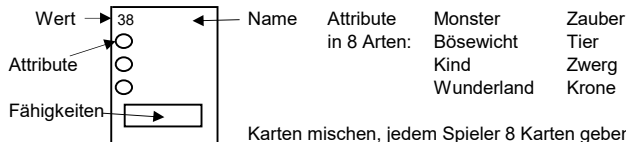


3 Chapters - KSR

50 Karten (Werte 1 - 50). Es werden 3 Kapitel gespielt (I, II, III).



Karten mischen, jedem Spieler 8 Karten geben.

Ablauf:

I KARTEN WÄHLEN:

- Schaut euch eure 8 Handkarten an und wählt 1 Karte aus, die ihr verdeckt vor euch ablegt. Danach gebt ihr restliche Karten nach links weiter. Ihr dürft eure verdeckten Karten jederzeit einsehen.
- So geht es weiter, bis jeder 7 Karten vor sich hat.
- Die letzte Karte geht jeweils aus dem Spiel.
- Nehmt alle 7 verdeckten Karten auf die Hand. *Beachtet die Sonderregeln für die 3-Spieler-Partie.*

II SPIELEN:



- Legt einen Startspieler fest.
- Der Startspieler beginnt und spielt 1 beliebige seiner Handkarten offen aus. Jeder weitere Spieler im Uhrzeigersinn legt auch 1 seiner Hand-Karten dazu.
- Der **HÖCHSTE** Wert im Stich gewinnt und der **GEWINNER** nimmt sich 1 **STERN** vom Vorrat. **BEACHTET:** Der Stich bleibt noch liegen!
- Nun **PRÜFT** jeder Spieler die Fähigkeiten seiner Karte im Stich + legt sie danach offen vor sich ab, **WENN** alle anderen Spieler auch geprüft haben.

Die **BELOHNUNGEN** nimmt man sich direkt. Evtl. angegebene Bedingungen sind zu erfüllen. Die Karten vor euch punkten erneut im Kapitel III.

- Der **STICH-GEWINNER** spielt 1 neue Karte aus. Es wird solange mit dem Ausspielen fortgefahren, bis alle Handkarten gespielt wurden.

III PUNKTEN:

- Legt alle eure Karten, die offen vor euch liegen, nun nebeneinander vor euch. Wertet ihre Fähigkeiten im Vergleich zu **ALLEN** euren ausliegenden Karten in beliebiger Reihenfolge aus. Evtl. Bedingungen müssen erfüllt sein.
- Nehmt euch entsprechende Punkte-Marker.
- Wer nun die meisten Kristalle hat, erhält 4 weitere. *Patt. Jeder Beteiligte erhält 4 weitere Kristalle.*

Spielende: Zählt eure Punkte.



2 Punkte
je Stern



1 Punkt
Je Herz



1 Punkt je Paar
von Kristallen

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit höchstem Wert in seiner Auslage siegt.

2-Personen-Spiel:

Kap. I: **A:** Schaut auf eure 8 Handkarten und wählt 1 aus, die verdeckt vor euch kommt und 1 Karte für euren (je Spieler sep.) Geisterstapel. Drafft wie üblich die Kartenhand + wiederholt 3-mal o.a. Vorgang. **B:** Teilt euch erneut je 8 Karten aus und wiederholt Schritt A. Danach mischt ihr jeden Geisterstapel (je 8 Karten darin).

Kap. II: Ihr spielt wie üblich im Uhrzeigersinn, aber nun wie folgt:
Startspieler - 1. Geist - 2. Spieler - 2. Geist.
Ist ein Geist dran, legt ihr seine oberste Geist-Karte offen zum Stich. Wertet eure Karten und beachtet deren Fähigkeiten + Attribute. Die Geister erhalten keine Punkte.

Wer den **höchsten** Wert im Stich hat, beginnt den Folgestich. Beginnt u. U. ein Geist den Stich, legt ihr seine oberste Karte aus. Ihr legt wie üblich eure Karten des Stichs vor euch ab. Karten der Geister kommen beiseite und spielen keine Rolle mehr.

Karten mit Erklärungen im Regelheft:

- Gestaltwandler: Er hat jedes der 8 Attribute
- Froschkönig: Mind. 1 andere Karte muss das geforderte Attribut haben.
- Gieriger Zwerg: Diese Karte bringt in Chapter II / III je 1 Kristall. In Chapter III könnte sie zusätzlich 4 Kristalle einbringen.
- Friedlicher Zwerg: Machst du in Chapter II null Stiche, erhalte 2 Sterne. Sterne durch Kartenfähigkeiten spielen keine Rolle dabei.
- Zwerge der Freundschaft: Zähle deine Herzen am Ende von Chapter III.
- Aschenputtel: Sie hat 2 Fähigkeiten, unabhängig voneinander nutzbar.
- Grinsekatz: Diese Karte erst werten, wenn alle anderen Spieler ihre Kartenfähigkeiten gewertet haben.
- Troll: Wenn du den Stich gewinnst, gibt es regulär 1 Stern und nun extra noch 1 Stern. Du erhältst also in dem Fall 2 Sterne.
- Herzkönigin: Diese Karte erst werten, wenn alle anderen Spieler ihre Kartenfähigkeiten gewertet haben.
- Schneekönigin: Niemand erhält in diesem Stich Herzen + Kristalle. Sterne gibt es aber durch Kartenfähigkeiten und Stichgewinn.
- Einhorn: Mind. 1 andere Karte muss das geforderte Attribut haben.
- Vampir: Zusätzlich zum Stern für den Stichgewinn gibt es 1 Herz.