

Eselsbrücke (neueste Auflage) - KSR (3 - 6 Sp.)

Jeder Spieler nimmt sich 1 Ablage­tafel mit der Seite mit den 4 Farbquadraten nach oben und erhält ein Bildmotiv, das er verdeckt vor seiner Tafel ablegt (Beginn seines Siegpunkte-Stapels). Die Denkblase mit Rundenübersicht kommt mit der Seite für 6 Runden nach oben in die Mitte. Die STOPP-Plättchen werden zur Seite gelegt. Alle Bildmotiv-Plättchen kommen in den Beutel. Der Startspieler nimmt die Eselsfigur und setzt sie auf Feld 1 in der Übersicht der Denkblase.

Runde 1 - 2: Der Startspieler zieht so viele Bild-Plättchen aus dem Beutel, wie Plättchen auf der Denkblase für die aktuelle Runde abgebildet sind, also anfangs 3. Er benennt laut die darauf abgebildeten Motive und legt sie offen vor sich ab.

- Nun erzählt er eine kurze Geschichte, in der die gezogenen Motive vorkommen. Die Geschichte dient dazu, den Mitspielern eine Eselsbrücke zum Einprägen zu bauen. Danach legt er die Plättchen verdeckt gestapelt auf das nächste freie Farbfeld seiner Tafel. In Runde 1 kommen also alle Plättchen auf das rote Farbfeld.
- Genauso wie der Startspieler verfahren auch die anderen Spieler reihum. Kommt der Startspieler wieder dran, setzt er die Eselsfigur auf die nächste Zahl der Denkblase. Nun zieht er wieder neue Plättchen und erzählt eine Geschichte.

Runde 3 - 4: Zunächst zieht der Startspieler Plättchen, erzählt eine Geschichte und legt die Plättchen der Runde auf das nächste freie Farbfeld seiner Tafel.

- Dann **verteilt er die Plättchen** einer schon erzählten Geschichte verdeckt an die nächsten Mitspieler im Uhrzeigersinn. Jeder Mitspieler erhält 1 Plättchen auf die Hand. Welche Plättchen verteilt werden, hängt von der Farbe der Denkblase ab, wo der Esel steht.
- Evtl. übrige Plättchen erhält der Erzähler auf die Hand. Er gibt sie dann später an die erfolgreich ratenden Spieler ab.
- Der Spieler links vom Erzähler versucht als Erster, sich an Motive der Geschichte zu erinnern. Er nennt eines der vermeintlichen anderen Motive. Sein Motiv auf der Hand bleibt geheim.
- Gab es das genannte Motiv tatsächlich in der Geschichte, gibt der Spieler bzw. Erzähler, der das genannte Motiv auf der Hand hält, dieses dem Rater. Der Rater legt das Plättchen offen vor sich ab. Es zählt 1 Siegpunkt.
- Sollte der Rater sich nicht erinnern, passt er für diese Geschichte. Dadurch kann es sein, dass andere Spieler (ausser dem Erzähler) erneut für die selbe Geschichte raten müssen. Wer das falsche Motiv nennt, scheidet ebenfalls aus der Runde um das aktuelle Motiv aus. Es geht weiter mit dem nächsten Spieler bis alle Begriffe genannt wurden.

Erfolg oder Misserfolg: Sind alle Motive einer Geschichte genannt, legen die Spieler ohne Fehler ihre gewonnenen Motiv-Plättchen verdeckt auf ihren Siegpunkte-Stapel. Alle Passer / Fehlratener verlieren so viele Plättchen (1 - 3), wie die schwarze Wolke am Farbfeld des aktiven Erzählers zeigt. Plättchen = aus dem Spiel. Ggf. aktuell gewonnene Plättchen werden zuerst entfernt.

STOPP:

Wenn in einer Runde gar kein Spieler einen Fehler gemacht hat, darf sich der Erzähler ein STOPP-Plättchen auf seinen Siegpunkte-Stapel legen. Muss man Punkte abgeben, endet die Abgabe von oben vor dem STOPP-Plättchen, welches auf dem Stapel verbleibt und wie 1 Siegpunkt zählt.

Runde 5 - 6: Es werden **keine Geschichten mehr** erzählt, sondern nur noch Plättchen verteilt und die Motive erraten.

Sonderfall 1: Kommt ein Spieler beim Raten dran, der kein Plättchen bekommen hat, geht er leer aus. Sollte aber vor ihm kein Motiv richtig benannt worden sein, erhält er das Motiv des ersten Spielers als Erinnerungshilfe und rät nun seinerseits.

Sonderfall 2: Kommt ein Spieler beim Raten dran, der das letzte noch nicht genannte Motiv hält, hat er Glück gehabt und darf sich das Plättchen auf seinen Punktstapel legen.

Spielende: Nach der 6. Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer mehr STOPP-Plättchen im Stapel hat. Bei erneutem Patt gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.01.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

