

Der Prestel Schlossgarten - KSR

Ablauf eines Spielzuges:

1. Eine Konstellations-Karte ziehen und 1 der nun 2 Handkarten ausspielen:

- Ausrichtung der Karte ist beliebig.
- Konstellation planen mit eigenem König und mind. 1 eigenen Untertan.
In einer Konstellation darf genau ein Untertan von einem Mitspieler einbezogen sein.

2. Eigene Figuren bis zu 0 - 5 Bewegungsschritte ziehen:

Zur Erreichung der geplanten Konstellation müssen nun die Figuren in Position gebracht werden.

- Tabu-Figur: Ein König kann weder geworfen noch übersprungen werden.
- Alle Richtungen sind erlaubt, auch diagonal.
- Betreten erlaubt: Eigene Gartenelemente und intakte Landschaftsfelder.
- Betreten verboten: Fremde Gartenelemente und generell Baugruben.
- Überspringen erlaubt: Eigene/fremde Untertanen = kostet keinen Schritt.
- Figuren werfen: Gegnerische Untertanen, wenn man auf deren Feld zieht.
Geworfene Figur muss Platz auf einem Gartenelement des Gegenspielers finden.
- Jedes Feld nimmt nur eine einzige Figur auf.
- Eigene Gartenelemente zählen beim Bewegen 1 Schritt, egal wie groß.
Wer dort verbleibt, muss ein freies Feld wählen (w/Konstellationen). Je Feld eines Elementes darf 1 Figur stehen.
- Bewegen innerhalb eines eigenen Feldes kostet keinen Schritt.

3. Gartenelemente bauen/überbauen:

- Konnte keine Konstellation erreicht werden ==> Punkt 4.
- Sonst kann genau 1 eigener Untertan ein an ihn direkt angrenzendes Feld (alle Richtungen) als Baugrube umbauen und/oder auf dem angrenzenden Bauplatz ein Gartenelement errichten oder überbauen.
- Grenzt ein Gartenelement waagrecht/senkrecht an mind. 1 Baugrube, kann dieses Element (auch fremdes) voll abdeckend überbaut werden, wenn ein eigener Untertan an der Baugrube steht. Alle Element-Arten müssen passen.
Z.B.: Ein Gärtner darf auch nur die ihm entsprechenden Elemente überbauen.
Das überbaute Element kommt zum Besitzer zurück.
- Nur freie Felder dürfen umgedreht/überbaut werden, d.h., ohne Untertan darauf.
- Landschaftsfelder werden zu Punkten für den Überbauer, der sie vor sich ablegt.
Meine Empfehlung: verdeckt übereinander sammeln.

4.) Konstellations-Karte offen ablegen. Nächster Spieler ist an der Reihe.

Spiel-Ende:

sofort, wenn ein Spieler mind 21 Punkte erreicht.

Wertung:

Jedes verbaute Garten-Element zählt 1 bis 3 Punkte (je nach Größe).
Jedes Landschafts-Plättchen zählt 1 bis 3 Punkte (aufgedruckt).
Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Der Prestel Schlossgarten - KSR

Ablauf eines Spielzuges:

1. Eine Konstellations-Karte ziehen und 1 der nun 2 Handkarten ausspielen:

- Ausrichtung der Karte ist beliebig.
- Konstellation planen mit eigenem König und mind. 1 eigenen Untertan.
In einer Konstellation darf genau ein Untertan von einem Mitspieler einbezogen sein.

2. Eigene Figuren bis zu 0 - 5 Bewegungsschritte ziehen:

Zur Erreichung der geplanten Konstellation müssen nun die Figuren in Position gebracht werden.

- Tabu-Figur: Ein König kann weder geworfen noch übersprungen werden.
- Alle Richtungen sind erlaubt, auch diagonal.
- Betreten erlaubt: Eigene Gartenelemente und intakte Landschaftsfelder.
- Betreten verboten: Fremde Gartenelemente und generell Baugruben.
- Überspringen erlaubt: Eigene/fremde Untertanen = kostet keinen Schritt.
- Figuren werfen: Gegnerische Untertanen, wenn man auf deren Feld zieht.
Geworfene Figur muss Platz auf einem Gartenelement des Gegenspielers finden.
- Jedes Feld nimmt nur eine einzige Figur auf.
- Eigene Gartenelemente zählen beim Bewegen 1 Schritt, egal wie groß.
Wer dort verbleibt, muss ein freies Feld wählen (w/Konstellationen). Je Feld eines Elementes darf 1 Figur stehen.
- Bewegen innerhalb eines eigenen Feldes kostet keinen Schritt.

3. Gartenelemente bauen/überbauen:

- Konnte keine Konstellation erreicht werden ==> Punkt 4.
- Sonst kann genau 1 eigener Untertan ein an ihn direkt angrenzendes Feld (alle Richtungen) als Baugrube umbauen und/oder auf dem angrenzenden Bauplatz ein Gartenelement errichten oder überbauen.
- Grenzt ein Gartenelement waagrecht/senkrecht an mind. 1 Baugrube, kann dieses Element (auch fremdes) voll abdeckend überbaut werden, wenn ein eigener Untertan an der Baugrube steht. Alle Element-Arten müssen passen.
Z.B.: Ein Gärtner darf auch nur die ihm entsprechenden Elemente überbauen.
Das überbaute Element kommt zum Besitzer zurück.
- Nur freie Felder dürfen umgedreht/überbaut werden, d.h., ohne Untertan darauf.
- Landschaftsfelder werden zu Punkten für den Überbauer, der sie vor sich ablegt.
Meine Empfehlung: verdeckt übereinander sammeln.

4.) Konstellations-Karte offen ablegen. Nächster Spieler ist an der Reihe.

Spiel-Ende:

sofort, wenn ein Spieler mind 21 Punkte erreicht.

Wertung:

Jedes verbaute Garten-Element zählt 1 bis 3 Punkte (je nach Größe).
Jedes Landschafts-Plättchen zählt 1 bis 3 Punkte (aufgedruckt).
Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de