

Würfeland - KSR

Ihr verwendet 4 unterschiedliche Tafeln, 6 identische Farbwürfel, 4 Stifte. Lost einen Startspieler aus. Jede Tafel (zweiseitig) hat Gebiete in 6 unterschiedlichen Farben und 12 Schatzfelder (Stern). Schwarze Hindernisse dürfen nicht angekreuzt werden.

ZIEL: Kreuze als erster Spieler 9 beliebige Schatzfelder und alle Felder einer beliebigen Farbe an.

Ablauf:

1) WÜRFELN:

- ◆ Der aktive Spieler würfelt alle 6 Würfel einmal UND entscheidet sich für 1 beliebige Farbe davon. Die Würfel in dieser Farbe legt er für Phase 2 beiseite.
- ◆ Nun kann er mit den andersfarbigen Würfeln für die gewählte Farbe weiter würfeln oder aufhören.
Er muss allerdings immer ALLE verbliebenen Würfel würfeln!
- ◆ Würfelt man weiter, kann es passieren, dass man ÜBERwürfelt = man darf gar nichts ankreuzen. Bei weiteren Würfeln erscheinende Würfel der gewählten Farbe werden immer beiseite gelegt und immer stellt sich die Frage: weitermachen oder aufhören?
- ◆ Konnte bei einem weiteren Wurf kein einziger Würfel der gewählten Farbe gewürfelt werden, geht es direkt weiter mit Phase 2.

2) FELDER ANKREUZEN:

- a) Jeder Spieler beginnt die Partie mit dem Ankreuzen bei seinem Startkreuz. Alle folgenden Felder, die er ankreuzen will, müssen immer an mind. ein anderes Kreuz angrenzen.
 - b) Man muss ein Gebiet vollständig ankreuzen, bevor man ein neues Gebiet derselben Farbe eröffnen darf. Man kann also in jeder Farbe immer nur 1 Gebiet zur Zeit bearbeiten.
 - c) Jeder Würfel der gewählten Farbe erlaubt genau ein Kreuz.
 - d) Der Spieler MUSS alle Würfel der gewählten Farbe zum Ankreuzen nutzen.
Hat er nun mehr Würfel, als Felder in seinem aktuellen Gebiet frei sind, darf er nichts ankreuzen.
- ◆ Jeder NICHT-AKTIVE Spieler darf auch eine beliebige der ANDEREN Farben aus Phase 1 für sich nutzen / verzichten. Mehrere Spieler können die gleiche Farbe nutzen. Es gilt auch Regel d).
 - ◆ Kreuzt jemand ein SCHATZFELD (Stern) an, sagt er dieses laut und deutlich an. Gleichzeitig markiert er ein farbgleiches Feld auf seiner Infoleiste.
Wer ein Schatzfeld ankreuzt, würfelt **genau einmal mit 5 Würfeln** (ggf. im Uhrzeigersinn).
 - ➡ Er darf sich eine gewürfelte Farbe aussuchen und ankreuzen oder verzichten.
Ggf. kreuzt er erneut ein Schatzfeld an und erhält einen weiteren Schatzwurf usw..
 - ➡ Wer aktiver Spieler ist, behält einen Würfel vor sich, damit man weiß, wer am Zug war.

Weiterer Verlauf:

- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird AKTIVER Spieler.
- ◆ Hat man alle Felder einer Farbe angekreuzt, sagt man das an. Kreuz dafür: ganz links auf Infoleiste.
- ◆ Über die Anzahl der jeweils angekreuzten Schatzfelder sollte man sich sporadisch austauschen.

Spielende:

- ◆ Sobald ein Spieler mind. 9 beliebige Schatzfelder angekreuzt hat UND alle Felder einer beliebigen Farbe dazu, hat er GEWONNEN.
Patt: Es gibt mehrere Sieger, wenn mehrere Spieler in Phase 2 das Ziel erreichen.
 - ➡ Sollte das Patt aber durch einen Schatzwurf in Phase 2 entstehen, gewinnt derjenige, der im Uhrzeigersinn eher das Spielziel erreicht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.03.18