

Tschakka Lakka - KSR

Vorbereitungen: Setzt den Spielplan zusammen + legt die 60 Schätze (Holzmarker) zufällig in die Schatzkammern (Vertiefungen). Max. 2 Schätze gleicher Farbe dürfen benachbart (=waagrecht/senkrecht) sein. Es gibt 3 Größen bei den Schätzen.

Platziert die 4 rosafarbenen Edelsteine auf den Flächen in der Mitte, die 8 gelben auf den Außenflächen. Wählt den Startspieler: Er nimmt Startspielermarker, 7 Würfel und Waschbär Jones (schwarzer Pöppel).

Wer an der Reihe ist, führt 1 kompletten Zug in 3 Schritten aus.

1 - Waschbär Jones versetzen:

◆ Setze Waschbär Jones

... auf einen Tempelzugang ODER

... in eine Schatzkammer (leere Vertiefung) ODER

... gar nicht ein und belasse ihn in aktueller Schatzkammer.

➔ Waschbär Jones MUSS nun waagrecht/senkrecht direkt an eine gefüllte Schatzkammer angrenzen.

2 - Würfeln und Würfel platzieren:

a) Würfle alle noch verfügbaren Würfel. Das sind anfangs 7 und danach die bisher unplatzierten Würfel.

b) Lege alle gewürfelten Totenköpfe bis zum Zugende beiseite.

c) Lege 1 - x Würfel direkt an genau 1 Schatzkammer in Deiner Reichweite, die wie folgt definiert ist: Die Schatzkammer muss waagrecht oder senkrecht an Waschbär Jones (Pöppel) angrenzen ODER sie muss waagrecht oder senkrecht an eine Schatzkammer angrenzen, die einen bereits freigegebenen Schatz (siehe Freigabe) enthält.

➔ Platzierte Würfel müssen die gleiche Farbe wie der Schatz in der Schatzkammer haben. Waschbär gewürfelt = Farb-Joker. Damit wird markiert, welche Schätze Du einsammeln willst.

➔ 1 kleiner / mittlerer / großer Schatz benötigt 1 / 2 / 3 Würfel zur Freigabe.

! Trotzdem dürfen bereits Würfel an Schätze angelegt werden, ohne dass deren Freigabe erfolgt.

Beachte: Man legt aber immer nur an genau 1 Schatzkammer je Runde Würfel an.

● Es dürfen nicht mehr Würfel an einer Schatzkammer liegen, als für die Freigabe erforderlich sind.

➔ Kannst Du keinen Würfel an eine Schatzkammer platzieren, endet Dein Zug sofort.

Damit entfällt für Dich der Schritt 3.

Dein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

d) **Konntest Du mind. 1 Würfel platzieren**, entscheidest Du Dich für eine Möglichkeit:

... AUFHÖREN: siehe Schritt 3

... WEITERMACHEN: Führe Schritte a - d erneut aus. Nur nicht platzierte Würfel werfen + nutzen!

3 - Schätze und Edelsteine einsammeln:

◆ Hast Du aufgehört, darfst Du alle in Deinem Zug freigegebenen Schätze einsammeln.

Sind nun außerdem alle Schatzkammern rund um einen Edelstein geleert, nimmst Du diesen auch.

◆ Dein Zug endet und Dein linker Nachbar ist am Zug.

Spielende:

Befinden sich am Ende eines Zuges **≤ 3 Edelsteine** im Tempel, wird lfd. Runde noch fertiggespielt.

Wertung: Jeder kleine / mittlere / große Schatz bringt 1 / 2 / 3 Siegpunkte.

Jeder gelbe / rosa Edelstein bringt 2 / 3 Siegpunkte.

Jeder Spieler stapelt seine Schätze nach Farben. Höchster Turm je Farbe = 5 Siegpunkte.

Der zweithöchste Turm ist 3 Siegpunkte wert (gibt es nicht im Spiel zu zweit).

Patt auf Rang 1: Jeder Beteiligte erhält 3 Siegpunkte. Der 2. Platz entfällt dabei.

Patt auf Rang 2: Jeder Beteiligte erhält 2 Siegpunkte.

Der/die Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinn(t)en das Spiel.