

Taurus - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bestimmt einen Startspieler.

1. Runde:
- ◆ Der Spieler am Zug nimmt 2 Pfosten aus dem Vorrat und steckt diese in 2 nebeneinander liegende Löcher des Spielbretts. Reihum verfahren alle Mitspieler genauso.
 - ◆ Beide Pfosten werden durch 1 KURZEN Weidedraht aus eigener Ablage verbunden.
 - ◆ Sobald jeder Spieler diese Aktion gemacht hat, beginnt das eigentliche Spiel.

Weitere Runden:

- Generell gilt ➔ 1) Ein Spieler muss immer Weidedraht spannen.
 pro Spielzug: ➔ 2) Ein Spieler kann zu diesem Zweck vorher 1 neuen Pfosten setzen.
- ➔ Ein Weidedraht kann nur zwischen 2 Pfosten gespannt werden, wenn sich diese entweder im selben Feld oder in 2 angrenzenden Feldern befinden. Solche Pfosten sind "benachbart".
 - ➔ Die selben beiden Pfosten dürfen nicht 2-mal direkt miteinander verbunden sein.
 - ➔ Ein Weidedraht darf Stier(e) überspannen. Der Stier gehört zu der Seite, wo die Hörner sind. Liegt der Draht zwischen den Hörnern, wählt der Spieler die Seite.
 - ➔ Sich nur kreuzende Drähte sind nicht miteinander verbunden.
 - ➔ Ein Zaun darf sich nicht selbst überkreuzen.
 - ➔ Ein Feld ist eine umrandete Fläche gleicher Farbe (braun / schwarz).

Wer am Zug ist, hat EINE der 4 Möglichkeiten:

1) Zaun mit Einsatz eines Pfostens verlängern:

- ◆ Nimm 1 Pfosten aus Deinem Vorrat UND stecke ihn in ein Feld-Loch. In diesem Feld / einem angrenzenden Feld muss schon 1 Pfosten stecken.
- ◆ Der neue Pfosten und 1 beliebiger benachbarter Pfosten werden mit eigenem Draht verbunden.

2) Zaun OHNE Einsatz eines Pfostens verlängern:

- ◆ Nimm 1 Weidedraht aus Deinem Vorrat und verbinde 2 benachbarte Pfosten, die noch nicht miteinander verbunden sind.

3) Zaun durch Einsatz eines Pfostens schließen:

- ◆ Bedingung: Mindestens 3 Stiere müssen innerhalb des Zauns sein, der nun geschlossen wird.
- ◆ Setze 1 neuen Pfosten so ein, dass dieser mit 2 Pfosten benachbart ist.
- ◆ Verbinde den neuen Pfosten mit diesen beiden Nachbar-Pfosten. Dazu muss ein EIGENER Draht UND ein GRAUER (neutraler) Draht verwendet werden.
- ◆ Allerdings MUSS der Zaun mit dem GRAUEN Draht geschlossen werden. Sollten durch den grauen Draht gleichzeitig 2 Zäune geschlossen werden, entscheidet der schließende Spieler, welcher Zaun ausgewertet wird.
- ◆ Alle Stiere innerhalb des Zauns werden sofort verteilt:
 - ➔ Der Spieler mit Weidedraht im Uhrzeigersinn nach dem grauen Draht nimmt 1 beliebigen Stier.
 - ➔ Der folgende Spieler nimmt 1 beliebigen Stier usw..
 - ➔ Es wird solange reihum verteilt, bis alle Stiere vergeben sind.

4) Zaun OHNE Einsatz eines Pfostens schließen:

Nimm 1 GRAUEN (neutralen) Draht und verbinde 2 benachbarte Pfosten, womit der Zaun geschlossen wird. Es gelten die Regeln wie unter 3).

Spielende und Wertung:

- ◆ Sobald alle Stiere abgeräumt sind bzw. eine Umzäunung von mind. 3 Stieren nicht mehr möglich ist, endet das Spiel.
- ◆ Jeder Spieler wertet die Stiere in seinem Besitz. Man betrachtet jede Farbe separat.

Anzahl Stiere einer Farbe:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78

Gesamtpunkte:

zB: Ich habe 7 schwarze Stiere = 28 Punkte.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Es gewinnt der Beteiligte mit der größten Stierherde in einer Farbe.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
 und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.02.19