

Chinesische Mauer - KSR

36 Ruhmeskärtchen (2 x 1, 6 x 2, 7 x 3, 7 x 4, 8 x 5, 4 x 7, 2 x 8).
Bei 2, 3, 4 - 5 Spielern wird in 2, 3 oder 4 Bauabschnitten (Reihen) gespielt.
Je Abschnitt werden 2 Ruhmeskärtchen offen platziert. Jeder Spieler erhält einen Kartensatz mit 20 Karten seiner Farbe, der verdeckt gemischt wird.
Die obersten 5 Karten seines Stapels nimmt jeder Spieler auf die Hand.

Ablauf eines Zuges:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Wer am Zug ist, MUSS folgende Aktionen durchführen:

1.) Der Spieler prüft:

Mehrheit an Punkten in irgendwelchen Bauabschnitten?

- Der Spieler muss eine höhere Wertsumme seiner Karten und ggf. negativen Ruhmeskärtchen an einem Bauabschnitt haben als jeder andere Spieler dort.

Fall JA:

- Sind noch 2 Ruhmeskärtchen frei? ==> Eines davon auf 1 eigene Karte dort legen. Ab sofort zählt der Wert des Kärtchens MINUS bei der Mehrheitsermittlung. Weiter mit Aktion 2.
- Ist nur noch 1 Ruhmeskärtchen frei? ==> Dieses verdeckt vor Spieler ablegen. Schon platzierte Kärtchen an diesem Bauabschnitt ==> verdeckt an deren Besitzer geben. Alle Karten des Abschnitts ablegen. 2 neue Ruhmeskärtchen aufdecken. Im 2 Personen-Spiel werden 2 aufgedeckte gleich hohe Ruhmeskärtchen aus dem Spiel genommen.

Fall NEIN: Weiter mit Aktion 2.

2.) Karte/n auslegen:

ENTWEDER 1 Karte/mehrere* aus der Hand offen an 1 beliebigen Bauabschnitt anlegen
ODER 1 Karte vom eigenen Nachziehstapel ziehen.
*Nur mehrere **gleiche** Karten (z.B. 2x Mauer) können gemeinsam gespielt werden.

Karten (je Spieler):

Stk	Art	Wert	
7	Mauer	1	
3	Tor	2	
1	Wachturm	3	
1	Adliger <==>	1	Jede Karte aller Sp. im Abschnitt hat nun den Wert 1.
5	Kämpfer 1+	1,2,3,4,5	Erster in Bauabschnitt = 1, Zweiter = 2 usw bis 5. Es sind nur eigene Kämpfer wertsteigernd.
2	Reiter	2	Karte kostet keine Aktion = kann zusätzlich gelegt werden: nur in Aktion 2. Reiter ist auch allein spielbar*.
1	Drache	1	Karte kann beliebige Karte (ohne Ruhmeskärtchen) überlagern und damit ungültig machen.
20			

3.) Noch einmal Aktion 2 ausführen.

Ende:

ENTWEDER wird das allerletzte Ruhmeskärtchen genommen = Spiel endet sofort.
ODER 1 Spieler hat seinen Kartensatz komplett ausgespielt:
Dann beginnt die letzte Runde, jeder andere Spieler ist noch 1x dran.
Ist der Beender wieder am Zug, wird nun noch solange reihum gewertet, bis keine weitere Wertung mehr möglich ist.
Bereits platzierte Ruhmeskärtchen können nur genommen werden, wenn auch das zweite Kärtchen abgerechnet werden kann.
Nun zählt jeder Spieler seine Ruhmespunkte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*lt. Verlag

Chinesische Mauer - KSR

36 Ruhmeskärtchen (2 x 1, 6 x 2, 7 x 3, 7 x 4, 8 x 5, 4 x 7, 2 x 8).
Bei 2, 3, 4 - 5 Spielern wird in 2, 3 oder 4 Bauabschnitten (Reihen) gespielt.
Je Abschnitt werden 2 Ruhmeskärtchen offen platziert. Jeder Spieler erhält einen Kartensatz mit 20 Karten seiner Farbe, der verdeckt gemischt wird.
Die obersten 5 Karten seines Stapels nimmt jeder Spieler auf die Hand.

Ablauf eines Zuges:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Wer am Zug ist, MUSS folgende Aktionen durchführen:

1.) Der Spieler prüft:

Mehrheit an Punkten in irgendwelchen Bauabschnitten?

- Der Spieler muss eine höhere Wertsumme seiner Karten und ggf. negativen Ruhmeskärtchen an einem Bauabschnitt haben als jeder andere Spieler dort.

Fall JA:

- Sind noch 2 Ruhmeskärtchen frei? ==> Eines davon auf 1 eigene Karte dort legen. Ab sofort zählt der Wert des Kärtchens MINUS bei der Mehrheitsermittlung. Weiter mit Aktion 2.
- Ist nur noch 1 Ruhmeskärtchen frei? ==> Dieses verdeckt vor Spieler ablegen. Schon platzierte Kärtchen an diesem Bauabschnitt ==> verdeckt an deren Besitzer geben. Alle Karten des Abschnitts ablegen. 2 neue Ruhmeskärtchen aufdecken. Im 2 Personen-Spiel werden 2 aufgedeckte gleich hohe Ruhmeskärtchen aus dem Spiel genommen.

Fall NEIN: Weiter mit Aktion 2.

2.) Karte/n auslegen:

ENTWEDER 1 Karte/mehrere* aus der Hand offen an 1 beliebigen Bauabschnitt anlegen
ODER 1 Karte vom eigenen Nachziehstapel ziehen.
*Nur mehrere **gleiche** Karten (z.B. 2x Mauer) können gemeinsam gespielt werden.

Karten (je Spieler):

Stk	Art	Wert	
7	Mauer	1	
3	Tor	2	
1	Wachturm	3	
1	Adliger <==>	1	Jede Karte aller Sp. im Abschnitt hat nun den Wert 1.
5	Kämpfer 1+	1,2,3,4,5	Erster in Bauabschnitt = 1, Zweiter = 2 usw bis 5. Es sind nur eigene Kämpfer wertsteigernd.
2	Reiter	2	Karte kostet keine Aktion = kann zusätzlich gelegt werden: nur in Aktion 2. Reiter ist auch allein spielbar*.
1	Drache	1	Karte kann beliebige Karte (ohne Ruhmeskärtchen) überlagern und damit ungültig machen.
20			

3.) Noch einmal Aktion 2 ausführen.

Ende:

ENTWEDER wird das allerletzte Ruhmeskärtchen genommen = Spiel endet sofort.
ODER 1 Spieler hat seinen Kartensatz komplett ausgespielt:
Dann beginnt die letzte Runde, jeder andere Spieler ist noch 1x dran.
Ist der Beender wieder am Zug, wird nun noch solange reihum gewertet, bis keine weitere Wertung mehr möglich ist.
Bereits platzierte Ruhmeskärtchen können nur genommen werden, wenn auch das zweite Kärtchen abgerechnet werden kann.
Nun zählt jeder Spieler seine Ruhmespunkte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*lt. Verlag