

### Belratti - KSR (Seite 1 von 2)

Ihr bildet je 1 Team aus Malern (Eule) und Museumsleitern (Katz).  
Es werden mehrere Runden gespielt und nach jeder Runde können sich die Rollen (Maler/Museumsleiter) für einzelne Spieler ändern.

- Legt die 4 Hilfskarten in die Mitte.
- Oberhalb davon liegt die "Belratti"-Karte.
- Mischt die Bilderkarten gut und verteilt verdeckt an die Spieler:  
bei 3 / 4 - 5 / 6 - 7 Spielern: je 18 / 9 / 6 Handkarten  
Ihr dürft stets nur Eure eigenen Handkarten anschauen.
- Restkarten kommen als verdeckter Nachziehstapel beiseite.

- e. Die Charakter-Karten werden verteilt:

Spielerzahl:	3	4	5	6	7
Museumsleiter	2	2	3	3	4
Maler	1	2	2	3	3

Reihum werden zunächst die Museumsleiter-Karten verteilt, dann die Maler-Karten. Ihr bestimmt, bei wem die Runde beginnt.

Ablauf in 4 Phasen nacheinander:

- ➔ Die Museumsleiter beginnen und **ziehen 2 Bilderkarten** vom Nachziehstapel und legen diese **OFFEN als Themenkarten** unterhalb der Hilfskarten in der Tischmitte aus.
- ➔ Die Museumsleiter wollen nur zu diesen beiden Themen Bilder kaufen. Allerdings landen immer auch 4 Fälschungen in der Auswahl.

#### 1) Museumsleiter fordern Bilder:

- Gemeinsam legen die Museumsleiter\* fest, wie viele Bilder sie insgesamt in dieser Runde von den Malern kaufen wollen: 2 - 7
- Es darf aber nicht über die beiden Themen diskutiert werden.

#### 2) Maler wählen Bilder aus:

- Die Maler einigen sich darauf, wer von ihnen wie viele Bilder zusteuert. Dabei darf man sich nicht seine Bilder gegenseitig zeigen oder darüber unterhalten. Es darf nur geäußert werden, ob ein Bild gut / mittelmäßig / schlecht zu den beiden Themenkarten passt.
- Die geforderte Anzahl an Bildern wird verdeckt abgelegt.
- Zusätzlich werden vier zufällige, verdeckte Bilderkarten vom Nachziehstapel in die Bilderauslage eingemischt = FÄLSCHUNGEN..
- *Roland's Tip: Ggf. schreibt man sich auf, welche Bilder man wozu beisteuert.*

#### 3) Museum bestücken:

- Die Museumsleiter decken die Bilder auf und ordnen sie den beiden Themen zu. Offene Diskussion ist nun erlaubt.
- Da keine Fälschungen ins Museum kommen sollen, müssen 4 der Bilder als vermeintliche Fälschungen extra abgelegt werden.

#### 4) Maler werten aus:

- Die Maler überprüfen die zugeordneten Bilder darauf, ob sie korrekt bei den von ihnen gewählten Themen liegen.  
Jede **KORREKTE** Themen-Zuordnung = 1 Punkt für das Team.  
Karte links von "Belratti"-Karte auf Teampunkte-Stapel legen.  
Jede **FÄLSCHTE** Themen-Zuordnung = Karte auf Abwurfstapel.  
Jede **FÄLSCHUNG** bei einer Themen-Karte = 1 Punkt für Belratti.  
Karte rechts von "Belratti"-Karte auf Belrattis Punkte-Stapel legen.
- Alle übrigen offenen Karten (nicht zugeordnete Bilder und Themenkarten) werden auf den Abwurfstapel gelegt = aus dem Spiel.

#### Rundenende (prüft auch Spielende):

Konnte jedes Bild der Maler korrekt zugeordnet werden, war die Runde **PERFEKT**. Ggf. kann dann 1 Hilfskarte reaktiviert werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.11.18

### Belratti - KSR (Seite 2 von 2)

#### Vorbereitung der nächsten Runde:

- Die Maler stocken ihre Handkarten wieder auf ihr anfängliches Soll auf.
- Die Charakterkarten wandern um 1 Position im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 neue Themen-Karten werden vom Nachziehstapel aufgedeckt.

#### HILFSKARTEN (haben eine Zahl von 3 - 6):

- In jeder Runde können Maler und Museumsleiter Hilfskarten nutzen. Nach Nutzung ist die Hilfskarte umzudrehen = inaktiv.

1 - 2 Themenkarten tauschen (3): VOR PHASE 1 durch Museumsleiter  
1 Bilderkarte abfragen (6): IN PHASE 3 können Museumsleiter

1 beliebiges Bild wählen und die Maler der Reihe nach fragen, ob es eine Bilderkarte der Maler ist.

Anzahl der Bilderkarten ändern (5): ZU BEGINN der PHASE 2 können die Maler die geforderte Anzahl Bilder um +1 oder -1 verändern.

Handkarten tauschen (4): IN PHASE 2 tauscht ein Maler 6 Bilder seiner Hand gegen 6 Bilder vom Nachziehstapel. Alte Bilder abwerfen.

- Wurde eine perfekte Runde gespielt UND die Anzahl der geforderten Bilder ist identisch mit der Zahl einer Hilfskarte, ist diese wieder aktiv.

#### Spielende:

- Sobald am Ende einer Rundenbewertung  $\geq 6$  Karten auf dem Punktestapel von Belratti liegen, endet das Spiel. Ihr zählt die Karten im Teampunktestapel. Habt Ihr  $\geq 15$  Punkte, habt ihr gewonnen und Belratti ist geschlagen.

\*Wenn Museumsleiter und Maler gut zusammenarbeiten, haben sie bessere Chancen gegen Belratti und seine Fälschungen.