

Wie verhext - KSR		Die Rollenkarten:															
<p>Ausstattung je Spieler: 12 Rollenkarten einer Farbe, 2 Gold und je 1 grünen, roten, weißen Tropfen</p> <p>Das Spiel hat mehrere Durchgänge zu je 5 - 12 Runden.</p> <p>Gold und Zutaten liegen offen und gut sichtbar vor den Spielern.</p> <p>Ablauf eines Durchganges:</p> <p>I. Rollenkarten auswählen:</p> <p>Alle Spieler suchen sich je 5 Karten aus ihren 12 Rollenkarten aus, die Ihnen für den anstehenden Durchgang zur Verfügung stehen. Die Handkartenanzahl jedes Spielers muss immer erkennbar sein.</p> <p>II. Karten ausspielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Startspieler beginnt und legt 1 seiner Handkarten offen aus. Dazu liest er stets die Überschrift des obersten Kastens vor: ==> "Ich bin ..." - Reihum MÜSSEN die Mitspieler wie folgt bedienen. Bitte beachten: Nur wer am Zug ist, darf Kommentare geben. Es bestehen folgende Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> 1) Der Mitspieler hat die gespielte Karte NICHT auf der Hand. Er sagt "weiter" und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss nun bedienen. 2) Der Mitspieler HAT die gleiche Rollenkarte auf der Hand, womit er diese nun ausspielen muss. Er hat die Wahl: <ul style="list-style-type: none"> a) ENTWEDER beansprucht er die Aktion für sich: Dazu sagt er "Ich bin...". Damit ist sein Vorgänger überboten und legt seine Rollenkarte verdeckt beiseite. b) ODER er entscheidet sich für die Gunst: Dazu verkündet er deutlich "So sei es!". Direkt danach führt er die Anweisung des unteren Kastens der Rollenkarte aus <i>oder</i> verzichtet darauf. Erst danach geht es weiter mit der Runde. - Waren reihum alle Mitspieler an der Reihe, DARF derjenige Spieler, der letztendlich das Aktionsrecht hat, dieses nun nutzen. - Es ist erlaubt die Aktion an sich zu ziehen, auch wenn klar ist, dass man sie nicht nutzen kann/will. <p>Ausspielen der nächsten Rollenkarte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler mit dem Aktionsrecht spielt die nächste Rollenkarte aus und sagt "Ich bin ...". - Sollte er keine Karte mehr auf der Hand haben, geht das Aufspiel an den reihum nächsten Spieler, der noch Karten hat. <p>III. Ende des Durchganges:</p> <p>Hat niemand mehr Handkarten, endet der Durchgang. Den aktuellen Zauberspruch legt man unter dessen Stapel.</p>		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Farbe</th> <th>Funktion</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>grün</td> <td>Je nach Art bringen sie je 3 Tropfen einer Farbe bzw. als Gunst 1 Tropfen.</td> </tr> <tr> <td>goldgelb</td> <td>Zutat in Gold bzw. Gold in Zutaten bzw. kl. Tränke wandeln.</td> </tr> <tr> <td>hellblau</td> <td>Mit diesen Karten wird ein bestimmter Trank gebraut. Die erhaltene Trank-Karte wird verdeckt gesammelt, außer es ist ein Rabe darauf, dann offen auslegen.</td> </tr> <tr> <td>gilt nur hier:</td> <td><u>Nach dem Brau</u> eines Trankes darf der Spieler sofort <u>1x</u> nach Abgabe einer beliebigen Zutat 1 kleinen Trank nehmen.</td> </tr> <tr> <td>grau</td> <td>Aktuellen Zauberspruch ausführen. Nach dem Brau eines Trankes darf der Hexenmeister <u>keine</u> zusätzliche Zutat abgeben, um 1 kleinen Trank zu nehmen.</td> </tr> <tr> <td>rot</td> <td><u>Beutelschneider:</u> Er fordert von jedem Mitspieler abgerundet 1/3 dessen Goldes, das auf die oberste Goldregalkarte gelegt wird. Danach darf der Spieler mit dem Aktionsrecht fehlendes Gold dazulegen und die Karte nehmen, wenn das Gold. ausreicht. Reicht das Gold nicht, bleibt das Gold für die Folgerunde liegen. <u>Bettelmönch:</u> Er fordert von jedem Mitspieler abgerundet 1/4 dessen Zutaten, die auf die oberste Zutatenregalkarte gelegt werden. Danach darf der Spieler mit dem Aktionsrecht fehlende Zutaten dazulegen und die Karte nehmen, wenn die Zutaten ausreichen. Reichen die Zutaten nicht, bleiben die Zutaten für die Folgerunde liegen. Beide Karten: Es ist kein zusätzlicher kleiner Trank erlaubt!</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ende des Spiels:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Liegen <u>nach</u> einem Durchgang Trank-Karten mit mind. 4 Raben in Summe vor allen Spielern, endet das Spiel. - Jeder Spieler addiert die Siegpunkte in den Glaskolben seiner Trank-Karten und zählt je kleinem Trank 1 Punkt dazu. - Es gewinnt, wer die meisten Punkte erreicht hat. Patt: Von den Beteiligten siegt, wer insgesamt mehr Zutaten/Gold hat. <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.06.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>		Farbe	Funktion	grün	Je nach Art bringen sie je 3 Tropfen einer Farbe bzw. als Gunst 1 Tropfen.	goldgelb	Zutat in Gold bzw. Gold in Zutaten bzw. kl. Tränke wandeln.	hellblau	Mit diesen Karten wird ein bestimmter Trank gebraut. Die erhaltene Trank-Karte wird verdeckt gesammelt, außer es ist ein Rabe darauf, dann offen auslegen .	gilt nur hier:	<u>Nach dem Brau</u> eines Trankes darf der Spieler sofort <u>1x</u> nach Abgabe einer beliebigen Zutat 1 kleinen Trank nehmen.	grau	Aktuellen Zauberspruch ausführen. Nach dem Brau eines Trankes darf der Hexenmeister <u>keine</u> zusätzliche Zutat abgeben, um 1 kleinen Trank zu nehmen.	rot	<u>Beutelschneider:</u> Er fordert von jedem Mitspieler abgerundet 1/3 dessen Goldes, das auf die oberste Goldregalkarte gelegt wird. Danach darf der Spieler mit dem Aktionsrecht fehlendes Gold dazulegen und die Karte nehmen, wenn das Gold. ausreicht. Reicht das Gold nicht, bleibt das Gold für die Folgerunde liegen. <u>Bettelmönch:</u> Er fordert von jedem Mitspieler abgerundet 1/4 dessen Zutaten, die auf die oberste Zutatenregalkarte gelegt werden. Danach darf der Spieler mit dem Aktionsrecht fehlende Zutaten dazulegen und die Karte nehmen, wenn die Zutaten ausreichen. Reichen die Zutaten nicht, bleiben die Zutaten für die Folgerunde liegen. Beide Karten: Es ist kein zusätzlicher kleiner Trank erlaubt!
Farbe	Funktion																
grün	Je nach Art bringen sie je 3 Tropfen einer Farbe bzw. als Gunst 1 Tropfen.																
goldgelb	Zutat in Gold bzw. Gold in Zutaten bzw. kl. Tränke wandeln.																
hellblau	Mit diesen Karten wird ein bestimmter Trank gebraut. Die erhaltene Trank-Karte wird verdeckt gesammelt, außer es ist ein Rabe darauf, dann offen auslegen .																
gilt nur hier:	<u>Nach dem Brau</u> eines Trankes darf der Spieler sofort <u>1x</u> nach Abgabe einer beliebigen Zutat 1 kleinen Trank nehmen.																
grau	Aktuellen Zauberspruch ausführen. Nach dem Brau eines Trankes darf der Hexenmeister <u>keine</u> zusätzliche Zutat abgeben, um 1 kleinen Trank zu nehmen.																
rot	<u>Beutelschneider:</u> Er fordert von jedem Mitspieler abgerundet 1/3 dessen Goldes, das auf die oberste Goldregalkarte gelegt wird. Danach darf der Spieler mit dem Aktionsrecht fehlendes Gold dazulegen und die Karte nehmen, wenn das Gold. ausreicht. Reicht das Gold nicht, bleibt das Gold für die Folgerunde liegen. <u>Bettelmönch:</u> Er fordert von jedem Mitspieler abgerundet 1/4 dessen Zutaten, die auf die oberste Zutatenregalkarte gelegt werden. Danach darf der Spieler mit dem Aktionsrecht fehlende Zutaten dazulegen und die Karte nehmen, wenn die Zutaten ausreichen. Reichen die Zutaten nicht, bleiben die Zutaten für die Folgerunde liegen. Beide Karten: Es ist kein zusätzlicher kleiner Trank erlaubt!																