

CRYSTALLA

Ein kristallines Legespiel von Yoel Sayada,
Renaud Libralesso und Pierrick Libralesso



Willkommen in der funkelnden Welt von CRYSTALLA!
In diesem Legespiel erschaffst du dein eigenes Kunstwerk aus 12 Kristallkarten. Jede Runde wählst du mit deinen Spielsteinen eine Karte, die zwei Kristallsegmente zeigt. Lege diese geschickt in deine Auslage, denn am Ende wird jeder der sieben Kristalle unterschiedlich gewertet. Doch Vorsicht! Du bist nicht allein. Mit zusätzlichen Kristallstücken kannst du dein eigenes Kunstwerk ausbessern oder die Pläne der anderen durchkreuzen. Wer erschafft am Ende das punkteträchtigeste Kunstwerk?



SPIELVORBEREITUNG

- A** Nehmt euch jeweils eine **Wertungsübersicht**, ein **Starttableau** und die **3 farblich passenden Spielsteine**. Nicht verwendete Starttableaus legt ihr zurück in die Schachtel.
- B** Mischt die 90 Karten gut durch und teilt jeder Person zufällig **3 Karten** aus. Diese Karten legt ihr nach den *Anlegerregeln* (siehe Seite 2) jeweils an euer Starttableau an. Gefällt euch eine der 3 gezogenen Karten nicht, dürft ihr diese einmalig mit einer neuen Karte tauschen.



- C** **4 Personen**
Verteilt die restlichen Karten auf 9 etwa gleich große Stapel und legt sie **offen** in ein **3x3 Raster**. Stellt eure 3 Spielsteine jeweils auf einen Kartenstapel in einer Ecke des Rasters. (Jede Farbe muss in einer anderen Ecke starten.)



- 3 Personen**
Verteilt die restlichen Karten wie im 4-Personen-Spiel. Stellt eure 3 Spielsteine auf die in der Abbildung markierten Kartenstapel. Die nicht verwendete Spielsteinfarbe (in diesem Beispiel Grau) spielt als **neutrale Farbe** mit. Legt jeweils einen neutralen Spielstein zu euren 3 Steinen dazu.

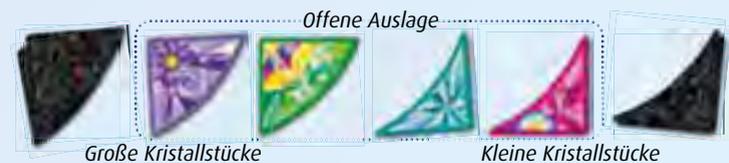


- 2 Personen**
Verteilt die restlichen Karten auf 6 etwa gleich große Stapel und legt sie **offen** in ein **2x3 Raster**. Stellt eure 3 Spielsteine jeweils auf einen Kartenstapel in gegenüberliegenden Ecken des Rasters. Legt die Spielsteine der anderen Farben zurück in die Schachtel.



Wählt eure Startecken zufällig oder nehmt einfach die Ecke, die eurem Sitzplatz am nächsten liegt.

- D** Mischt die **Kristallstücke** – nach großen und kleinen Formen getrennt – und legt sie als 2 verdeckte Stapel bereit. Deckt davon jeweils 2 Kristallstücke auf und legt sie als offene Auslage bereit.



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch zuletzt einen Kristall angefasst hat, beginnt das Spiel.

Bist du am Zug, wählst du einen Kartenstapel, auf dem **mindestens einer deiner Spielsteine** liegt, und nimmst **alle Spielsteine** vom gewählten Kartenstapel in deine Hand.

Von dem gewählten Stapel aus legst du jetzt einen beliebigen Spielstein auf einen angrenzenden Kartenstapel. Benachbart zu diesem angrenzenden Kartenstapel legst du den nächsten Spielstein ab. Das machst du so weiter, bis du keinen Spielstein mehr in der Hand hast. Du „läufst“ sozusagen über die Kartenstapel und legst bei jedem Schritt einen Spielstein auf einen Kartenstapel. Dabei darfst du **nicht diagonal** laufen und auch **nicht direkt auf den Stapel zurücklaufen, von dem du gerade gekommen bist**.

Von dem Kartenstapel, auf den du den **letzten Spielstein** legst (egal, wem dieser Spielstein gehört), nimmst du dir die **oberste Karte**. Die daraufliegenden Steine bleiben auf dem Stapel liegen. Die genommene Karte legst du in deiner Auslage an. (Sollte einer der Stapel einmal leer werden, nimmst die 3 untersten Karten eines anderen Stapels zum Auffüllen.)

Tip: Beim Legen der Spielsteine ist es hilfreich, die Spielsteine zunächst an den Rand der Karten zu legen. Nachdem du alle Spielsteine gelegt und die Karte genommen hast, schiebe die Spielsteine zu den Kartenmitten hin. So behältst du leichter den Überblick.

Gegebenenfalls werden noch *Kristallstücke* verteilt und gelegt (siehe Seite 3). Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe. So spielt ihr weiter, bis alle **genau 12 Karten** in ihrer Auslage liegen haben. Dann folgt die *Punktewertung* (siehe Seite 4).

Anlegeregeln

Folgende Regeln gilt es zu beachten, wenn du eine Karte in deiner Auslage anlegst:

- ◆ Die Karten müssen, beginnend an deinem Starttableau, in ein Raster von 3×4 Karten gelegt werden. (3 Karten vertikal und 4 Karten horizontal.)
- ◆ In jeder der 4 Spalten muss die Karte immer so weit unten wie möglich angelegt werden.
- ◆ Du darfst die Karte vor dem Anlegen beliebig drehen.
- ◆ Du kannst nicht darauf verzichten, die Karte in deine Auslage zu legen.
- ◆ Bereits gelegte Karten können nicht mehr verschoben oder gedreht werden.



Ennia (Grau) wählt den Kartenstapel oben links. Sie nimmt alle 3 Spielsteine von diesem Kartenstapel (A) und verteilt dann je einen Spielstein auf die weiteren angrenzenden Kartenstapel (B). Da sie den letzten Spielstein (nicht zwingend ihr eigener Spielstein) auf die Karte mit dem Rubinsegment (C) gelegt hat, nimmt sie sich diese Karte unter den Steinen hervor und legt sie in ihrer Auslage an.



Kristallstücke

Wenn du beim Verteilen der Spielsteine **genau 2 gleichfarbige** Spielsteine auf einem Kartenstapel zusammenlegst, **wählst du** am Ende deines Zuges 1 beliebiges der offen ausliegenden Kristallstücke **und gibst es der Person**, der diese Spielsteine gehören. Sind es 2 deiner eigenen Spielsteine gewesen, nimmst du dir selbst ein Kristallstück.

Wichtig: Du wählst das Kristallstück aus, aber wohin das Kristallstück in der Auslage gelegt wird, entscheidet die Person selbst.

Solltest du mehrere Kristallstücke in einem Zug verteilen, bestimmst du die Reihenfolge. Die offene Auslage von jeweils 2 Kristallstücken wird dabei immer sofort vom entsprechenden verdeckten Stapel aufgefüllt. Ist einer der Stapel einmal leer, füllt die offene Auslage mit der anderen Form auf, sodass wieder 4 offene Kristallstücke zur Verfügung stehen.

- ◆ Legst du 3 gleichfarbige Spielsteine auf einem Stapel zusammen, passiert nichts.
- ◆ Im Spiel zu dritt werden keine Kristallstücke für die neutralen Spielsteine vergeben.

Erhältst du ein Kristallstück, musst du damit sofort **ein Kristallsegment** auf einer der Karten in deiner Auslage **abdecken**. Beachte dabei folgende Regeln:

- ◆ Die Kristallstücke können nur auf die **gleiche Form** gelegt werden, sodass sie die Kristallsegmente darunter vollständig abdecken.
- ◆ Das Kristallstück muss von einer anderen Kristallsorte sein als die, die du auf der Karte damit abdeckst.
- ◆ Die Kristallstücke dürfen **nicht auf andere Kristallstücke** gelegt werden (d. h. auf einer Karte können maximal 2 Kristallstücke liegen – eins auf jedem Segment).
- ◆ Kristallstücke müssen, wenn möglich, gelegt werden. Nur wenn es keine Legemöglichkeit gibt, wird das Kristallstück aus dem Spiel genommen.

SPIELENDENDE UND PUNKTEWERTUNG

Sobald **alle die 12. Karte** in ihre Auslage gelegt haben, endet das Spiel und ihr zählt eure Punkte zusammen.

Nehmt hierfür den Wertungsblock und einen Stift zur Hilfe. Tragt eure Namen in die oberste Zeile ein. Für jede der 7 Kristallsorten gibt es eine Zeile, für die nun jeweils die Punkte eingetragen werden.



Ennia (Grau) hat beim Verteilen der Spielsteine 2 blaue, 2 graue und 3 grüne Steine zusammengelegt. Nachdem sie eine Karte bei sich in der Auslage angelegt hat, nimmt sie ein Kristallstück für sich und füllt die Auslage sofort wieder auf. Dann sucht sie ein Kristallstück für Marvin (Blau) aus und gibt es ihm. Lorin (Grün) erhält kein Kristallstück, da hier nicht genau 2 gleichfarbige Spielsteine zusammengelegt wurden, sondern 3.



Hinweise für die Punktwertung

- ◆ Jede Karte hat ein größeres und ein kleineres Kristallsegment. Für die Wertung sind große und kleine Segmente **gleichwertig**. (Die Größen sind nur für das Abdecken mit Kristallstücken relevant.)
- ◆ Aufgelegte Kristallstücke zählen wie Kristallsegmente. Die abgedeckten Segmente darunter zählen nicht mehr.
- ◆ Bei den Kristallsorten **Turmalin**, **Amethyst** und **Hämatit** kommt es lediglich auf die Anzahl der Segmente in deiner Auslage an, bei den anderen Sorten zusätzlich auf eine bestimmte Anordnung.

	WERTUNG	BEISPIELE
Turmalin	<p>Du erhältst <u>X Punkte</u> entsprechend der Tabelle für die Gesamtanzahl deiner Turmalinsegmente. (Die Anordnung der Segmente in deiner Auslage spielt keine Rolle.)</p>	<p>4 Turmalinsegmente: 10 Punkte</p>
Amethyst	<p>Du erhältst <u>7 Punkte</u> für jedes Paar Amethystsegmente. (Die Anordnung der Segmente in deiner Auslage spielt keine Rolle.)</p>	<p>4 Amethystsegmente: $2 \times 7 = 14$ Punkte</p>
Rubin	<p>Du erhältst <u>10 Punkte</u> für jede vollständige Rubinblume in deiner Auslage. (Halbe Rubinblumen zählen 0 Punkte.)</p>	<p>1 vollständige Rubinblume: 1×10 Punkte</p>
Smaragd	<p>Du erhältst <u>23 Punkte</u>, wenn 4 Smaragdsegmente zu einer Smaragdblume liegen. Unvollständige Smaragdblumen zählen 0 Punkte.</p>	<p>1 vollständige Smaragdblume: 1×23 Punkte</p>
Zitrin	<p>Du erhältst <u>3 Punkte</u> für jede Gruppe aus Zitrinsegmenten. Die Größe der Gruppe spielt keine Rolle (auch 1 Zitrinsegment ist bereits eine Gruppe).</p>	<p>2 Zitrinsegmentgruppen: $2 \times 3 = 6$ Punkte</p>
Diamant	<p>Du erhältst je <u>X Punkte</u> entsprechend der Tabelle für die Anzahl an aneinander-grenzenden Diamantsegmente.</p>	<p>1 Gruppe mit 4 verbundenen Diamantsegmenten: 5 Punkte</p>
Hämatit	<p>Alle anderen Personen erhalten je <u>2 Punkte</u> für jedes Hämatitsegment in deiner Auslage.</p>	<p>3 Hämatitsegmente: $3 \times 2 = 6$ Punkte für jede andere Person</p>

Zählt jeweils eure Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, hat das schönste Kunstwerk erschaffen und gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Inhalt: 90 Karten, 12 Spielsteine, 36 Kristallstücke, 4 Starttableaus, 4 Wertungsübersichten, 1 Wertungsblock

Die Autoren und unser Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zu dieser Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autoren: Renaud Libralesso, Pierrick Libralesso und Yoel Sayada

Illustration: Olga Cress
Grafik: Alexander Wollinsky
Redaktion: Anatol Dündar

Änderungen vorbehalten

Art.-Nr. 49471

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21 · 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

