

Tzaar - KSR
<p>Alle Spielsteine zufällig auf den Schnittpunkten (=Felder) offen platzieren. Startspieler auslosen (Farbe weiß). Man ist immer abwechselnd am Zug.</p> <p>In beiden Farben gibt es jeweils diese Steinarten:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> Tzaar (6x)</div> <div style="text-align: center;"> Tzarra (9x)</div> <div style="text-align: center;"> Tott (15x)</div> </div> <p>Spielbeginn: Weiß macht 1 Aktion und MUSS 1 gegnerischen Stein schlagen. Schlagen = 1 eigenen Spielstein auf ein direktes Nachbarfeld bewegen, wo ein gegnerischer Spielstein liegt = Stein aus dem Spiel nehmen.</p> <p>Weiteres Spiel: Ab jetzt hat jeder Spieler immer 2 Aktionen. Das leere Feld in der Spielplanmitte ist tabu. Man darf nicht durch die Mitte ziehen.</p> <p>Mit der 1. Aktion MUSS immer geschlagen werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Schlagen kann man auch, wenn beliebig viele leere Felder zwischen dem Nachbarstein* und dem eigenen Stein* liegen und man ihn in gerader Linie erreichen kann. ● Der schlagende Stein* muss mind. so stark sein wie sein Gegner. Stärke bedeutet Höhe. Zum Beispiel schlägt ein Stapel mit 2 Steinen andere Stapel mit 2 Steinen oder 1 Stein. ● Ein Stapel bewegt sich nur als Ganzes fort. <p>Die 2. Aktion lässt 1 von 3 Möglichkeiten zu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Noch einen weiteren Spielstein* schlagen</u> wie bei der 1. Aktion. Es darf auch der Spielstein* der 1. Aktion benutzt werden. ● <u>Einen eigenen Spielstein/Stapel verstärken:</u> Man zieht auf einen eigenen Spielstein/Stapel, der direkt benachbart ist oder durch leere Felder in gerader Linie benachbart ist. Ein Stapel kann beliebig hoch sein. Jeder eigene Spielstein oder Stapel kann auf jeden anderen Spielstein oder Stapel der eigenen Farbe gezogen werden. Die <u>Art</u> eines Stapels legt sein <u>oberster</u> Spielstein fest. Ein Stapel kann nur aus Steinen einer einzigen Farbe bestehen. ● <u>Passen.</u> Damit ist der Gegenspieler am Zug. <p>Ende: Ein Spieler gewinnt entweder durch Schlagen des letzten gegnerischen Spielsteins* <u>einer</u> der 3 Arten** ODER wenn der Gegner in einer ersten Aktion keinen Spielstein* schlagen kann.</p> <p>* bedeutet auch Stapel ** Nur einzelne Steine und der oberste Stein eines Stapels = noch im Spiel.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.11.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> <p>Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Tzaar - KSR
<p>Alle Spielsteine zufällig auf den Schnittpunkten (=Felder) offen platzieren. Startspieler auslosen (Farbe weiß). Man ist immer abwechselnd am Zug.</p> <p>In beiden Farben gibt es jeweils diese Steinarten:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> Tzaar (6x)</div> <div style="text-align: center;"> Tzarra (9x)</div> <div style="text-align: center;"> Tott (15x)</div> </div> <p>Spielbeginn: Weiß macht 1 Aktion und MUSS 1 gegnerischen Stein schlagen. Schlagen = 1 eigenen Spielstein auf ein direktes Nachbarfeld bewegen, wo ein gegnerischer Spielstein liegt = Stein aus dem Spiel nehmen.</p> <p>Weiteres Spiel: Ab jetzt hat jeder Spieler immer 2 Aktionen. Das leere Feld in der Spielplanmitte ist tabu. Man darf nicht durch die Mitte ziehen.</p> <p>Mit der 1. Aktion MUSS immer geschlagen werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Schlagen kann man auch, wenn beliebig viele leere Felder zwischen dem Nachbarstein* und dem eigenen Stein* liegen und man ihn in gerader Linie erreichen kann. ● Der schlagende Stein* muss mind. so stark sein wie sein Gegner. Stärke bedeutet Höhe. Zum Beispiel schlägt ein Stapel mit 2 Steinen andere Stapel mit 2 Steinen oder 1 Stein. ● Ein Stapel bewegt sich nur als Ganzes fort. <p>Die 2. Aktion lässt 1 von 3 Möglichkeiten zu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Noch einen weiteren Spielstein* schlagen</u> wie bei der 1. Aktion. Es darf auch der Spielstein* der 1. Aktion benutzt werden. ● <u>Einen eigenen Spielstein/Stapel verstärken:</u> Man zieht auf einen eigenen Spielstein/Stapel, der direkt benachbart ist oder durch leere Felder in gerader Linie benachbart ist. Ein Stapel kann beliebig hoch sein. Jeder eigene Spielstein oder Stapel kann auf jeden anderen Spielstein oder Stapel der eigenen Farbe gezogen werden. Die <u>Art</u> eines Stapels legt sein <u>oberster</u> Spielstein fest. Ein Stapel kann nur aus Steinen einer einzigen Farbe bestehen. ● <u>Passen.</u> Damit ist der Gegenspieler am Zug. <p>Ende: Ein Spieler gewinnt entweder durch Schlagen des letzten gegnerischen Spielsteins* <u>einer</u> der 3 Arten** ODER wenn der Gegner in einer ersten Aktion keinen Spielstein* schlagen kann.</p> <p>* bedeutet auch Stapel ** Nur einzelne Steine und der oberste Stein eines Stapels = noch im Spiel.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.11.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> <p>Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>