

Kabale & Hiebe - KSR
<p>Jeder Spieler nimmt sich 1 Satz aus 25 Einflusskarten, mischt diesen und legt ihn verdeckt vor sich ab. 3 Karten davon auf die Hand nehmen. Zielkarten mischen, je Spieler 6 Karte abzählen, Restkarten aus dem Spiel. Die abgezählten Karten bilden einen verdeckten Stapel. Zielkarten gibt es in 6 Bereichen und jeweils in den Werten 1, 2, 3, 3, 4, 5.</p> <p><b>Ablauf einer von 6 Runden:</b></p> <p><b>1.) Neue Zielkarten aufdecken:</b> So viele Zielkarten offen nebeneinander legen, wie Spieler teilnehmen. Die Karten bilden die Spaltenköpfe für die folgenden Auslagen.</p> <p><b>2.) Ausspielphase:</b></p> <p><b>a) Einflusskarten ausspielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler am Zug MUSS 1 Einflusskarte aus der Hand <u>verdeckt</u> als unterste Karte an eine beliebige Spalte anlegen.</li> <li>- Liegt oberhalb der neu gelegten Karte <u>schon eine verdeckte</u> Karte, wird diese nun <u>aufgedeckt</u>. Besitzt die aufgedeckte Karte eine <u>Sonderfähigkeit</u>, wird diese sofort bzw. am Ende der Runde ausgeführt (abhängig von der Karte).</li> <li>- Unter bereits erfüllte Zielkarten kann bis zum Rundenende weiter angelegt werden, d.h., so lange noch mind. 1 Zielkarte unerfüllt ist.</li> </ul> <p><b>b) Nachziehen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vom eigenen Stapel 1 Einflusskarte nachziehen.</li> <li>- Stapel aufgebraucht? ==&gt; mischen + als neuen Stapel verwenden.</li> </ul> <p><b>c) Nächster Spieler:</b> Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Es geht solange reihum weiter, bis die Bedingung für das Rundenende erfüllt ist.</p> <p><b>3.) Ende einer Runde:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sind <u>alle</u> Zielkarten erfüllt, d.h., jede Spalte enthält <u>mind.</u> so viele Karten wie ihre <u>Zielkarte an Punkten</u> anzeigt, endet die Runde sofort.</li> <li>- Alle verdeckten Karten in den Spalten werden aufgedeckt, wobei nun keine Sonderfähigkeiten mehr wirken, die sofort auszuführen wären.</li> <li>- <b>Vergabe der ausliegenden Zielkarten:</b> Je Spalte erhält der Spieler mit der <u>höchsten Wertesumme</u> mit seinen Karten dort die Zielkarte. Patt: wer mit 1 Karte näher an Zielkarte liegt. Erbeutete Zielkarten werden verdeckt vor Spielern gesammelt.</li> <li>- Verwendete Einflusskarten kommen offen auf Spieler-Ablagestapel.</li> <li>- Die neue Runde beginnt mit Spieler links vom Beender der Vorrunde.</li> </ul> <p><b>Ende:</b> Nach der 6. Runde und Vergabe der Zielkarten ist das Spiel zu Ende. Punkte zählen, höchster Punktwert gewinnt: ENTWEDER addiert man alle Punkte seiner Zielkarten ODER man nimmt 6 Karten, von der jede aus einem anderen Bereich ist + verdoppelt deren Punkte. Weitere Karten sind nun je 1 Minuspunkt.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.02.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>

Die Karten:		
Karte	Pkt.	Sonderfähigkeit bzw. Kommentar
König	20	
Königin	16	
Julia	14	
diverse 12/8	12	Hohe Punktzahl, wenn Kartensymbol = Symbol der Zielkarte.
	8	Niedrige Punktzahl bei Nichtübereinstimmung.

**Sonderfähigkeit wirkt SOFORT bei Aufdeckung:**

Entdecker	13	Aufgedeckte Entdecker-Karte 1 Spalte nach rechts (nicht bei Sturm dort) unten anlegen, ggf. bei fehlender Spalte in ganz linker Spalte. Danach verdeckte Karte oberhalb der Entdecker-Karte aufdecken.
Meuchler	9,5	Aufgedeckter Meuchler schickt die Karte, die zu seiner Aufdeckung führte, auf den Ablagestapel ihres Besitzers.
Sturm	9	Aufgedeckter Sturm beendet die Möglichkeit, in dieser Spalte weitere Karten anzulegen. Ein hier ankommender Entdecker muss weiterziehen.
Tarnkappe	0	Wird die Tarnkappe aufgedeckt, darf deren Besitzer 1 Handkarte unter sie legen und sofort 1 Karte nachziehen. Erst zum Rundenende wird die getarnte Karte enthüllt. Hat sie Einfluss auf die Vergabe der Zielkarten, wird ihre Sonderfähigkeit dann auch angewendet.
Verräter	10	Der Besitzer des Verräters kann bei Aufdeckung des Verräters die Zielkarte dieser Spalte mit einer anderen Spalte tauschen. Ggf. führt dieses zum Rundenende.

**Karten mit Einfluss auf Vergabe der Zielkarten zum RUNDENENDE:**  
**==> in dieser Reihenfolge abarbeiten!**

Musketiere	11	Die Sonderfähigkeiten der Karten dieser Spalte sind aufgehoben. Es gelten nur die Zahlenwerte.
Zauberer	7	Nur 1 Zauberer in Spalte: Alle Karten mit Wert >=10 werden entfernt. Sind aber mehrere Zauberer in einer Spalte, wirkt keiner.
Hexe	1	Nur 1 Hexe in Spalte: Alle Karten mit Wert <=9 werden entfernt (außer Hexe). Sind aber mehrere Hexen in einer Spalte, wirkt keine.
Prinz & Knappe	14/2	Liegen beide Karten einer Farbe in einer Spalte, gewinnen sie auf jeden Fall die Zielkarte. Patt: Karte eines Beteiligten näher an Zielkarte geht vor.

**==> hier spielt die Reihenfolge keine Bedeutung:**

Eremit	12	Jede weitere Karte (von wem ist egal) verringert die Zahl des Eremiten um 1.
Kleiner Riese	2	Jede weitere Karte (von wem ist egal) erhöht die Zahl des kleinen Riesen um 3.
Doppelgänger	x	Der Doppelgänger nimmt die Zahl der Karte an, die in der Spalte unterhalb von ihm liegt bzw. auch "Null" bei fehlender Karte. Ein weiterer Doppelgänger unter dem Doppelgänger bewirkt für den oberen, dass er die gleiche Zahl wie unterer hat.
Drache	11	Der Drache verringert den Zahlenwert aller Karten fremder Spieler um je 2. Bei mehreren Drachen in einer Spalte wirkt jeder Drache.
Romeo	5/15	Standardwert = 5. Liegt auch Julia in der selben Spalte, ist Romeo 15 wert.
Bettler	4	In dieser Spalte gewinnt der Spieler mit der <u>niedrigsten</u> Kartenwertsumme. Patt: wer mit einer Karte am weitesten von Zielkarte entfernt ist, ist besser. Ein Spieler mit nur der Tarnkappe in dieser Spalte wertet mit "Null". Ein Spieler ohne Karte in dieser Spalte oder mit Doppelgänger "Null" wertet nicht.