Meister Makatsu - KSR

Legt die Minus-Chips bereit und sucht euch jeweils 1 DOJO-Deck aus, das ihr mischt und als eigenen verdeckten Nachziehstapel bereitlegt. Zieht 4 Karten davon auf die Hand. Bestimmt einen Startspieler, der die Figur "Meister Makatsu" erhält. Jedes Deck enthält 24 Karten, je mit den Werten 1 bis 8 in gelb, blau und lila. Die Decks unterscheiden sich durch die Rückseiten. Ihr spielt **3 Durchgänge zu 6 / 3 / 2 Runden.**
Mischt eure Decks verdeckt und zieht 4 Karten auf die Hand.

Ablauf eines Durchgangs in mehreren Runden:

Der **BESITZER** von Meister Makatsu beginnt.

- Wer am Zug ist, **spielt 1 beliebige** seiner Handkarten offen vor sich aus. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran usw. jeder Spieler der Runde.
  Es geht noch einmal herum und jeder Spieler spielt eine weitere Karte etwas nach unten versetzt auf seiner zuerst gespielten Karte aus.
- Die übrigen 2 Hand-Karten werden verdeckt beiseite gelegt als NINJA-ABLAGE. Reinschauen ist verboten.
  Die NINJA-ABLAGE liegt zur Verdeutlichung um 90 Grad gedreht.
- Nun VERGLEICHT ihr alle eure ausgespielten Karten miteinander je Farbe:
- Wer den **höchsten Wert** einer Farbe ausgespielt hat, erhält bei Farbe …

  BLAU *1 Minus-Chip*
  GELB *2 Minus-Chips*
  LILA *1 Minus-Chip + Figur "Meister Makatsu"*

⇨ **Im Durchgang 1 werden die Minus-Chips mit je 1 Strich (1 Minus-Punkt) vergeben JE RUNDE.**
Bei Patt erhält die Person die Minus-Chips, die zuletzt ihre höchste Karte zu der jeweiligen Farbe in der Pattsituation beigesteuert hat.
Hat niemand LILA ausgespielt, verbleibt Meister Makatsu beim bisherigen Besitzer, ebenso bei Patt in LILA.

- Ausgespielte Karten werden verdeckt beiseite gelegt und sind für diese Partie abgehandelt.
- Jeder Spieler **ZIEHT 4 Karten nach** und es **beginnt eine neue Runde**.
  Gibt es nichts zum Nachziehen, endet der aktuelle Durchgang.

Ende des Durchgangs.

Durchgang 2: (3 Runden)

NEHMT eure NINJA-ABLAGE und mischt diese nun **12 Karten** (6 Runden zu je 2 Karten).
⇩
Das ist euer Nachzieh-Deck (DOJO-Deck). ZIEHT davon 4 Karten auf die Hand.
Es wird wie im Durchgang 1 gespielt und nach **3 Runden** endet der Durchgang.
Hier werden Minus-Chips mit je 2 Strichen 2 (Minus-Punkte) vergeben JE RUNDE.

Durchgang 3: (2 Runden)

NEHMT eure NINJA-ABLAGE und mischt diese nun **6 Karten** (3 Runden zu je 2 Karten).
⇩
Das ist euer Nachzieh-Deck (DOJO-Deck). ZIEHT davon 4 Karten auf die Hand.
Es wird wie im Durchgang 1 / 2 gespielt, ABER nach **2 Runden** endet der Durchgang.
⇨ Allerdings legt ihr nach der **ersten Runde keine Karten als NINJA-Ablage** beiseite.
Ihr zieht aber nun die letzten 2 Karten von eurem DOJO-Nachziehstapel auf die Hand.
Die nach 2 Runden übrigen 2 Handkarten werten nicht mit und werden abgeworfen.
Hier werden Minus-Chips mit je 3 Strichen (3 Minus-Punkte) vergeben JE RUNDE.

Spielende:

Zählt alle eure Minus-Punkte zusammen. Wer die **wenigsten** Minus-Punkte hat, GEWINNT.
Patt: Die Person mit Meister Makatsu gewinnt, unabhängig davon, wer wie viele Minus-Punkte hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 15.03.26