

Zertz - KSR	Zertz - KSR
<p>Grundspiel: 5 weiße, 7 graue, 9 schwarze Kugeln im Spiel. Aus den 37 Ringen wird ein 6eckiges Spielfeld gebaut.</p> <p>Ablauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler spielt mit allen Kugeln. - Der Spieler am Zug hat die Wahl zwischen 2 Aktionen: <p>A) Spieler legt 1 Kugel auf einen Ring und entfernt einen anderen unbelegten Ring, der nicht komplett umschlossen sein darf.</p> <p>B) Schlagen von 1/mehreren Kugeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es besteht Schlagzwang, d.h., besteht die Möglichkeit dazu, ist sie zu nutzen. Aktion A kann dann ggf. nicht gewählt werden. - Schlagen = Überspringen einer Kugel, die direkt benachbart ist und hinter der ein freier Ring liegt. - Es können auch mehrere Kugeln in Kette geschlagen werden, wenn immer 1 Feld zwischen ihnen frei ist. - Nach jeder geschlagenen Kugel kann die Richtung gewechselt werden. - Geschlagene Kugeln werden vom Plan entfernt + in einen geschlagenen Ring gelegt, damit sie nicht fortrollen. <p>Isolieren von Kugeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sollten Ringe durch das Entfernen von Ringen vom Spielfeld abgetrennt werden, erhält auslösender Spieler diese Ringe und Kugeln. Es müssen aber alle Ringe Kugeln tragen sonst bleiben Ringe im Spiel. - Evtl. freie Ringe einer isolierten Gruppe können in einem Zug besetzt werden. Der auslösende Spieler erhält dann alle Ringe + Kugeln. <p>Besonderheiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle Kugeln sind eingesetzt, ohne dass ein Sieger feststeht oder alle Ringe sind belegt: In Spielregel nachschlagen <p>Spielende: Wer zuerst eine der folgenden Bedingungen erfüllt, gewinnt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Kugeln von jeder Farbe geschlagen - 3 weiße Kugeln geschlagen - 4 graue Kugeln geschlagen - 5 schwarze Kugeln geschlagen 	<p>Grundspiel: 5 weiße, 7 graue, 9 schwarze Kugeln im Spiel. Aus den 37 Ringen wird ein 6eckiges Spielfeld gebaut.</p> <p>Ablauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler spielt mit allen Kugeln. - Der Spieler am Zug hat die Wahl zwischen 2 Aktionen: <p>A) Spieler legt 1 Kugel auf einen Ring und entfernt einen anderen unbelegten Ring, der nicht komplett umschlossen sein darf.</p> <p>B) Schlagen von 1/mehreren Kugeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es besteht Schlagzwang, d.h., besteht die Möglichkeit dazu, ist sie zu nutzen. Aktion A kann dann ggf. nicht gewählt werden. - Schlagen = Überspringen einer Kugel, die direkt benachbart ist und hinter der ein freier Ring liegt. - Es können auch mehrere Kugeln in Kette geschlagen werden, wenn immer 1 Feld zwischen ihnen frei ist. - Nach jeder geschlagenen Kugel kann die Richtung gewechselt werden. - Geschlagene Kugeln werden vom Plan entfernt + in einen geschlagenen Ring gelegt, damit sie nicht fortrollen. <p>Isolieren von Kugeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sollten Ringe durch das Entfernen von Ringen vom Spielfeld abgetrennt werden, erhält auslösender Spieler diese Ringe und Kugeln. Es müssen aber alle Ringe Kugeln tragen sonst bleiben Ringe im Spiel. - Evtl. freie Ringe einer isolierten Gruppe können in einem Zug besetzt werden. Der auslösende Spieler erhält dann alle Ringe + Kugeln. <p>Besonderheiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle Kugeln sind eingesetzt, ohne dass ein Sieger feststeht oder alle Ringe sind belegt: In Spielregel nachschlagen <p>Spielende: Wer zuerst eine der folgenden Bedingungen erfüllt, gewinnt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Kugeln vor - 2 Kugeln von jeder Farbe geschlagen - 3 weiße Kugeln geschlagen - 4 graue Kugeln geschlagen - 5 schwarze Kugeln geschlagen
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>	<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>