

## Shifting Stones - KSR

Vorbereitungen:

- ◆ Legt die 9 Fliesen zufällig in einem 3 x 3 - Raster in die Tischmitte, identisch ausgerichtet. Das Raster gilt in seiner Ausrichtung (oben - unten) für alle Spieler, egal wie sie sitzen.
- ◆ Mischt die Aufgaben-Karten und gibt jedem Spieler verdeckt 4 Karten auf die Hand. Die restlichen Aufgaben-Karten bilden den verdeckten Nachzieh-Stapel.
- ◆ Jeder Spieler erhält 1 Referenz-Karte. Die dunkle Referenz-Karte kommt neben das Raster.

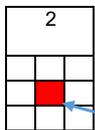
Ablauf:

Wer am Zug ist, MUSS **ENTWEDER** 1 - x Aktionen machen (ggf. die selbe mehrmals):  
Wie viele Aktionen man macht, entscheidet man selbst.

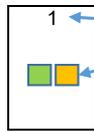
● **TAUSCHE**      TODO: Wirf 1 Deiner Handkarten offen ab.  
**2 benachbarte**      Die Fliesen können waagerecht / senkrecht liegen  
**Fliesen:**      und tauschen ihre Positionen.  
(nicht diagonal)

● **WENDE**      TODO: Wirf 1 Deiner Handkarten offen ab.  
**1 Fliese**      Das Wenden verändert die Farbe der Fliese.  
**Deiner Wahl:**

● **WERTE 1**      TODO: Lege die zu wertende Karte offen vor Dir ab.  
**Hand-Karte**  
**Deiner Wahl:**



Ist ein Raster zu sehen, müssen Fliesen genau so liegen wie in der Aufgabe.



1 ← SP (nur 1-mal je Aufgaben-Karte)

← Ausrichtung von 2 Fliesen in genau dieser Position  
Ausrichtung und Farbe müssen passen.



← Ein dunkles Feld (ohne innere Grafik) steht nur als Platzhalter (Joker)  
für eine beliebige Fliese an der angegebene Stelle.

**Ende Deines Zuges:** Jederzeit. Fülle Deine Hand auf 4 Karten durch Nachziehen auf.

**ODER statt**      Alternativ nur 2 Karten nachziehen, max. auf 6 Karten auf der Hand.  
**eines Zuges:**      Das darf man aber nicht direkt im nächsten Zug erneut tun.

Ist der Nachzieh-Stapel leer, wird der Ablage-Stapel gemischt = neuer Nachzieh-Stapel.

**Spielende:**

Bei 2 / 3 / 4 / 5 Spielern wird die laufende Runde noch beendet, wenn ein Spieler  
mind. 10 / 9 / 8 / 7 gewertete Karten besitzt.

Wer die meisten 1 SP-Karten besitzt, erhält 3 SP extra. Patt: Jeder Beteiligte = 3 SP.

Es gewinnen der/die Spieler mit den meisten SP.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.10.22