

Nautico - KSR

Die 40 Zahlenkarten (Wert 1 - 40) und 9 Nautico-Karten (Wert -2 bis -7) werden zusammengemischt und zu einem Lauf-Parcours ausgelegt. Jeder Spieler stellt 3 Figuren seiner Farbe vor das Startfeld. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf:

- ◆ Wer am Zug ist, würfelt und zieht eine seiner 3 Figuren so viele Karten voran, wie der Würfel Augen zeigt. Jede Karte, auch eine mit schon anwesenden Figuren, zählt mit.
- ◆ Verlässt die eigene Figur eine Karte, auf der nun keine Figur mehr steht, muss man die verlassene Karte nehmen. Sollte aber mind. noch 1 Figur auf der verlassenen Karte stehen, bleibt die Karte liegen.
- ◆ Wer über die letzte Karte des Parcours zieht, ist im Ziel und kann die entsprechende Figur nicht mehr benutzen.
- ◆ **Die erworbene Zahlenkarte** muss sofort in eine eigene Reihe gelegt werden, die von links nach rechts aufsteigend sortiert sein muss. Die neue Karte muss links oder rechts AUSSEN - je nach ihrem Wert - angelegt werden. Alternativ darf man eine neue Reihe eröffnen. Ebenso muss man eine neue Reihe eröffnen, wenn kein Anlegen nach den Regeln möglich ist.
- ◆ **NAUTICO-Karte:** Wer eine solche Karte erwirbt, legt sie offen vor sich. In seinem Zug darf man davor/danach insgesamt 1 Nautico-Karte nutzen. Danach wird die genutzte Karte aus dem Spiel gegeben. Eine Nautico-Karte erlaubt es,
 - eine komplette Reihe / einen Teil einer Reihe / 1 einzelne Karte mit einer anderen Reihe zu verbinden = links oder rechts anlegend.
 - Auch zwischen 2 Karten der neuen Reihe ist ein Einfügen möglich.

Spielende:

- ◆ Sind alle Figuren im Ziel, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die Seesterne auf den Karten seiner wertvollsten Reihe = PLUS-Punkte.
- ◆ Alle weiteren Seesterne in anderen Reihen sind MINUS-Punkte.
- ◆ Nicht genutzte Nautico-Karten zählen je nach Angabe 2 - 7 MINUS.
- ◆ Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.12.17