

Trapper - KSR

Geld ist immer offen zu halten und in größtmögliche Stücke zu wechseln.

Ablauf eines Zuges:

ENTWEDER

direkt PASSEN und 2 Trapper-Karten nachziehen.

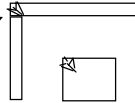
ODER

1 Trapperkarte oder 2 Karten einer beliebigen Farbe (Joker) ausspielen:

Ausgespielte Karte/n auf offenen Ablagestapel werfen.

1) Trapper bewegen und Beute machen:

- **In einem Spielzug darf nur der selbe Trapper bewegt werden.**
- 1 offenes Beuteplättchen nehmen, das waagrecht oder senkrecht direkt an die Trapperfigur angrenzt, deren Farbe man gespielt hat bzw. die man durch Ausspielen 2 beliebiger Karten einer Farbe bestimmt hat. Man darf nie auf ein schon leeres Feld ziehen.
- Der Zugang zum Beuteplättchen darf nicht durch Wasser blockiert sein. Alle Plättchen haben auf ihrer Unterseite Wasser.
- Der Trapper zieht auf das nach Entnahme frei gewordene Feld. Direkt angrenzende Beuteplättchen (waagrecht/senkrecht) werden aufgedeckt und so ausgerichtet, dass der Schmetterling auf den Plättchen zum Winkel mit dem Schmetterling zeigt.



Trapper ist isoliert:

- Kann der Trapper keines der an ihn angrenzenden Beuteplättchen nehmen, darf er gegen Ausspielung 1 Trapper-Karte in Farbe des isolierten Trappers oder gegen 2 Karten einer beliebigen Farbe auf ein beliebiges offenes Plättchen springen, das der Spieler in seine Auslage nimmt.
- Auch nun werden die direkten Nachbarplättchen aufgedeckt.

2) Beute in eigener Auslage anlegen:

- Das gewonnene Plättchen muss sofort in der eigenen Auslage verwendet werden. Es gibt max. 36 Tiere in 6 Arten mit Werten 1 - 4, 18 Kanus (3x je Tierart), 5 Kräuter und 5 Pilze.
- Ein Tier muss an ein Kanu gelegt werden, das diese Tierart trägt. Dabei dürfen nicht mehr Tiere dort anliegen, als das Kanu vorgibt.
- Pilz oder Kräuter müssen an ein beliebiges Kanu angelegt werden. ABER: Jedes Kanu nimmt nur 1x Pilz und 1x Kräuter auf.
- Ein Kanu muss an ein passendes Tier bzw. Pilz/Kräuter gelegt werden.
- An Kanus anliegende Plättchen dürfen nicht mehr entfernt werden.
- Einzelne Kanus oder Beuteplättchen bleiben vorerst einzeln vor dem Spieler liegen.
- Mögliche Auslagereihen sind:
 - Ein Kanu mit 1 oder mehreren Tieren lt. Abbildung auf dem Kanu.
 - Ein Kanu mit 1 Pilz- und/oder Kräuterplättchen.
 - Ein Kanu mit einer Kombination aus Tieren, Pilz und Kräutern.

3) Kanu werten:

- Liegen an einem Kanu genau so viele passende Tiere, wie auf ihm abgebildet sind, wird es sofort gewertet (ohne weitere Anlegemöglichkeit).
- Alle Werte der Plättchen werden addiert und die Summe verdoppelt. Der Wert wird von der Bank ausgezahlt.
- Alle Plättchen werden unter das Kanu geschoben.

Bonus-Chips:

War der Endwert des Kanus ≥ 16 , nimmt man den entsprechenden Bonus-Chip gleicher Zahl. Falls schon vergeben: den nächst niedrigeren Chip.

Meiste Tierarten:

Jederzeit im eigenen Spielzug darf man alle oder einen Teil seiner Beute von gewerteten Kanus in die Bank legen und gegen einen Chip "die meisten Tierarten" tauschen. Je Spielzug ist nur 1 Chip tauschbar. Es müssen immer komplette Kanuladungen getauscht werden. Der Chip zeigt an, wieviele verschiedene Tierarten abgegeben werden müssen, um ihn zu erhalten. Gibt es keinen passenden Chip mehr, erhält man einen niedrigeren.

4) Weitere Aktionen:

Solange der aktive Spieler noch passende Trapper-Karten spielen kann/will, darf er erneut 1 bzw. 2 Trapperkarten ausspielen.

5) Ende des Spielzuges:

2 Trapper-Karten vom Nachziehstapel aufnehmen. Ein leerer Stapel führt zum Neumischen des Ablagestapels, der verdeckter Nachziehstapel wird. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Spielende und Endwertung:

Ein Spieler kann für sich das Spiel beenden und legt alle seine Trapperkarten auf die Ablage*. Die anderen Spieler spielen weiter, bis alle gepasst haben oder alle Beuteplättchen vergeben sind (dann ist sofort Ende).

Unfertige Kanus mit mind. 1 Plättchen Beute = einfacher Wert PLUS.

Einzelkanu/-Beute einer Art = NEGATIVER Wert, d.h., bei Kanu die Anzahl Tiere Bonuschips = Je Art (Kanu / meiste Tiere) werden für die jeweils 5 höchsten Chips folgende Gelder ausgezahlt: 12, 8, 5, 3, 2.

Es gewinnt, wer nun das meiste Geld besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.03.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

* O-Regel sagt "beiseite", was ich als "auf Ablage" interpretiere.

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de