

Sakkara - KSR

Ablauf eines Spielzuges bei freier Reihenfolge der Aktionen:

● **Bewegung:**

- Der Spieler muss einen seiner Arbeiter waagrecht oder senkrecht genau um 1 Feld auf dem Spielplan weiterziehen.
- Das Zielfeld muss frei sein, d.h., ohne andere Arbeiter darauf.
Das Zielfeld darf max. 2 Kärtchen höher sein, als das Feld, wo der Arbeiter seine Bewegung beginnt. Bei Bewegung auf ein tieferes Zielfeld gibt es keine Beschränkung.
- Er muss vom Zielfeld das oberste Kärtchen - falls vorhanden - nehmen und auf seinen Kärtchenhalter stellen.

● **Einsatz von Kärtchen:**

- Der Spieler darf vor oder nach seiner Bewegung beliebig viele Kärtchen einsetzen. Auch im selben Zug erhaltene Kärtchen dürfen direkt wieder eingesetzt werden.
- Zum Ende seines Zuges darf ein Spieler max. 10 Kärtchen auf seinem Halter behalten. Evtl. überzählige Kärtchen legt er nach eigener Auswahl ab.

● **Bau der Pyramide:**

- Der Spieler muss ausliegen haben:
 - zum Bau an der 1. Stufe: 1 Schiff 1 Getreide
 - zum Bau an der 2. Stufe: 1 Schiff 2 Getreide
 - zum Bau an der 3. Stufe: 1 Schiff 3 Getreide
- In einem Spielzug darf nur an einer einzig Stufe gebaut werden.
- Jeder blaue Quader erfordert zusätzlich 1 Sonderkärtchen "Helfende Hand", die Spitze der Pyramide benötigt zusätzlich 2x "Helfende Hand".
- Bei zerstörtem Schiff- oder Getreidekärtchen stoppt der Bau der Pyramide bis zur Wiederbeschaffung der erforderlichen Teile.

● **Ablegen von Kärtchen:**

- Eingesetzte Kärtchen bzw. überzählige werden in Einsatzreihenfolge gestapelt, d.h., von unten nach oben. Der Stapel kommt auf den Spielplan zurück.
- Der **Mitspieler** entscheidet allerdings, wo die Kärtchen abgelegt werden.
 - Das Feld muss leer sein. Gibt es keine leeren Felder, kommt 1 Feld mit nur 1 Kärtchen an die Reihe.
 - Das Ablagefeld darf nicht waagrecht oder senkrecht an einen Arbeiter des Mitspielers grenzen.
 - Stapel ab 6 Kärtchen dürfen gesplittet werden, nicht unter 3 Kärtchen je Stapel.
 - Max. 9 Kärtchen dürfen als 1 Stapel abgelegt werden, ggf. sind überzählige Kärtchen als weiterer Stapel aufzuteilen.
 - Hat ein Spieler einen Zauberspruch ausgeführt, bestimmt er die Reihenfolge der dabei verwendeten Kärtchen selbst.

Ende:

Es gewinnt der Spieler, der als Erster seine Pyramide vollendet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.10.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de