

Armonia - KSR

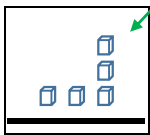
Aufbau: Spielplan auslegen, Startspieler bestimmen. Von den 16 Tempel-Plättchen je 2 verdeckt rechts neben jede der 6 Landschaften legen. Jeder Spieler nimmt sich alle Scheiben einer Farbe und legt je 1 Scheibe links auf jeder Landschaft ab.

Mittig auf dem Spielplan sind Landschaften, rechts der Tempel und daneben 2 Tempel-Plättchen.
Der 2. / 3. Spieler (es wird im Uhrzeigersinn gespielt) darf 1 seiner Scheiben schon auf einer beliebigen Landschaft zu einer Aufgabe (1. / 2. Weg) schieben. Der 4. Spieler darf sogar 2 Scheiben schieben.

Ablauf eines Zuges:

- 1) WÜRFELN:** Wirf alle 7 Würfel und versuche es ggf. mit 0 - 7 Würfeln davon bis zu 2-mal erneut.
Lege die Würfel passend in die Würfelablage.
Damit kannst Du einfach die Erfüllung von Tempel-Plättchen überprüfen.
- 2) VORRÜCKEN:** Prüfe, wie Du Deine Scheiben schnell nach rechts in die Tempel voran bringen kannst.
JEDER Deiner Würfel darf mehrfach genutzt werden, also für verschiedene Aufgaben.
Optimal ist immer ein 4er-Pasch der Augenzahl, die eine Landschaft / Tempel vorgibt.
4er-Pasch = Scheibe auf 3. Weg nach ganz rechts auf den Tempel ziehen.
2er- oder 3-er-Pasch = Scheibe auf 1. oder 2. Weg zur nächsten Aufgabe / Tempel ziehen.

TEMPEL: Erreicht Deine Scheibe einen Tempel (Spielplanrand rechts), deckst Du das 1. Tempel-Plättchen daneben auf. **AUSRICHTUNG:** Der dunkle Wegstreifen muss unten liegen.
Damit hast Du eine neue Aufgabe (für alle Spieler) eröffnet. Ist diese erfüllt, decke das 2. **Tempel-Plättchen** daneben auf.



Beispiel: Um diese Aufgabe zu erfüllen, musst Du beide Vorgaben meistern:
a) je Quader in der Horizontalen Augenzahlen aufsteigend ohne Lücke vorweisen (z.B.: 2,3,4 oder 3,4,5 ...).
b) Je Quader in der Senkrechten gleiche Augenzahlen vorweisen (z.B.: 4-4-4 oder 1-1-1 ...).

Spielende: Es gewinnt sofort, wer zuerst 4 seiner 6 Scheiben auf je einem 2. Tempel-Plättchen liegen hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.06.22