

Takamatsu - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Man muss aus einem Zimmer 1 - x Samurai nehmen, aber mind. 1 eigener Samurai muss dabei sein.
2 Personen-Partie: mind. je 1 eigenen Samurai je Farbe nehmen (falls dort), wenn keine fremden Samurai im Zimmer sind.
- ◆ Die Samurai laufen im Uhrzeigersinn durch den Palast, alle genau so viele Schritte wie die Anzahl der gewählten Samurai beträgt. Alle bewegten Samurai landen im selben Zimmer.
- ◆ Befinden sich fremde Samurai im Startzimmer, muss man mind. 1 Samurai davon mitnehmen.
2 Personen-Partie: Hier muss dann mind. 1 Samurai in Farbe des Mitspielers mitgenommen werden, falls dort vorhanden.
- ◆ Nur ein Raum mit bis zu 2 Samurai darf leergeräumt werden, andernfalls muss mind. 1 Samurai im Zimmer verbleiben.
- ◆ Starten Samurai im Zimmer "+1" oder "+2" erhöht sich ihre Zugweite um 1 bzw. bis zu 2 Zimmer, wenn man möchte.

Wertung:

- ◆ Endet eine Samurai-Bewegung in einem Zimmer mit Farbe des ankommenden Samurai, erhält dessen Besitzer die oberste Shogun-Karte als Belohnung. Das gilt für jeden einzelnen Samurai.
- ◆ Es spielt keine Rolle, wer die Samurai gezogen hat.
- ◆ Sobald eine Shogun-Karte genommen wurde, rutschen die tiefer liegenden Karten auf und der frei gewordene Platz wird aufgefüllt. Ist Nachziehstapel leer: verwendete Karten mischen und nutzen.
- ◆ Erhält man Karten mit offenem Wert, wird Pagode des Spielers entsprechend bewegt (u.U. auch rückwärts). Karte abwerfen. Karten mit verdecktem Wert darf man dann aktivieren, wenn man es will. Erst dann trägt man den Kartenwert mit seiner Pagode ab.

Spielende:

Erreicht eine Pagode 20 Punkte, wird die laufende Runde noch beendet. Alle noch verdeckten Karten werden jetzt auch gewertet. Wer die meisten Punkte erzielte, gewinnt.

2 Personen-Partie: Punkte der Pagoden und Shogun-Karten je Spieler ermitteln.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.04.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Takamatsu - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Man muss aus einem Zimmer 1 - x Samurai nehmen, aber mind. 1 eigener Samurai muss dabei sein.
2 Personen-Partie: mind. je 1 eigenen Samurai je Farbe nehmen (falls dort), wenn keine fremden Samurai im Zimmer sind.
- ◆ Die Samurai laufen im Uhrzeigersinn durch den Palast, alle genau so viele Schritte wie die Anzahl der gewählten Samurai beträgt. Alle bewegten Samurai landen im selben Zimmer.
- ◆ Befinden sich fremde Samurai im Startzimmer, muss man mind. 1 Samurai davon mitnehmen.
2 Personen-Partie: Hier muss dann mind. 1 Samurai in Farbe des Mitspielers mitgenommen werden, falls dort vorhanden.
- ◆ Nur ein Raum mit bis zu 2 Samurai darf leergeräumt werden, andernfalls muss mind. 1 Samurai im Zimmer verbleiben.
- ◆ Starten Samurai im Zimmer "+1" oder "+2" erhöht sich ihre Zugweite um 1 bzw. bis zu 2 Zimmer, wenn man möchte.

Wertung:

- ◆ Endet eine Samurai-Bewegung in einem Zimmer mit Farbe des ankommenden Samurai, erhält dessen Besitzer die oberste Shogun-Karte als Belohnung. Das gilt für jeden einzelnen Samurai.
- ◆ Es spielt keine Rolle, wer die Samurai gezogen hat.
- ◆ Sobald eine Shogun-Karte genommen wurde, rutschen die tiefer liegenden Karten auf und der frei gewordene Platz wird aufgefüllt. Ist Nachziehstapel leer: verwendete Karten mischen und nutzen.
- ◆ Erhält man Karten mit offenem Wert, wird Pagode des Spielers entsprechend bewegt (u.U. auch rückwärts). Karte abwerfen. Karten mit verdecktem Wert darf man dann aktivieren, wenn man es will. Erst dann trägt man den Kartenwert mit seiner Pagode ab.

Spielende:

Erreicht eine Pagode 20 Punkte, wird die laufende Runde noch beendet. Alle noch verdeckten Karten werden jetzt auch gewertet. Wer die meisten Punkte erzielte, gewinnt.

2 Personen-Partie: Punkte der Pagoden und Shogun-Karten je Spieler ermitteln.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.04.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Takamatsu - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Man muss aus einem Zimmer 1 - x Samurai nehmen, aber mind. 1 eigener Samurai muss dabei sein.
2 Personen-Partie: mind. je 1 eigenen Samurai je Farbe nehmen (falls dort), wenn keine fremden Samurai im Zimmer sind.
- ◆ Die Samurai laufen im Uhrzeigersinn durch den Palast, alle genau so viele Schritte wie die Anzahl der gewählten Samurai beträgt. Alle bewegten Samurai landen im selben Zimmer.
- ◆ Befinden sich fremde Samurai im Startzimmer, muss man mind. 1 Samurai davon mitnehmen.
2 Personen-Partie: Hier muss dann mind. 1 Samurai in Farbe des Mitspielers mitgenommen werden, falls dort vorhanden.
- ◆ Nur ein Raum mit bis zu 2 Samurai darf leergeräumt werden, andernfalls muss mind. 1 Samurai im Zimmer verbleiben.
- ◆ Starten Samurai im Zimmer "+1" oder "+2" erhöht sich ihre Zugweite um 1 bzw. bis zu 2 Zimmer, wenn man möchte.

Wertung:

- ◆ Endet eine Samurai-Bewegung in einem Zimmer mit Farbe des ankommenden Samurai, erhält dessen Besitzer die oberste Shogun-Karte als Belohnung. Das gilt für jeden einzelnen Samurai.
- ◆ Es spielt keine Rolle, wer die Samurai gezogen hat.
- ◆ Sobald eine Shogun-Karte genommen wurde, rutschen die tiefer liegenden Karten auf und der frei gewordene Platz wird aufgefüllt. Ist Nachziehstapel leer: verwendete Karten mischen und nutzen.
- ◆ Erhält man Karten mit offenem Wert, wird Pagode des Spielers entsprechend bewegt (u.U. auch rückwärts). Karte abwerfen. Karten mit verdecktem Wert darf man dann aktivieren, wenn man es will. Erst dann trägt man den Kartenwert mit seiner Pagode ab.

Spielende:

Erreicht eine Pagode 20 Punkte, wird die laufende Runde noch beendet. Alle noch verdeckten Karten werden jetzt auch gewertet. Wer die meisten Punkte erzielte, gewinnt.

2 Personen-Partie: Punkte der Pagoden und Shogun-Karten je Spieler ermitteln.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.04.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de