

Fusionskern

Versuche, als Erster alle deine Handkarten loszuwerden und damit den Fusionskern aufzuladen.

Anzahl der Spieler: 2-4 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck zum Auslegen des Spielfeldes
1 x 32 Kartendeck zum Spielen
1 x Münze oder ähnlicher Marker

Ziel des Spiels: Als erstes seine Handkarten los zu werden.



Aufbau:

Spielfeld vorbereiten

- Lege ein Spielfeld in Form eines Diamanten aus.
- Lege alle Singlekarten neben das Spielfeld aus.

Spieldeck vorbereiten

- Entferne den Joker und die Karte 31 aus dem Spieldeck.
- Sortiere die verbleibenden Karten nach Rang in drei Stapel (Rang 2, Rang 3, Rang 4) und mische sie gut.

Handkarten verteilen

- 2 Spieler: 4 Karten (Rang 2), 4 Karten (Rang 3), 2 Karten (Rang 4)
- 3 Spieler: 3 Karten (Rang 2), 2 Karten (Rang 3), 1 Karte (Rang 4)
- 4 Spieler: 2 Karten (Rang 2), 2 Karten (Rang 3), 1 Karte (Rang 4)

Ecken belegen

- Der Startspieler legt eine beliebige offene Singlekarte in eine Ecke des Spielfelds.
- Im Uhrzeigersinn legen die anderen Spieler nacheinander eine weitere Singlekarte in die verbleibenden Ecken.
- Der Spieler, der als nächstes dran wäre, beginnt das Spiel.

Spielablauf:

Die Spieler führen in ihrem Zug eine der folgenden Aktionen aus:

Karte ablegen

Lege eine Rang 2 Karte auf eine Spielfeldspitze.

Bedingung: Die Singlekarten in den angrenzenden Ecken müssen die gleichen Symbole zeigen wie die gespielte Karte.

Singlekarte tauschen

Tausche eine der ausliegenden Singlekarten durch die an der Seite liegende Singlekarte aus.

Markiere die getauschte Karte mit der Münze. Diese Karte bleibt bis zum nächsten Tausch blockiert.

Im späteren Spiel gibt es zusätzlich folgende Aktionen:

Brücke legen

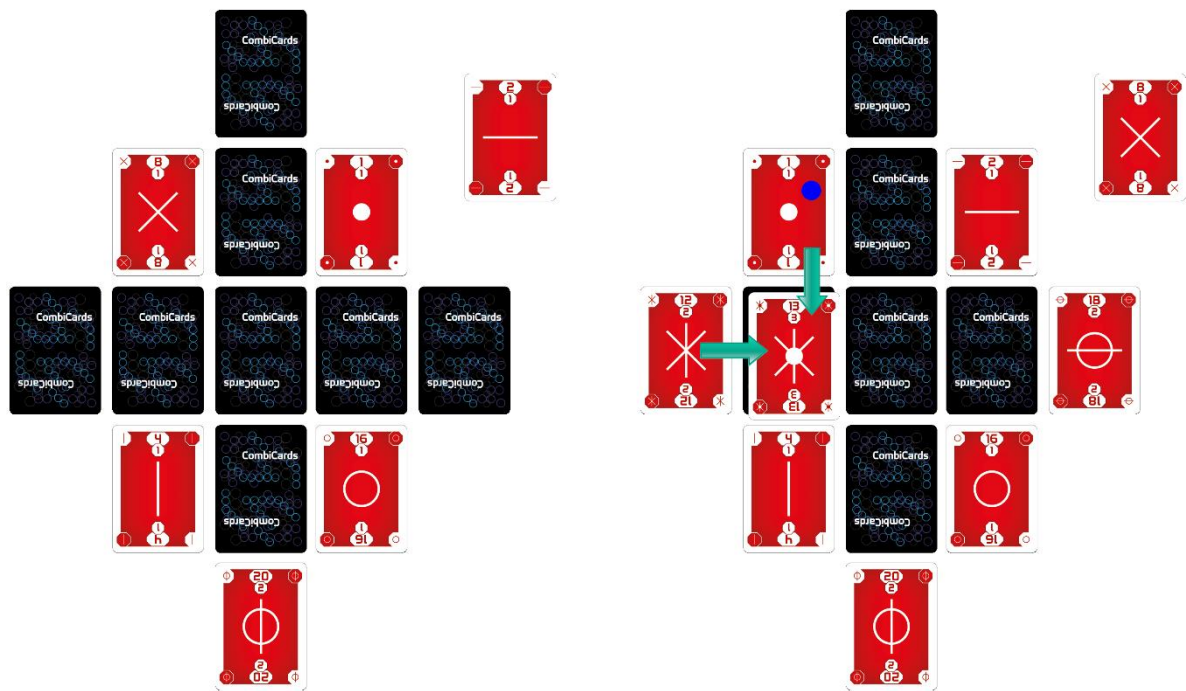
Lege eine Rang-3-Karte in ein Brückenfeld (zwischen Spitze und Kern).

Bedingung: Die anliegenden Rang 2 Karte und eine der angrenzende Singlekarten müssen zusammen alle Symbole der gespielten Rang 3 Karte enthalten.

Kern legen

Lege eine Rang 4 Karte in den Kern des Spielfelds.

Bedingung: Die anliegende Rang 3 Karte und eine der daneben liegenden Singlekarten müssen zusammen alle Symbole der gespielten Rang 4 Karte enthalten.



Ausgespielte Karten werden beim Spielen andere Karten überdecken, wodurch die darunterliegende Karten für auslegen weiterer Karten unbrauchbar werden.

Wenn jemand keine Rang 2 Karte mehr hat und seine Rang 3 oder Rang 4 nicht spielen kann, wirft er diese ab und zieht eine neue Karte von gleichen Rang nach. Ist keine Karte dieses Ranges mehr übrig, werden alle unbrauchbare Karten dieses Ranges aus den Stapeln gezogen, zusammen gemischt und als neuer Stapel ausgelegt.

Ende des Spiels:

Dem Spieler, dem es als erstes gelingt, alle Handkarten auszuspielen, hat das Spiel gewonnen.