

## River Valley Glassworks - KSR

Es sind bei 2 - 4 Spielern 120 Glassteine im Beutel (zu fünft: + 12 schwarze):

22 weiß, 22 lila, 17 hellblau, 17 dunkelblau, 12 hellgrün, 12 dunkelgrün, 9 gelb, 9 orange  
Die 6 Fluss-Plättchen bilden zufällig gelegt einen Weg hin zum See. Je nach Aufdruck werden auf jedes Fluss-Plättchen 1 - 2 Glassteine gelegt. Auf den See kommen 5 Glassteine.

Jeder Spieler nimmt ein Tableau und eine Ablagescheibe (Ranzen) und zieht blind 3 Steine aus dem Beutel, die auf den eigenen Ranzen kommen. Bestimmt einen Startspieler.  
Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

**Wer am Zug ist, wählt Aktion A oder B:**

**A: LEGE 1 Glasstein von Deinem Ranzen** auf ein Fluss-Plättchen mit passender Form, so wie dort am Rand vorgegeben ist.

*Passend = selbe Form wie Dein Glasstein.*

**NIMM alle Glassteine** aus einem der max. 2 Nachbar-Plättchen davon im Fluss.

Der See ist kein Nachbar-Plättchen.

**Du MUSST ALLE** aufgenommenen Glassteine sofort in Deine Glashütte einsetzen.

Das nun leere Fluss-Plättchen kommt zum Beginn des Flusses und wird wieder befüllt.

**ODER:** LEGE 2 Steine selber Form auf IRGENDEIN Fluss-Plättchen Deiner Wahl.

NIMM alle Glassteine von einem der max. 2 Nachbar-Plättchen dort.

Du MUSST ALLE aufgenommenen Glassteine in Deine Glashütte einsetzen.

**In die GLASHÜTTE LEGEN:** Du bestimmst die Reihenfolge des Einsatzes. Jede Spalte dort nimmt genau 1 Farbe auf. Jede neue Farbe muss linksbündig auf unterster Ebene eine Spalte einnehmen.

Beachte die Häufigkeit der Farben im Beutel.

**B: ZIEHE aus dem SEE genau 4 Glassteine** und lege sie in **Dein Lager**.

FÜLLE den See wieder zufällig aus dem Beutel auf 5 Glassteine auf.

PASSE Deinen Inventur-Marker an, er zeigt die Anzahl von Glassteinen in Deiner Glashütte.

**LAGERLIMIT:** Du kannst nur 5 Glassteine lagern. Überzählige kommen ins Überlauf-Feld.

**Spielende:**

➔ Hat jemand **mind. 17 Glassteine in seiner Glashütte**, ist das Spielende eingeleitet.

Jeder Spieler mit weniger als 3 Glassteinen im Ranzen zieht aus dem Beutel nach, bis er 3 hat.



Die laufende Runde wird normal beendet. Danach hat jeder Spieler noch 1 Zug.

In diesem letzten Zug MUSS Aktion A gemacht werden. Danach erfolgt die Wertung:

**WERTUNG:**

1) REIHEN: Jede der 5 Reihen wertet von links nach rechts.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Felder OHNE Lücke bringen 1, 2, 4, 7, 11, 16, 22 SP.

2) SPALTEN: Nur die 2 längsten Spalten werten die SP des je höchsten belegten Feldes.

*Patt: Spalte weiter links geht vor.*

3) Überlauf: Jeder Glasstein dort verursacht 3 Minus-SP.

Der oder die Spieler mit den meisten SP gewinnen die Partie.

Glashütte:

*Beispiel:*

Wertung:

SP

■ = belegte  
Felder

|   |    |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|----|
| 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 |
| 4 | 8  | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 |
| 3 | 6  | 9  | 12 | 15 | 18 | 21 |
| 2 | 4  | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 |
| 0 | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  |

|   |    |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|----|
| 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 |
| 4 | 8  | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 |
| 3 | 6  | 9  | 12 | 15 | 18 | 21 |
| 2 | 4  | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 |
| 0 | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  |

|           |       |
|-----------|-------|
| Reihe 3:  | 11    |
| Reihe 4:  | 16    |
| Reihe 5:  | 22    |
| Spalte 3: | 8     |
| Spalte 5: | 16    |
|           | <hr/> |
|           | 73    |

➔ 1 2 4 7 11 16 22

1 2 4 7 11 16 22

73

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.03.24