

Biblios - KSR (Seite 1 von 2)

Die 87 Karten (33 x Gold, 9 x mit Würfelsymbol, 45 x in 5 Kategorien) haben folgende Elemente:

Wert (links oben), Patt-Buchstabe (unten rechts), Kategorie (oben rechts)

Wertsommen der Karten: braun / blau je 25, orange / grün / rot je 11.

Vorbereitungen: Spielbrett in die Tischmitte legen und auf die

- Würfelfelder je 1 Würfel mit der "3" nach oben legen.
- Bei 2, 3 bzw. 4 Spielern entfernt man 6, 3 bzw. 0 Gold-Karten. Dabei sind von jeder Wertigkeit gleich viele Karten zu wählen.
- Die restlichen Gold-Karten werden mit allen übrigen Karten vermischt. Daraus werden bei 2, 3, 4 Spielern zufällige 21, 12, 7 Karten entfernt.

1) Kartenzuteilungs - Phase:

- ➡ Der aktive Spieler nimmt so viele Karten +1 wie Spieler teilnehmen vom verdeckten Kartenstapel.
 - ➡ Jede Karte zieht er einzeln, sieht sie an und entscheidet, wohin sie soll:
 - verdeckt vor sich (insgesamt genau 1 Karte)
 - offen in den Pool
Dahin kommen insgesamt so viele Karten wie die Spielerzahl minus 1. Diese Karten sind für die Mitspieler gedacht.
 - verdeckt in den Auktions-Topf (insgesamt genau 1 Karte) für Phase 2.
- Church Card:** Wählt der Spieler in Phase 1 eine Church Card für sich selbst oder ein Spieler ersteigert sie in Phase 2 oder ein Spieler wählt sie aus dem Pool, gilt: Die Karte muss man sofort ausführen ODER ungenutzt abwerfen.

"+1" und 1 Würfel: Einen beliebigen Würfel um 1 Auge erhöhen.

"-1" und 1 Würfel: Einen beliebigen Würfel um 1 Auge senken.

"+1" und 2 Würfel: Zwei verschiedene Würfel um je 1 Auge erhöhen.

"-1" und 2 Würfel: Zwei verschiedene Würfel um je 1 Auge senken.

"+1" und "-1": Je einen verschied. Würfel um +1/-1 Auge verändern.

- ➡ Hat der aktive Spieler die entsprechende Anzahl an Karten verteilt, nimmt er seine verdeckte Karte auf die Hand. Beginnend mit dem Spieler links vom aktiven Spieler nimmt sich jeder Mitspieler reihum 1 Karte aus dem Pool auf die Hand.
- ➡ Der Spieler zu seiner Linken führt ebenfalls die Phase 1 aus. So geht es immer reihum im Uhrzeigersinn, bis alle Karten verteilt sind. Erst danach beginnt die Phase 2.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI/H@LL9000 - Autor:R.Winner - 17.01.14
Weitere KRSs im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zur KSR bitte an roland.winner@gmx.de

2) Versteigerungen:

- ➡ Wer das Spiel begann (= aktiver Spieler), startet auch mit Phase 2.
 - ➡ Auktions-Stapel durchmischen und die oberste Karte aufdecken.
Das 1. Gebot (mind. "1") darf der Spieler zur Linken vom aktiven Spieler abgeben oder er passt.
 - ➡ Man bietet beliebig oft reihum entweder immer höher oder man passt.
Für Goldkarten bietet man eine Anzahl beliebige Karten, für alle anderen Karten bietet man als Wert in Gold.
 - ➡ Wer passt, ist für die Auktion um die aktuelle Karte ausgestiegen.
 - ➡ Nur der Höchstbieter zahlt das Gebot in die Bank:
Sollte niemand für eine Karte bieten, geht die Karte aus dem Spiel.
Wer sein Gebot nicht bezahlen kann, wird wie folgt bestraft:
 - Jeder Mitspieler zieht 1 zufällige Karte aus der Hand des Bestraften und nimmt diese auf seine Hand.
 - Die Karte aus der Auktion wird erneut versteigert (ohne Bestraften).
- Goldkarte ersteigert** = Man zahlt genau so viele Karten wie das Gebot.
Karten: verdeckt und unbesehen auf Ablage.
- Andere Karte** = Man zahlt in beliebiger Kombination nur mit Goldkarten.
Es gibt kein Rückgeld.
Die Goldkarten sind vor dem Ablegen vorzuzeigen.
- Die ersteigerte Karte wird auf die Hand genommen.
- ➡ **Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn vom aktiven Spieler ist nun Auktionator.**

Spielende:

- ➡ Sind alle Karten versteigert, werden die Karten-Punkte gezählt.
Dazu vergleicht man in jeder der 5 Kategorien seine Kartenpunkte mit den Mitspielern. Nur der Spieler mit der höchsten Punktzahl erhält die oben liegende Würfelzahl der entsprechenden Farbe als SIEGPUNKTE.
Patt: Wer die Karte hält, die am nächsten zum Tie-Break-Buchstaben "A" liegt, entscheidet unter den Patt-Beteiligten das Patt für sich.

Die meisten Siegpunkte gewinnen.

Patt: Patt-Beteiligter mit mehr Gold siegt.

Erneut Patt: Der Patt-Beteiligte der Kategorie "Monks" (braun) siegt.*

*In case of tie, the winner of the monk category wins if he is a part of the tie. If not, continue to check each category from left to right. The first category a player (part of the tie) wins determines the winner.

Statement von: Chef de projet: gabriel.durnerin@iello.fr

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI/H@LL9000 - Autor:R.Winner - 17.01.14
Weitere KRSs im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zur KSR bitte an roland.winner@gmx.de