

### Lyngk - KSR

3 weiß-gesprenkelte Steine sind Farbjoker, die nicht aktiv (aktiv = im Stapel oben liegend) ziehen können. Zu Beginn sind alle Spielsteine (Steine) neutral, können also von jedem Spieler gezogen werden. Später darf jeder Spieler 2 Farben als seine eigenen bestimmen. Dazu sind die 5 Steine neben dem Spielplan gedacht, die nicht ins Spiel kommen, sondern nach Farb-Wahl vor den Spielern liegen bleiben.

Ablauf eines Spielzugs (immer abwechselnd):

Optional: Wähle jetzt eine neutrale Farbe und nimm deren Stein aus der Auslage neben dem Plan.  
Lege den Stein vor Dir ab. Diese Farbe ist nun Deine eigene.  
Sobald jeder Spieler 2 eigene Farben hat, ist die letzte Farbe neutral.

- ◆ Wähle einen beliebigen Stapel/Stein einer neutralen/eigenen Farbe.  
Der oberste Spielstein eines Stapels gibt die Farbe dieses Stapels an.
- ◆ Der Spielzug muss immer auf dem nächsten erreichbaren Stapel/Stein in gerader Linie enden.  
Es dürfen keine Stapel/Steine übersprungen werden.
- ◆ Alle Steine in einem Stapel müssen unterschiedliche Farben haben. Weiß-gesprenkelte Steine (Joker) sind dabei unlimitiert. Die max. erlaubte Anzahl Steine in einem Stapel ist immer 5.

*Die LYNGK-Regel erlaubt einen Kettenzug:*

- ➡ Stapel/Steine der gleichen eigenen Farbe gelten als verbunden, wenn sie per regulärem Zug aufeinander kommen (allerdings nur gedacht) würden. Das bedeutet:  
Der erreichbare Stapel/Stein zeigt also zuoberst die gleiche Farbe wie der ziehende Stapel/Stein.  
*Der Ziel-Stapel/Stein nennt man LYNGK-Punkt. Joker können nicht Lyngk-Punkt sein.  
Jeder Lyngk-Punkt kann nur 1-mal in einem Spielzug verwendet werden.*
- ➡ BEACHTET: Der ziehende Stapel/Stein landet nicht auf dem LYNGK-Punkt, sondern zieht weiter.  
Das Weiterziehen muss solange fortgesetzt werden, bis ein Zielstapel/Stein ein Absetzen erlaubt.  
... *Der finale Zielstapel/Stein hat also zuoberst eine andere Farbe als der ziehende Stapel/Stein.*

- ◆ Ein einzelner neutraler Stein darf nur auf einen anderen einzelnen Stein ziehen.
- ◆ Ist oberster Stein eines Stapels neutral, darf dieser Stapel auf einen einzelnen Stein oder Stapel bis max. zur gleichen Höhe wie er selbst ziehen (zB: Stapel mit 2 Steinen auf Stapel mit max. 2 Steinen). Ist oberster Stein eines Stapels schon in eigener Farbe, darf dieser Stapel auf jeden anderen Stapel oder Stein ziehen (bei Einhaltung des Stapellimits).
- ◆ Ist ein Stapel 5 Steine hoch und der oberste Stein zeigt eine eigene Farbe, MUSS der Stapel komplett abgeräumt und vor den Spieler gesetzt werden (1 Siegpunkt).
- ◆ PASSEN ist nicht möglich, außer man kann keinen erlaubten Zug mehr machen.  
Im Passen-Fall spielt der andere Spieler solange weiter, bis er ebenfalls passen muss.  
Sollte sich zwischendurch eine neue Zugmöglichkeit ergeben, muss ein Passer diese nutzen.

#### Spielende:

- ◆ Der letzte mögliche Zug ist gemacht.
- ◆ Es gewinnt der Spieler mit den meisten 5er-Stapeln vor sich.  
Patt: Mehr 4er-Stapel auf dem Spielplan entscheiden, danach 3er usw..

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.08.17