

Troika - KSR

49 Kristallplättchen: (je 3-mal im Wert 1 - 6 und 8 - 15, 7-mal die 7)

Vorbereitungen:

- 1) Kristallplättchen verdeckt mischen + auf Tisch (Abbaugebiet) auslegen.
- 2) Jeder Spieler nimmt 1 Plättchen, schaut es sich an und behält es VERDECKT in seiner Hand.
- 3) Genau 1 beliebiges Plättchen im Abbaugebiet aufdecken.
- 4) Partie zu zweit: 10 Plättchen aus dem Abbaugebiet entfernen.
- 5) Bereich vor jedem Spieler: Containerbereich.
- 6) Der jüngste Spieler beginnt und wird zum ersten Abenteurer.

Ziel:

Ihr sammelt Kristalle auf dem Planeten ein und bündelt sie zu Sets aus je 3 Kristallen mit je direkt aufeinanderfolgenden Werten = 1 Edelstein, bzw. aus je 3 gleichwertigen Kristallen = 1 Treibstoff.
Jeder Spieler benötigt 1 Treibstoff, um den Planeten zu verlassen.

Ablauf im Uhrzeigersinn:

TROIKA: *In Partien zu zweit kann man nicht "TROIKA" rufen!*

- ➔ In Partien **ab 3** Spielern kannst Du "TROIKA" rufen, wenn Du dran bist. Du verlässt dann den Planeten, wenn die Bedingungen a - c erfüllt sind.
 - a) *Du hast mind. 5 Kristalle in Deinem Containerbereich inkl. Treibstoff, die mit Kristall/en aus c) zu gültigen Sets geordnet werden können.*
 - b) *Du hast schon 1 Treibstoff-Set fertiggestellt.*
 - c) *Du hast keinen Müll = Minusplättchen (in Hand + Containerbereich) Müll = nicht in Sets verwendbare Kristalle.*
- ➔ Du bist nicht mehr am Zug und versteckst Deine Plättchen baw..
- ➔ Als Erster "TROIKA" gerufen = Bonus von 5 Punkten am Rundenende.
- ➔ Zu Unrecht "Troika" gerufen: Du beendest die Runde mit 0 Punkten.

Dein Spielzug:

- 1) Du **MUSST** 1 verdecktes Plättchen im Abbaugebiet aufdecken.
- 2) Dann wähle genau 1 von 3 Optionen:
 - a) Nimm 1 aufgedecktes Plättchen aus dem Abbaugebiet und lege es OFFEN vor Dir ab (= Containerbereich).
 - b) Nimm 1 verdecktes Plättchen aus dem Abbaugebiet, schau es Dir an und behalte es VERDECKT in Deiner Hand. Handlimit: 3
 - c) Wähle 1 Plättchen aus Deinem Containerbereich (also vor Dir) und lege es OFFEN zurück ins Abbaugebiet **ODER** wähle 1 Plättchen aus Deiner Hand + lege es VERDECKT ins Abbaugebiet.

Rundenende:

Eine Runde endet, wenn alle Kristalle nach einem Zug im Abbaugebiet aufgedeckt sind bzw. ab 3 Spieler nur noch 1 Spieler nicht "Troika" gerufen hat.

- ◆ Kombiniert nun Sets der Kristalle aus Eurem Containerbereich + Hand.
- ◆ 3 gleiche Zahlen = 1 Treibstoff, Punkte = 0. 1 Set Treibstoff ist nötig.
- ◆ 3 direkt aufeinanderfolgende Zahlen = 1 Edelstein, Punkte = letzte Ziffer der höchsten Zahl im Set (zB: 6-7-8 = 8; 9-10-11 = 1; 13-14-15 = 5)
- ◆ Troika-Bonus = 5 Punkte für Erstrufer.
- ◆ Jeder nicht verwendbare Kristall gilt als Müll = 1 Minuspunkt.
- ◆ Wenn kein Treibstoff-Set vorhanden ist = Der Spieler hat 0 Punkte.
- ➔ Der Gewinner der Runde erhält den "+2" - Punktechip.
Die zweithöchste Punktzahl bringt den "+1" - Punktechip.
Wer 0 Punkte hat, erhält einen "-1" - Punktechip.
Patt auf Rang 1 oder 2: Der Beteiligte, der weiter weg vom Startspieler sitzt (im Uhrzeigersinn), ist im Vorteil.
- ➔ Neue Runde: siehe Vorbereitungen.
Partie zu zweit: Holt zuvor die 10 aussortierten Plättchen zurück.

Spielende:

Nach 3 Runden rechnet jeder Spieler seine Punktechips zusammen und der Spieler mit dem höchsten Punktestand insgesamt gewinnt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Punkten in der Vorrunden-Wertung gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.01.19