

Tangram City - KSR

Ihr spielt 5 Runden + 1 Schlussrunde mit leicht anderen Regeln.

Ablauf einer Runde in 5 Phasen:

1) KARTEN VERTEILEN:

- Der Startspieler verteilt immer genau 4 Karten, ohne sich diese anzuschauen. Je nach Anzahl (1 - 5) der Spieler gilt:

Anz

- Alle 4 Karten liegen vor dir in einer Reihe aus, d.h., die ersten beiden Karten = OFFEN, die anderen VERDECKT.
- Jede Person erhält VERDECKT 1 Karte auf die Hand, die übrigen 2 Karten kommen zum Punkte-Tableau: 1 OFFEN, 1 VERDECKT.
- Jede Person erhält 1 Karte VERDECKT auf die Hand, die übrige Karte kommt OFFEN zum Punkte-Tableau.
- Die Person links vom Startspieler und dieser selbst erhalten je 1 Karte VERDECKT auf die Hand, die beiden anderen Spieler erhalten gemeinsam 1 Karte VERDECKT vor sich. 1 Karte kommt OFFEN zum Punkte-Tableau.
- Der Startspieler erhält 1 Karte VERDECKT auf die Hand. Die beiden nächsten Spieler im Uhrzeigersinn erhalten gemeinsam 1 Karte VERDECKT vor sich, die verbleibenden Spieler ebenfalls. Die übrige Karte kommt OFFEN zum Punkte-Tableau.

- Ihr dürft eure eigene Karte sowie Karten, die ihr gemeinsam mit anderen teilt, jederzeit anschauen.

2) KARTEN SPIELEN:

- Zuerst spielt ihr immer die OFFENE(N) Karte(n) beim Punkte-Tableau, danach die VERDECKTE(N) dort. Als nächstes spielt der Start-Spieler seine Karte, danach die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.
- NEHMT ALLE das auf der Karte abgebildete Stadt-Plättchen aus eurem persönlichen Vorrat + PLATZIERT es auf eurem Tableau nach diesen Regeln: Plättchen dürfen ...

- ⇒ nur auf leere Felder des eigenen Tableaus
- ⇒ gedreht / gewendet werden nach Wunsch (grüne / schwarze Seite oben)
- ⇒ auch nicht aneinander angrenzend gelegt werden
- ⇒ anstatt sie zu platzieren, auch abgeworfen werden

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.12.24

3) BRUNNEN PLÄTTCHEN:

PLATZIERT jeweils 1 Brunnen nach den üblichen Legeregeln.



4) TABLEAU WERTEN:

WERTET euer Tableau für die aktuelle Runde.

- Jedes Feld des größten erkennbaren RECHTECKS aus **komplett belegten** Feldern bringt 1 Siegpunkt.

5) RUNDE BEENDEN:

Passt eure HARMONIE-Marker an.

- Jeder Spieler zählt, wie viele Felder er **komplett** mit a) SCHWARZEN und b) GRÜNEN Plättchen belegt hat. Entsprechend markiert er diese Werte auf der Tabelle oben auf seinem Tableau mit den beiden farbigen Markern.

- ⇒ Felder, hälftig grün/schwarz belegt: zählen nicht
- ⇒ Felder mit Brunnen komplett belegt: zählen nicht
- ⇒ Felder mit farbigem Stadt-Plättchen und Brunnen belegt: zählt gemäß Stadt-Farbe

- Die 4 Karten der aktuellen Runde kommen auf den Ablagestapel. Wer die meisten SP hat, erhält das Säulen-Plättchen (Startspieler), bei Patt erhält die beteiligte Person die Säule, die im Uhrzeiger-Sinn als Nächste kommt, also ab dem bisherigen Startspieler.

SCHLUSSRUNDE (6. Runde):

- Die letzten 3 Karten werden OFFEN am Punkte-Tableau ausgelegt. Ihr dürft jetzt alle die Stadt-Plättchen dieser Karten in beliebiger Reihenfolge platzieren. Danach legt ihr euer letztes BRUNNEN-Plättchen aus.
- NOCHMAL wird euer Stadt-Tableau (größtes Rechteck) gewertet samt Marker-Anpassung bei GRÜN und SCHWARZ.

SPIELENDEN:	Planungs-Bonus:	15 SP	
	Wenn 7x7-Felder als RECHTECK:		
		Abstand	SP
	HARMONIE:	0	20
		1 - 2	10
	Abstand zwischen den Markern SCHWARZ - GRÜN:	3 - 4	5
		5+	0