

## Darjeeling - KSR

Ablauf eines Zuges in dieser Reihenfolge:

### I. Siegpunkte für Fracht:

Man erhält Siegpunkte für eigene Frachtkisten auf Schiffen.  
Punkte = Multiplikator mal Kistenzahl.  
Punkte auf Zählleiste abtragen.

### II. Teesammler bewegen und Plättchen aufnehmen (MUSS):

- Bewegungsrichtung: nur geradeaus in Richtung der Kiste vor der Teesammlerfigur.



- Vor Bewegung ist 90 Grad-Drehung kostenlos möglich ODER 180 Grad-Drehung gegen Abgabe von 2 Punkten. Bei zuwenig Punkten kann der Spieler ins Minus kommen.
- Zugweite: beliebig, evtl. aber mit Punktverlust verbunden: Übersprung 1 Plättchen/Figur/Stadt = 1 / 2 / 2 Punkte Verlust.
  - Das Ende der Bewegung muss auf einem Plättchen stattfinden.
  - Das Plättchen, worauf der Teesammler landet, nimmt der Spieler hinter seinen Sichtschirm.
  - Nimmt man Plättchen mit 3 Kistenhälften, erhält man 1 Marke (falls vorhanden) für 1 Sonderaktion.
- Neues Plättchen aus dem Beutel ziehen und offen auf den frei gewordenen Platz legen, wo der Teesammler seinen Zug begann.

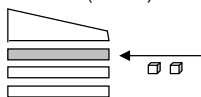
### III. Teekisten verladen (DARF):

#### 1.) Teekisten auslegen.

- Der Spieler darf genau eine Schiffsladung Teekisten aus seinen gesammelten Plättchen zusammensetzen und verladen.
- Die Ladung muss aus beliebig vielen ganzen Kisten einer Farbe (Teesorte) bestehen, halbe Kisten sind nicht möglich.

#### 2.) Frachtkisten auf Schiff verladen:

- Steht der Teesammler direkt neben einer Stadt? Das kann diagonal, waagrecht oder senkrecht sein. falls direkt: Er darf so viele Kisten verladen, wie er auslegte. falls nicht direkt: Er muss 1 Kiste weniger verladen.
- Man darf nur Plättchen auslegen, wenn man nun mind. 1 Kiste verladen kann. Als Kisten werden nun Holzwürfel eingesetzt.
- Das unterste Schiff am Kai (kleinster Multiplikator) wird geleert (Würfel an Spieler zurück) und ans andere Ende eingeschoben.
- Dann werden die neu zu verladenden Kisten (Würfel) auf dieses neue Schiff gepackt. Hat der Spieler nicht genügend Würfel im Vorrat, darf er eigene Würfel von anderen Schiffen abräumen.



#### 3.) Plättchen ablegen:

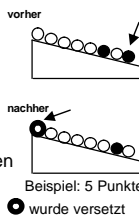
Die Teeplättchen offen auf den Schuppen am Kai legen. Zuvor dort noch liegende Plättchen ==> Beutel.

#### 4.) Bonuspunkte nehmen:

##### a) Nachfrage:

Unterste Scheibe der Farbe (Teesorte), die verladen wurde, ganz oben auf der Schräge einsetzen.

Differenz an Scheiben zw. beiden Scheiben dieser Farbe ergibt den Bonus.



Beispiel: 5 Punkte  
● wurde versetzt

##### b) für Anzahl Frachtkisten:

Wurden  $\geq$  4 Kisten auf ein Schiff verladen, gibt es je 1 Punkt je Kiste.

Sonderaktionen (bis zu 2 in einem Zug, jede Art aber nur 1x):

Einsatz (Abgabe Marke) ist möglich, wenn man Tee verlädt. ENTWEDER schützt das Plättchen vor Transportverlust, wenn der Teesammler nicht neben einer Stadt steht ODER es verdoppelt den Bonus aus 4a).

#### Ende des Spiels:

Sofort, wenn ein Spieler 100 Punkte erreicht/überschreitet. Der Zählstein wird ggf. wieder neu eingesetzt und man zählt +100. Erreicht ein Spieler schon in Phase I. den Zielwert, endet sein Zug sofort. Andernfalls führt er den Zug zu Ende.

#### Wertung:

Jeder Spieler legt seine restlichen Teeplättchen vor seinen Sichtschirm und verliert je halber Kiste 1 Punkt. Es siegt, wer nun die meisten Punkte hat. Patt: mehrere Sieger

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.04.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

## Darjeeling - KSR

Ablauf eines Zuges in dieser Reihenfolge:

### I. Siegpunkte für Fracht:

Man erhält Siegpunkte für eigene Frachtkisten auf Schiffen.  
Punkte = Multiplikator mal Kistenzahl.  
Punkte auf Zählleiste abtragen.

### II. Teesammler bewegen und Plättchen aufnehmen (MUSS):

- Bewegungsrichtung: nur geradeaus in Richtung der Kiste vor der Teesammlerfigur.



- Vor Bewegung ist 90 Grad-Drehung kostenlos möglich ODER 180 Grad-Drehung gegen Abgabe von 2 Punkten. Bei zuwenig Punkten kann der Spieler ins Minus kommen.
- Zugweite: beliebig, evtl. aber mit Punktverlust verbunden: Übersprung 1 Plättchen/Figur/Stadt = 1 / 2 / 2 Punkte Verlust.
  - Das Ende der Bewegung muss auf einem Plättchen stattfinden.
  - Das Plättchen, worauf der Teesammler landet, nimmt der Spieler hinter seinen Sichtschirm.
  - Nimmt man Plättchen mit 3 Kistenhälften, erhält man 1 Marke (falls vorhanden) für 1 Sonderaktion.
- Neues Plättchen aus dem Beutel ziehen und offen auf den frei gewordenen Platz legen, wo der Teesammler seinen Zug begann.

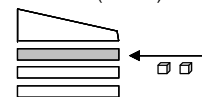
### III. Teekisten verladen (DARF):

#### 1.) Teekisten auslegen.

- Der Spieler darf genau eine Schiffsladung Teekisten aus seinen gesammelten Plättchen zusammensetzen und verladen.
- Die Ladung muss aus beliebig vielen ganzen Kisten einer Farbe (Teesorte) bestehen, halbe Kisten sind nicht möglich.

#### 2.) Frachtkisten auf Schiff verladen:

- Steht der Teesammler direkt neben einer Stadt? Das kann diagonal, waagrecht oder senkrecht sein. falls direkt: Er darf so viele Kisten verladen, wie er auslegte. falls nicht direkt: Er muss 1 Kiste weniger verladen.
- Man darf nur Plättchen auslegen, wenn man nun mind. 1 Kiste verladen kann. Als Kisten werden nun Holzwürfel eingesetzt.
- Das unterste Schiff am Kai (kleinster Multiplikator) wird geleert (Würfel an Spieler zurück) und ans andere Ende eingeschoben.
- Dann werden die neu zu verladenden Kisten (Würfel) auf dieses neue Schiff gepackt. Hat der Spieler nicht genügend Würfel im Vorrat, darf er eigene Würfel von anderen Schiffen abräumen.



#### 3.) Plättchen ablegen:

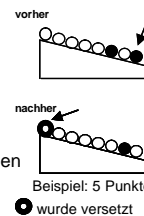
Die Teeplättchen offen auf den Schuppen am Kai legen. Zuvor dort noch liegende Plättchen ==> Beutel.

#### 4.) Bonuspunkte nehmen:

##### a) Nachfrage:

Unterste Scheibe der Farbe (Teesorte), die verladen wurde, ganz oben auf der Schräge einsetzen.

Differenz an Scheiben zw. beiden Scheiben dieser Farbe ergibt den Bonus.



Beispiel: 5 Punkte  
● wurde versetzt

##### b) für Anzahl Frachtkisten:

Wurden  $\geq$  4 Kisten auf ein Schiff verladen, gibt es je 1 Punkt je Kiste.

Sonderaktionen (bis zu 2 in einem Zug, jede Art aber nur 1x):

Einsatz (Abgabe Marke) ist möglich, wenn man Tee verlädt. ENTWEDER schützt das Plättchen vor Transportverlust, wenn der Teesammler nicht neben einer Stadt steht ODER es verdoppelt den Bonus aus 4a).

#### Ende des Spiels:

Sofort, wenn ein Spieler 100 Punkte erreicht/überschreitet. Der Zählstein wird ggf. wieder neu eingesetzt und man zählt +100. Erreicht ein Spieler schon in Phase I. den Zielwert, endet sein Zug sofort. Andernfalls führt er den Zug zu Ende.

#### Wertung:

Jeder Spieler legt seine restlichen Teeplättchen vor seinen Sichtschirm und verliert je halber Kiste 1 Punkt. Es siegt, wer nun die meisten Punkte hat. Patt: mehrere Sieger

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.04.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)