

Orongo - KSR

Man spielt mehrere Runden in folgender Reihenfolge:

1) Ressourcenplättchen auslegen:

1. Runde: Deckt Ressourcenplättchen vom Vorrat auf und legt sie offen auf die Felder des Spielplans, die die gleiche Zahl und das gleiche Symbol zeigen.

Bei 2, 3, 4 Spielern sind 6, 6, 8 Plättchen aufzudecken.

Sonst: Bei 2, 3, 4 Spielern sind 3, 3, 4 Plättchen aufzudecken.

2) Muscheln bieten:

➔ Jeder nimmt 0 - X Muscheln in die Faust + streckt diese über Spielplan. Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Faust und vergleichen die Gebote.

Meiste Muscheln geboten: Alle Muscheln auf das Atoll legen. 3 Chips vom eig. Vorrat nun vor den Schirm legen.

Zweitmeiste M. geboten: Alle Muscheln hinter eigenen Schirm zurücklegen. 2 Chips vom eig. Vorrat nun vor den Schirm legen.

Andere mit Gebot mind. 1 Muschel: Alle Muscheln hinter eigenen Schirm zurücklegen. 1 Chip vom eig. Vorrat nun vor den Schirm legen.

Null Muscheln geboten: Man nimmt alle Muscheln vom Atoll und legt sie hinter den eigenen Sichtschirm.

Patt bei Geboten: Vorrang = in Sitzreihenfolge ab Startspieler

3) Chips platzieren:

➔ Wer zuvor das Höchstgebot hatte, erhält das Amulett und platziert seine 3 Chips, danach der Spieler mit 2 Chips und dann alle mit 1 Chip. Bei Spielern mit 1 Chip gilt die Sitzreihenfolge im Uhrzeiger ab Amulett.

Wo?

- o auf beliebigem Feld mit Ressourcen-Pi. ohne Chip darauf
- o auf Palmenfelder nur, wenn auf mindestens 1 angrenzendem Feld schon 1 eigener Chip liegt.

MOAI errichten:

➔ Sobald nach dem Platzieren eines Chips folgende 2 Bedingungen erfüllt sind, muss ein eigener Moai errichtet werden:

a) Man hat eine Gruppe zusammenhängender eigener Chips, von denen welche auf folgenden Ressourcenplättchen liegen:

Steinbruch / Tempel + Gottheit / Vogelmann + Nest / 2x Nahrung

b) In derselben Gruppe liegt wenigstens 1 eigener Chip auf einem **Palmenfeld an der Küste**, auf dem noch kein Moai steht. Auf Palmenfeldern im Landesinneren sind Moai nicht errichtbar.

➔ Beide Bedingungen erfüllt = Moai auf Chip des Palmenfeldes stellen. Dann sind die verwendeten Plättchen als "verbraucht" zu markieren. Dazu legt man je 1 eigene Muschel auf die Chips dieser Plättchen. Die besetzten Chips gelten aber weiterhin als Verbindungen.

Spielende:

➔ Hat ein Spieler alle eigenen Moai errichtet, muss er zuletzt noch den HAUPT-MOAI errichten, der am Spielplanrand wartet. Damit ist er dann sofort der Sieger. Die laufende Runde ist beendet.

ODER

➔ Kann kein Ressourcenplättchen mehr ausgelegt werden, endet das Spiel nach der betreffenden Runde. Sollte bis dahin kein Haupt-Moai errichtet worden sein, gewinnt der, der am wenigsten eigene Moai übrig hat. Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr Muscheln besitzt. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.10.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de