

## Take it to the Limit! - KSR (Nexus-Brett)

Jeder Spieler nimmt ein Nexus-Brett, das zugehörige "ScrapYard-Brett" und einen Satz Kärtchen in der passenden Farbe. Ein Spieler wird zum AUSRUFER bestimmt. Dieser Spieler dreht seine Kärtchen mit der Vorderseite nach unten und mischt sie gründlich. Alle anderen Spieler legen ihre Kärtchen mit der Vorderseite nach oben und sortieren sie nach der jeweils oberen Nummer (1, 4, 9, 12) in 4 Gruppen.

Ablauf einer Runde:

- 1) Der Ausrufer wählt ein beliebiges Kärtchen, deckt es auf und nennt die 3 darauf abgebildeten Zahlen. Sinnvollerweise nennt er die Werte von oben nach unten.
- 2) Alle anderen Spieler suchen das entsprechende Kärtchen aus ihrem Vorrat aus. Jeder Spieler platziert sein Kärtchen auf seinem Nexus-Brett ODER auf dem ScrapYard. ScrapYard = wenn auf dem Nexus-Brett nichts passt oder das Kärtchen dort nicht gewollt ist.
- 3) In der genannten Weise geht es weiter, bis alle 44 Kärtchen aufgerufen wurden.

### Lege-Regeln:

- Stets so ablegen, dass Zahlen aufrecht liegen, also in Leserichtung bzw. Nord-Ausrichtung.
- Die Platzierung von Kärtchen kann in ein beliebiges leeres Feld erfolgen
- Ist das ScrapYard-Brett voll, kann man nur noch auf dem Nexus-Brett ablegen.
- Wurde ein Kärtchen platziert, ist es an der Stelle fix, also unverrückbar.

### Spielende und Wertung:

Nach Platzierung aller 44 Kärtchen erfolgt Auswertung:

#### **A = Jede vollständige Reihe auf dem Nexus-Brett punktet, also**

- ➡ senkrecht
- ➡ diagonal von unten links nach oben rechts
- ➡ diagonal von oben links nach unten rechts

Nur durchgehende Farbreihen punkten, d.h., die Farbe darf keine Unterbrechung haben, wenn man die Reihe von einem Rand des Spielfeldes zum anderen Rand betrachtet.

Ein einziger Fehler in der Reihe bewirkt, dass die Reihe null Punkte zählt.

1. Jedes Plättchen der Reihe wird mit ihrem Farbwert multipliziert (zB Farbwert grün = 7).

2. **BONUS-Kärtchen:** Gehen durch ein BONUS-Kärtchen (silberner oder goldener Wert) DREI durchgehende Farbreihen, gibt es zusätzlich den vollen Bonus. Sollten nur ZWEI Farbreihen hindurchgehen, gibt es 1/2 Bonus.

3. **Sonnenstrahlen und Mondstrahlen:** Ein Sonnenstrahl ist komplett, wenn eine gerade, durchgehende Reihe von Sonnen-Kärtchen in jeder beliebigen Richtung des Nexus-Brettes verläuft. In gleicher Weise gilt das für einen Mondstrahl. Ein Sonnen-/Mondstrahl kann unabhängig davon verlaufen, ob die Farbe seiner Reihe ununterbrochen ist. Nur der jeweils längste Sonnen- oder Mondstrahl eines Spielers wertet. Es zählt also insges. genau 1 Strahl mit je 10 Punkten/Plättchen darin.

#### **B = ScrapYard-Abrechnung (-60 Punkte oder 0):**

ENTWEDER zählt man nur die 3 besten vollständigen Reihen  
ODER die Gesamtpunktzahl für die 2 besten Silber-Bonuskärtchen  
ODER die Punktzahl für das beste Gold-Bonuskärtchen.

Werden dabei weniger als 60 Punkte auf dem ScrapYard erreicht, verliert man 60 Punkte. Bei  $\geq 60$  Punkten gibt es dort aber keine Pluspunkte. Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.01.13

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)