

Das Gold der Inka - KSR

Startaufbau des Tempel-Labyrinths:

Jeder sucht sich reihum ein freies Startfeld (weißer Punkt) und stellt seine Spielfigur darauf. Ab Startspieler beginnend nimmt jeder Spieler 1 verdeckte Wegraute und platziert diese offen nach folgenden Regeln. So werden alle 13 Rauten gesetzt.

- Eine Raute muss stets 2 Spielfelder bedecken, egal ob Abgrund (rot) oder fester Boden.
- Symbole dürfen verdeckt werden.
- Kein Überbau oder teilweiser Überbau anderer Rauten.
- Zu Spielbeginn darf kein Startfeld vollständig durch Mauern aus Rauten blockiert sein.

Spielzug:

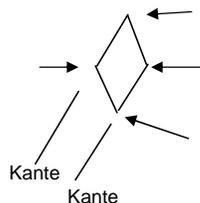
Der Spieler am Zug führt 4 Phasen nacheinander aus. Er hat 3 Aktionspunkte (AP) zum Einsatz in den Phasen 2 und 3.

Phase 1 - Eigenen Blockadestein entfernen:

Der eigene Blockadestein muss vom Spiel-Plan entfernt werden.

Phase 2 - Bewegung der Rauten:

- Für 1 AP kann eine Raute beliebig weit verschoben werden, d.h., in Richtung einer ihrer Kanten oder um eine ihrer Achsen (Ecken) beliebig weit gedreht werden.



Jeder Pfeil zeigt auf eine Achse.

- Es darf kein Hindernis (Raute, Figur, Blockadestein) im Weg sein.
- Jede neue Bewegung, auch einer anderen Raute, kostet 1 weiteren AP.
- Eine Raute mit Figur darauf darf verschoben werden.
- Kommt es bei einer Drehung zu Überlappungen mit Rauten, ist die Drehung so nicht möglich, also nur eingeschränkt im Drehbereich, der nicht überlappt.

Phase 3 - Spielfigur bewegen:

- Felder mit Abgrund (rot) dürfen nicht betreten/überschritten werden.
- Mauern können nicht durchschritten werden.
- Man darf nicht auf Felder/Wegrauten mit Spielfigur/Blockadestein ziehen, darüber hinwegziehen ist aber erlaubt.
- Das Überschreiten von Schlangen kostet je Schlange 1 AP.
- Erreicht die Spielfigur eine Zielraute mit Inka-Statue der eigenen Farbe, darf man diese nehmen und beiseite legen für 1 AP.
- Landet Figur auf einem freien Geheimgangfeld, darf die Figur sich zu einem anderen beliebigen freien Geheimgangfeld bewegen = 1 AP.
- Landet Figur auf einem freien Feld mit Rautensymbol, darf Spieler gemäß Bewegungsregeln eine beliebige Zielraute bewegen = 1 AP.



Phase 4 - Blockadestein einsetzen:

Auf ein beliebiges freies Feld oder Raute (nie auf Zielraute) darf der eigene Blockadestein gesetzt werden = 0 AP.
Der nächste Spieler ist am Zug.

Spiel-Ende:

Hat ein Spieler alle 3 Inka-Statuen seiner Farbe eingesammelt, macht er sich auf den Weg zu einem beliebigen Ausgang. Wer das als Erster schafft, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.07.07

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Das Gold der Inka - KSR

Startaufbau des Tempel-Labyrinths:

Jeder sucht sich reihum ein freies Startfeld (weißer Punkt) und stellt seine Spielfigur darauf. Ab Startspieler beginnend nimmt jeder Spieler 1 verdeckte Wegraute und platziert diese offen nach folgenden Regeln. So werden alle 13 Rauten gesetzt.

- Eine Raute muss stets 2 Spielfelder bedecken, egal ob Abgrund (rot) oder fester Boden.
- Symbole dürfen verdeckt werden.
- Kein Überbau oder teilweiser Überbau anderer Rauten.
- Zu Spielbeginn darf kein Startfeld vollständig durch Mauern aus Rauten blockiert sein.

Spielzug:

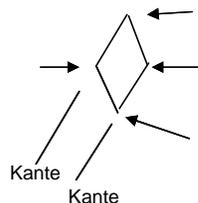
Der Spieler am Zug führt 4 Phasen nacheinander aus. Er hat 3 Aktionspunkte (AP) zum Einsatz in den Phasen 2 und 3.

Phase 1 - Eigenen Blockadestein entfernen:

Der eigene Blockadestein muss vom Spiel-Plan entfernt werden.

Phase 2 - Bewegung der Rauten:

- Für 1 AP kann eine Raute beliebig weit verschoben werden, d.h., in Richtung einer ihrer Kanten oder um eine ihrer Achsen (Ecken) beliebig weit gedreht werden.



Jeder Pfeil zeigt auf eine Achse.

- Es darf kein Hindernis (Raute, Figur, Blockadestein) im Weg sein.
- Jede neue Bewegung, auch einer anderen Raute, kostet 1 weiteren AP.
- Eine Raute mit Figur darauf darf verschoben werden.
- Kommt es bei einer Drehung zu Überlappungen mit Rauten, ist die Drehung so nicht möglich, also nur eingeschränkt im Drehbereich, der nicht überlappt.

Phase 3 - Spielfigur bewegen:

- Felder mit Abgrund (rot) dürfen nicht betreten/überschritten werden.
- Mauern können nicht durchschritten werden.
- Man darf nicht auf Felder/Wegrauten mit Spielfigur/Blockadestein ziehen, darüber hinwegziehen ist aber erlaubt.
- Das Überschreiten von Schlangen kostet je Schlange 1 AP.
- Erreicht die Spielfigur eine Zielraute mit Inka-Statue der eigenen Farbe, darf man diese nehmen und beiseite legen für 1 AP.
- Landet Figur auf einem freien Geheimgangfeld, darf die Figur sich zu einem anderen beliebigen freien Geheimgangfeld bewegen = 1 AP.
- Landet Figur auf einem freien Feld mit Rautensymbol, darf Spieler gemäß Bewegungsregeln eine beliebige Zielraute bewegen = 1 AP.



Phase 4 - Blockadestein einsetzen:

Auf ein beliebiges freies Feld oder Raute (nie auf Zielraute) darf der eigene Blockadestein gesetzt werden = 0 AP.
Der nächste Spieler ist am Zug.

Spiel-Ende:

Hat ein Spieler alle 3 Inka-Statuen seiner Farbe eingesammelt, macht er sich auf den Weg zu einem beliebigen Ausgang. Wer das als Erster schafft, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.07.07

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de