

Tyros

Vorbereitung s. OR

* Reihenfolge: Startspieler beginnt, dann reihum

Spielrunde

1. Karten verteilen – max. 3 Karten aus vorheriger Runde behalten

3 Spieler je 12 Karten, 4 Spieler je 10

2. Reiche erweitern * - jeder Spieler *muß* ein Landschaftskärtchen legen, benachbart (orthogonal) zu vorhandenem Marker, dort Marker gleicher Farbe wie benachbartes Gebiet ², bei mehreren Möglichkeiten nach Wahl des Spielers; falls Legen nicht möglich, Kärtchen vorzeigen, eins austauschen (falls Vorrat)
- ein Kärtchen nachziehen solange Vorrat.

3. Aktionsphase * - wer an der Reihe ist, hat *eine* Aktion oder paßt
- wer paßt, kann später wieder einsteigen
- Aktionsphase endet, wenn alle *nacheinander passen*, Startspieler wechselt nach links

AKTIONEN:

A. SCHIFF BEWEGEN – nur auf Feld mit Marker, nur orthogonal, max. 2 Schiffe in Zielgebiet.
- Falls Bewegung auf Gebiet mit Stadt endet, 1 Karte an Stadtbesitzer geben. Gebiet mit Schlange nicht befahrbar!
Kosten: 1 Karte/Feld in Farbe des Zielgebietes.

B. STADT BAUEN – nur bei Schiffskontrolle des Gebietes
Kosten: 5 Karten in entsprechender Reichsfarbe, Schiff aus dem Gebiet entfernen (bei 2 Schiffen: 4 Karten, ebenfalls *ein* Schiff aus Gebiet entfernen).

C. SCHIFF BAUEN – in Gebiet mit eigener Stadt bzw. alle Spieler in *neutralen* Tyros ⚔
Kosten: 1 Karte in entsprechender Reichsfarbe, +1 beliebige Karte falls dort *ein* Schiff vorhanden.

D. KARTENTAUSCH MIT STAPEL
- bis zu drei Karten mit verdecktem Stapel 1:1 *oder*
- 1 Karte vom offenen Stapel aussuchen gegen 3 Karten.

E. KARTENHANDEL mit *einem* Mitspieler, beliebig.

² T erhält sofort automatisch gleichen Marker wie Gebiet über-/unterhalb, wenn dieses Gebiet einen Marker erhält.

⚔ Solange T neutral ist, Kosten für Schiffsbau:
Anzahl beliebiger Karten = Anzahl Schiffe in T inkl. neues Schiff

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 -

Autor: Ferdinand Köther

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de