

## Topiary - KSR (Spielregel)

Vorbereitungen:

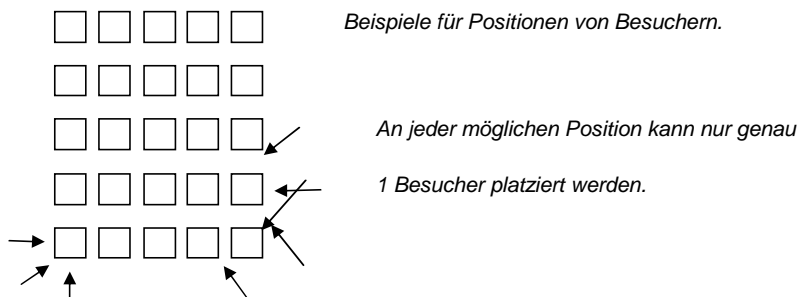
- 1) Bei 2 / 3 / 4 Spielern erhält jeder Spieler 8 / 6 / 5 Besucher-Figuren in seiner gewählten Farbe.
- 2) Es gibt 8 Motiv-Sets zu je 5 Plättchen als Topiary-Plättchen.  
In einer 2er-/3er-Partie wird ein beliebiges Motiv-Set (also 5 Plättchen) aus dem Spiel genommen. Aus den verbleibenden bzw. allen (4er-Partie) verdeckten Topiary-Plättchen nimmt man 25 Stück und ordnet diese verdeckt in einem 5 x 5 - Raster an, dabei Platz zwischen den Plättchen lassend. Das im Spielfeld mittlere Topiary-Plättchen wird aufgedeckt.
- 3) Bestimmt einen Startspieler.
- 4) Jeder Spieler erhält einzeln und im Uhrzeigersinn je 1 verdecktes Topiary-Plättchen vom Vorrat. Das passiert so oft, bis jeder Spieler 3 Plättchen hat, die er auf die Hand nimmt.  
DRAFT-Variante: Der letzte Spieler nimmt zusätzlich alle verbleibenden Plättchen auf die Hand und behält insgesamt nur 3. Der Überhang geht an den Spieler zu seiner Rechten usw..  
Danach überschüssige Plättchen kommen in die Schachtel.
- 5) Punktetafel und Punktemarker bereitlegen.

Ablauf:

- ◆ Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Startspieler.
- ◆ In seinem Zug MUSS man 1 seiner Besucher an irgendeinem außenliegenden Plättchen so anlegen, dass der Besucher deutlich erkennbar in genau eine der 3 möglichen Richtungen sieht:

Reihe - Spalte - Diagonale

- ◆ Auch auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes dürfen später noch Besucher angelegt werden, auch wenn diese in Linie auf andere schon platzierte Besucher sehen.



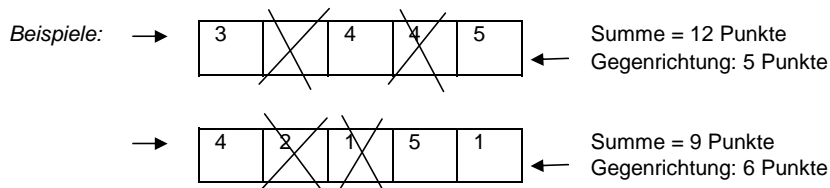
- ◆ Aus der gewählten Sichtlinie ist ein verdecktes Plättchen auf die Hand zu nehmen, ohne es den Mitspielern zu zeigen. Danach MUSS aus der gesamten Hand ein Plättchen OFFEN in die nun entstandene Lücke im Spielfeld gesetzt werden.

### Spielende:

Haben alle Spieler alle ihre Besucher platziert, endet das Spiel und es folgt die Wertung. Die Zahlen auf den Plättchen sind auch ihre möglichen Punkte.

#### 1) Besucher:

Das Plättchen, das am nächsten in Linie zum Besucher steht, wertet immer. Weitere Plättchen in Sichtlinie des Besuchers werten auch, wenn ihr Wert höher als das vorhergehende Plättchen ist (höher ist dann auch die Form). Verdeckte Plättchen werden ignoriert, ebenso weitere Plättchen gleichen Wertes.



**BONUS:** Sind mehrere vom selben Motiv-Set (gewertete) Plättchen in einer Linie, wertet jedes Plättchen 1 Extra-Punkt. Bei 2 Plättchen eines Motiv-Sets gäbe es so 2 Extra-Punkte. Es ist durchaus möglich, dass man dabei 2 Sets werten kann.

Bsp.: 2 Plättchen mit T-Rex, 2 Plättchen mit Schwan

#### 2) Hand-Plättchen:

Alle Hand-Plättchen aufdecken. Sieht man einen eigenen Besucher auf ein selbst gewertetes Plättchen blicken, das einen höheren Wert als ein Hand-Plättchen hat, wertet das Hand-Plättchen seine aufgedruckten Punkte.

Achtung: Hand-Plättchen und gewertetes Plättchen müssen vom selben Motiv-Set sein. Jedes der 3 Hand-Plättchen kann ggf. so werten.

Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Punkten bei der Hand-Plättchen-Wertung siegt.

Bei weiterem Patt gewinnt der Patt-Beteiligte, der zuletzt einen Zug machte.