

Divinare - KSR (zu viert)

Eine Partie läuft über 4 Runden. Man spielt reihum im Uhrzeiger-Sinn.

Vorbereitung: Jeder Spieler legt 1 seiner Vorhersage-Plättchen auf das mittlere Feld jedes Spielbrettes in der Tischmitte. Jeder Spieler erhält eine Charakter-Karte. Alle 36 Karten sind zu mischen und an jeden Spieler 6 Karten zu geben. Restkarten = verdeckt beiseite.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Der Startspieler beginnt, dann geht es reihum.
- ◆ Der aktive Spieler führt hintereinander folgende Aktionen aus:

Lt. Aktionskarte: Hat jeder Spieler 6 Handkarten, gibt er 3 nach rechts. Er darf sich noch nicht die von links erhaltenen 3 Karten ansehen. Hat jeder Spieler 4 Karten auf der Hand, gibt er 2 Karten nach rechts. Hat jeder Spieler 2 Karten auf der Hand, gibt er 1 Karte nach rechts.

1) Eine Karte spielen: Er muss 1 Karte aus seiner Hand wählen und legt sie neben das entsprechende Spielbrett, also zu ihrem Symbol passend. Die Karten sollten dort überlappend ausliegen.

2) Vorhersageplättchen bewegen: Der Spieler bewegt sein Vorhersage-Plättchen auf dem Spielbrett, das zur gespielten Karte passt. Er muss sein Plättchen bewegen, d.h., auf irgendein beliebiges unbesetztes Feld oder generell in die Mitte. Mit der Platzierung wettet er auf die Anzahl Karten, die im Laufe der Runde an diesem Spielbrett anliegen.

Es gibt 6 rote Karten "Handlesen", 8 blaue Karten "Kristallkugel", 10 grüne Karten "Kaffeesatzlesen", 12 gelbe Karten "Astrologie". Aber nur 24 von 36 Karten sind in jeder Runde im Spiel.

Wertung: Sobald alle Handkarten gespielt wurden, erfolgt Wertung. Bei jedem Spielbrett wird geprüft:

Perfekte Vorhersage = passt zur Anzahl Karten dort
BLAUES Wertungs-Plättchen an diese/n Spieler geben (Wert 3).
Unvollständige Vorhersage = links und rechts von perfekt.
GELBES Wertungs-Plättchen an diese/n Spieler geben (Wert 1).
Falsche Vorhersage = sonstiges Feld (aber nicht das Mittelfeld)
ROTES Wertungs-Plättchen an diese/n Spieler geben (Wert -1).

Um zu einer Wertung zu kommen, muss die Anzahl der Handkarten am betreffenden Spielbrett mind. so hoch wie die kleinste Vorhersage sein.

BONUSFELDER:

 Ring = einfach  Punkt = doppelt

Spieler mit Wertungs-Plättchen auf Ring / Punkt erhalten zusätzlich 1 (Ring) oder 2 (Punkt) Wertungs-Plättchen der erzielten Art. Wertungs-Plättchen können jederzeit saldiert werden.

Nächste Runde:

Ist die Partie noch nicht zu Ende, wird Startspieler, wer rechts vom bisherigen Startspieler sitzt.

Spielende:

Nach Ablauf der 4 Runden deckt jeder Spieler alle seine Wertungs-Plättchen auf und addiert sie. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.11.12

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de