

## Broom Service - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 7 Durchgänge zu je 4 - 10 Runden. SP = Siegpunkte.

Ablauf eines Durchganges:

### 1) Rollenkarten auswählen:

- ◆ Alle Spieler wählen gleichzeitig 4 ihrer 10 Rollenkarten zum Einsatz in der laufenden Runde aus. Diese 4 Karten nehmen sie auf die Hand. Die übrigen 6 Rollenkarten liegen jeweils verdeckt vor den Spielern.

### 2) Karten ausspielen:

- ◆ Der Startspieler beginnt und legt 1 seiner Handkarten offen vor sich aus.
- ◆ Dann liest er den oberen oder den unteren Text dieser Karte vor.  
OBERER Text: Der Spieler meldet Anspruch auf die "mutige" Aktion an. Er führt nichts aus, sondern wartet das Rundenende ab.  
UNTERER Text: Der Spieler führt die "feige" Aktion sofort aus.
- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss gespielte Rollenkarte bedienen.
- ◆ Hat er diese Rolle nicht auf der Hand, sagt er "WEITER".
- ◆ Andernfalls muss er sie offen vor sich auslegen und sich entscheiden:  
OBERER Text: Der Spieler meldet Anspruch auf die "mutige" Aktion an. Er führt nichts aus, sondern wartet das Rundenende ab. Der vorherige Spieler verliert komplett seinen Anspruch.  
UNTERER Text: Der Spieler führt die "feige" Aktion sofort aus.
- ◆ Jeder weitere Spieler hat die gleiche Wahl wie die Spieler zuvor.
- ◆ Nur der letzte "mutige" Spieler der Runde führt die "mutige" Aktion aus. Er darf auch auf die Ausführung verzichten, bzw. nur zum Teil ausführen. *So darf z.B. eine mutige Hexe in ein Nachbargebiet ziehen, ohne etwas abzuliefern.*
- ◆ Der letzte "mutige" Spieler ist der neue Ausspieler. Gab es aber nur "feige" Spieler, ist der alte Ausspieler auch neuer Ausspieler.
- ◆ Ausgespielte Karten fächerartig zwecks Übersichtlichkeit auslegen.
- ◆ Immer abwarten, bis man an der Reihe ist. Keine Äußerungen vorher!
- ◆ Sollte der Ausspieler keine Handkarte mehr haben, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, der noch Handkarten besitzt, nun Ausspieler.



- ! Jeder Spieler, der eine aktuell "verwünschte" Rolle aufdeckt, muss sofort nach dem Auslegen 3 SP abgeben. Er kann unter 0 SP kommen.
- Danach hat er auch die Wahl zwischen oberem/unterem Text.

ENDE eines Durchgangs:

- ◆ Wurden alle Handkarten ausgelegt, endet ein Durchgang.
- ◆ Die nächste Ereigniskarte wird aufgedeckt auf die vorherige gelegt.
- ◆ Bei 2, 3 oder 4 Spielern werden weitere 3, 2 oder 1 "verwünschte" Rollen aufgedeckt und offen auf die vorherige/n gelegt.
- ◆ Jeder Spieler wählt aus allen seinen 10 Rollen wieder 4 aus.
- ◆ Der letzte "mutige" Spieler beginnt den neuen Durchgang.

### Allgemein:

- ◆ Ressourcen liegen so vor den Spielern, dass sie sicht- und zählbar sind.
- ◆ Gehen Tränke/Zauberstäbe im Vorrat aus, sind sie dennoch unbegrenzt. Geht also der Vorrat hier aus, muss ein Ersatz verwendet werden.
- ◆ **Sammler** bringen Ressourcen.
- ◆ **Hexen** bewegen Figuren und liefern Tränke an Türme.
- ◆ **Druiden** liefern Tränke an Türme in Gebiet, wo mind. 1 eig. Figur steht.
- ◆ Man darf ausdrücklich eine Aktion auch dann wählen, wenn man sie gar nicht ausführen kann bzw. will.
- ◆ Hexen dürfen nicht stehenbleiben und einen Trank abliefern, jedoch darf sie stehenbleiben und nichts tun.

### Tränke liefern:

#### a) als mutige Hexen:

Eigene Spielfigur ins Nachbargebiet ziehen, das der Hexen-Art entspricht. Trank auf gleichfarbigen Turm (Turmspitze zeigt Farbe) legen. SP-Marker lt. Vorgabe des Turms vorrücken, ggf. plus 1 - 2 Zauberstäbe.

#### b) als Druiden:

Mind. 1 eigene Spielfigur muss im Zielgebiet sein. Ein mutiger Druiden erhält 3 SP mehr als angegeben beim Abliefern eines Tranks. Für feige Druiden gibt es nur die Punkte, wie am Turm angegeben.

**Türme:**

- ◆ Runde Türme sind nur 1 mal belieferbar, eckige unbegrenzt.  
Gemäß der Position der Basis eines Turmes kann er so beliefert werden:  
Basis mitten in einem Gebiet: Belieferung von diesem Gebiet  
Basis zwischen 2 Gebieten: Belieferung von beiden Gebieten  
Basis zwischen 3 Gebieten: Belieferung von den 3 Gebieten
- ◆ Tränke für eckige Türme kommen nach Belieferung in allgemeinen Vorrat.

**Wolken:** ◆ Keine Spielfigur darf auf/über Wassergebiete oder in Gebiete ziehen, in denen mind. noch 1 Wolkenplättchen liegt. Daher versucht man, Wolken wegzuzaubern.

- ◆ Zum Wegzaubern einer Wolke legt der Spieler 1 Wetterfee aus.  
...Mind. 1 eigene Spielfigur muss benachbart zu der entspr. Wolke liegen.  
...Er muss so viele Zauberstäbe in den allg. Vorrat legen, wie im Stern der Wolke angegeben sind.  
...Die entfernte Wolke legt er offen vor sich + erhält 3 SP (diese SP aber nur wenn er "mutig" war).

**Spielende:** ◆ Nach 7 Durchgängen endet das Spiel.  
◆ Jeder Spieler erhält noch SP für seine gesammelten Blitze.

Blitze:	1	2	3	4	5	6	7+	... sind auf Wolken ...
SP:	3	6	10	14	19	24	30	

- ◆ Für je 4 / 3 verschiedene Ressourcen erhält man 4 / 2 SP.
- ◆ Wer die meisten SP hat, gewinnt.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr Ressourcen siegt.  
erneutes Patt: Es gibt mehrere Sieger.