

## Kathei - KSR

Papier + Stift bereit legen. Die 55 Handelskarten mischen und je Spieler 3 Karten austeilen. Rest als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen.

Die 5 Kurskarten zu einer Reihe auslegen.

Die 5 Warenkarten mischen und je 1 Karte unterhalb der Kurskarten auslegen.

### Karten:

**Handelskarten** (Dromedar): zeigen bis zu 3 Handelswaren von max. 2 Warenarten.

**Kurskarten**: zeigen Mindestmenge einer Ware an, die verkauft werden kann sowie erzielbare Punkte (Kartenzahl + Bonus).

Eine Karte zeigt ein großes "X" und kennzeichnet eine unverkäufliche Warenart.

**Warenkarten**: zeigen an, wie diese Waren im Markt verkauft werden können.

### Ablauf:

#### I. Eine Karte ziehen:

- Der Spieler am Zug zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel.

#### II. Eine Aktion machen:

- Er wählt eine von 5 Aktionen, wobei er nie mehr als 7 Handelskarten haben darf. Man darf also keine weiteren Karten aufnehmen, wenn man schon 7 hält.

#### A) Tauschhandel:

- Handel ist mit allen Spielern zu beliebigen Bedingungen möglich.

- Nur der Spieler am Zug ist Handelspartner für die Mitspieler.

- Sollte kein Handel zustande kommen bzw. will der Zug-Spieler nicht handeln, darf er 1 Handkarte unter den Nachziehstapel legen und 1 Karte nachziehen.

- Der linke Nachbar ist nun an der Reihe.

#### B) Waren verkaufen:

- 1 Warenart wählen und Mindestmenge beachten - Handelskarten auslegen.

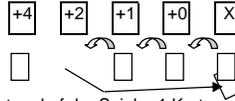
- Es gilt nur die gewählte Warenart auf den gerade ausgelegten Karten.

- Gewinnpunkte notieren = Kartenzahl + Bonus gemäß Kurskarte.

- Genutzte Warenkarte unterhalb Kurskarte "unverkäuflich" legen = unter "X".

- Übrige Warenkarten entsprechend um 1 Position nach links verschieben.

Beispiel:



- Von den verkauften Warenkarten darf der Spieler 1 Karte verdeckt vor sich ablegen und behalten (=Tauschkarte), die restlichen kommen auf die Ablage.

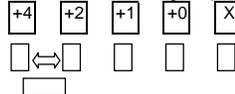
#### C) Bestechung:

- Der Spieler legt 1 beliebige Handelskarte aus der Hand oder 1 Tauschkarte quer unter 2 benachbarte Warenkarten, die dann die Plätze tauschen.

- Die Bestechungskarte bleibt solange liegen, bis eine andere Bestechung oder Warenverkauf erfolgt. Eine Bestechung darf nicht rückgängig gemacht werden.

Entfernte Bestechungskarten kommen auf den Ablagestapel.

Beispiel:



#### D) Erwerb zusätzlicher Handelskarten:

- Spieler legt genau 1 Tauschkarte auf Ablagestapel und erhält die oberste Karte vom Nachziehstapel. Handkarten-Limit von 7 Karten ist zu beachten.

#### E) Passen.

Wenn man passt, ist der Spieler zur Linken an der Reihe.

### Spielende:

- Wenn der Nachzieh-Stapel aufgebraucht ist, ist jeder Spieler inkl.

Auslöser noch 2x am Zug.

- Das Spiel endet mit dem Spieler, der die letzte Handelskarte zog.

- Wurde die letzte Karte in Aktion D) gezogen, ist der auslösende Spieler nur noch 1x am Zug, alle anderen 2x.

- Sieger ist, wer die meisten Punkte erreicht hat.

Pat: Von den Beteiligten siegt, wer mehr Tauschkarten im Besitz hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.07.09

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)