plättchen von den 10, das man in seinem Garten platziert.

freie
Auswahl

Man nimmt ein beliebiges Plättchen von den 10 auf dem Spielplan, das man in seinem Garten platziert.

- ◆ Jedes Plättchen hat nur einen einzigen Platz (Farbe + Kategorie) im Garten.
- ◆ Sollte das Zielfeld im Garten schon belegt sein, dreht man das neue Plättchen auf die Gärtnerseite. Dieser Gärtner muss ausgehend vom belegten Feld entweder waagrecht in der selben Reihe oder senkrecht in der selben Spalte auf einem freien Feld (ohne Plättchen) platzieren. Falls beides nicht möglich ist, wählt man ein beliebiges leeres Feld.

Phase 2 - Einen Adligen bewegen (optional):

- ◆ Der Spieler darf 1 eigenen Adligen in seinem Garten bewegen:
 - ... nur über durchgehende Wege (auch auf Motiven/Gärtnern) und gedruckte Felder
 - ... nie auf Gärtner-Plättchen stehen bleiben
 - ... ggf. an anderen Adligen und Gärtnern vorbei
 - ... am Ende der Bewegung muss der Adlige in seiner Spalte mind. 1 Reihe tiefer als zuvor stehen
- ◆ Es gibt lt. der Position (Reihe) des Adligen sofort 1 - 6 Siegpunkte.

Phase 3 - Neues Garten-Plättchen:

- ◆ Der Spieler nimmt das oberste Garten-Plättchen von einem beliebigen Nachziehstapel des Spielplanes und legt es offen auf das gerade von ihm auf dem Spielplan geleerte Feld im Zehn-Feld-Raster.

Phase 4 - Neue Hand-Karte (ausser in Runde 18):

- ◆ Der Spieler zieht von seinem Nachziehstapel die oberste Karte. Man darf jederzeit die Anzahl an Karten dieses Stapels zählen.

Spielende:

- ➔ Jede komplett belegte Reihe (o. Reihe 1) = 10 SP minus die Nr. der Reihe
- ➔ Jede komplett belegte Spalte = 5 SP
- ➔ SP von den beiden Auftragskarten. Jeder Adlige bringt die Punkte der Reihe, in denen er zum Spielende steht (also 1 - 6).

Wer die meisten SP erreicht, gewinnt.

Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Gärtner im Garten hat. Bei erneutem Patt gibt es mehrere Gewinner.

Punkte aus der Erweiterung:

- ➔ Bonus für Motive: gibt es sofort, wenn ein Plättchen mit passendem Motiv dort platziert wird (nicht Gärtner)
1 - 3 SP
- ➔ Bonus für Gärtner: gibt es sofort, wenn ein Gärtner dort platziert wird
3 SP
- ➔ Malus für Motive oder Gärtner: Jedes Garten-Plättchen dort bringt sofort Minus-SP.
-2 oder -3 SP

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.10.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de