

Big Points - KSR
<p>5 Scheiben (blau, rot, gelb, grün, lila) neben Treppe stapeln. Übrige Scheiben zufällig als Laufstrecke auslegen, an deren Ende die Treppe steht. Spielfiguren vor Anfang der Strecke aufstellen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.</p> <p>Ablauf eines Spielzuges:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1 beliebige Spielfigur auswählen und auf nächste freie Scheibe der <u>gleichen Farbe</u> in Richtung Treppe ziehen. ● 1 Scheibe aus der Laufstrecke nehmen, d.h., die erste freie Scheibe vor oder hinter der gerade bewegten Figur. Ist auf dem Weg zur Treppe keine Schreibe mehr frei in der erforderlichen Farbe, zieht die Figur auf die höchste freie Stufe der Treppe. Der Spieler nimmt sich 1 Scheibe in Farbe der Figur vom Stapel neben der Treppe. Gewonnene Scheiben hält man verdeckt. <p><u>Schwarze Scheiben:</u> Eine gerade gewonnene schwarze Scheibe darf erst beim <u>nächsten</u> eigenen regulären Spielzug <u>eingesetzt</u> werden. <u>Nach</u> seinem Spielzug darf man gegen Abgabe 1 schwarzen Scheibe (geht aus dem Spiel) 1 Extrazug machen. Es kann nur 1x je Runde vom selben Spieler 1 schwarze Scheibe verwendet werden. Im Extrazug darf man auch rückwärts bewegen, aber nicht von der Treppe herunter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Danach ist der nächste Spieler dran. <p>Ende: Letzte Figur auf der Treppe angekommen? ==> sofort Ende. Jede Scheibe zählt Punkte wie ihr Figurenwert auf der Treppe. Schwarze Scheiben = 0 Punkte. Weiße Scheiben = je soviel wert wie man unterschiedliche Farben gesammelt hat (alle außer weiß). Es gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl. Patt: Es gibt mehrere Gewinner.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.06.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de</p>

Big Points - KSR
<p>5 Scheiben (blau, rot, gelb, grün, lila) neben Treppe stapeln. Übrige Scheiben zufällig als Laufstrecke auslegen, an deren Ende die Treppe steht. Spielfiguren vor Anfang der Strecke aufstellen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.</p> <p>Ablauf eines Spielzuges:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1 beliebige Spielfigur auswählen und auf nächste freie Scheibe der <u>gleichen Farbe</u> in Richtung Treppe ziehen. ● 1 Scheibe aus der Laufstrecke nehmen, d.h., die erste freie Scheibe vor oder hinter der gerade bewegten Figur. Ist auf dem Weg zur Treppe keine Schreibe mehr frei in der erforderlichen Farbe, zieht die Figur auf die höchste freie Stufe der Treppe. Der Spieler nimmt sich 1 Scheibe in Farbe der Figur vom Stapel neben der Treppe. Gewonnene Scheiben hält man verdeckt. <p><u>Schwarze Scheiben:</u> Eine gerade gewonnene schwarze Scheibe darf erst beim <u>nächsten</u> eigenen regulären Spielzug <u>eingesetzt</u> werden. <u>Nach</u> seinem Spielzug darf man gegen Abgabe 1 schwarzen Scheibe (geht aus dem Spiel) 1 Extrazug machen. Es kann nur 1x je Runde vom selben Spieler 1 schwarze Scheibe verwendet werden. Im Extrazug darf man auch rückwärts bewegen, aber nicht von der Treppe herunter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Danach ist der nächste Spieler dran. <p>Ende: Letzte Figur auf der Treppe angekommen? ==> sofort Ende. Jede Scheibe zählt Punkte wie ihr Figurenwert auf der Treppe. Schwarze Scheiben = 0 Punkte. Weiße Scheiben = je soviel wert wie man unterschiedliche Farben gesammelt hat (alle außer weiß). Es gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl. Patt: Es gibt mehrere Gewinner.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.06.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de</p>