

Kupferkessel- KSR

Der Spieler mit der weißen Figur beginnt.

Generell darf man nicht in seinem Kessel nachsehen, was darin liegt.

Ablauf eines Zuges:

1) Spielfigur setzen (MUSS):

- Der Spieler zieht seine Figur aussen um die Kartenauslage herum, d.h., immer im Uhrzeigersinn.
- Er muss genau so viele Schritte machen, wie die Zahl auf der obersten Zutatenkarte in seinem Zauberkesselstapel angibt.
- Jede Kartenreihe und jede Eckkarte zählt als 1 Schritt.
- Neben jeder Karte darf nur 1 Figur stehen.
Die gegnerische Figur wird ohne Schrittzählung übersprungen.

2) Zutatenkarte nehmen:

- Steht der Spieler neben einer Eckkarte, endet sein Zug.
- Andernfalls MUSS er aus der Reihe, neben der seine Figur steht, eine beliebige Karte nehmen und offen auf seinen Zauberkessel legen.

Symbol auf Zutatenkarte:

Sobald man eine Karte mit Symbol (unten links) nimmt, muss man den Mitspieler auf dieses Symbol hinweisen, sonst verliert man die Aktion.

a) Explodierender Kessel:

Gegenspieler muss sofort die oberste Karte seines Kessels verdeckt unter den Zutatenstapel (falls vorhanden, sonst: aus dem Spiel) legen. Hat der Gegenspieler aber nur 1 Karte, wird sie nicht weggenommen.

b) Zauberstab und Zauberhut:

Der Spieler macht nach seinem Zug sofort einen weiteren Zug. Man kann aber nicht öfter als zweimal hintereinander ziehen.







3) Neue Zutatenkarte aufdecken und Spielerwechsel:

- Vom Nachziehstapel die oberste Karte offen in die entstandene Lücke legen, falls noch eine Karte vorhanden ist.
- Der andere Spieler ist nun an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald jemand die letzte Karte aus einer Reihe nimmt. Dieser Spieler darf entscheiden, ob er die Karte behält. Falls auf dieser Karte noch ein Symbol vorkommt, ist es ungültig.

Wertung (Zutaten nach Arten sortieren):

-  > Der Spieler mit den meisten Zutaten "Wert 1" erhält 5 Punkte. Patt: Keiner erhält die 5 Punkte.
-  Punkte der Zutaten der **eigenen** Farbe **verdoppeln** sich. Das gilt auch für negative Punkte. Boni selbst werden nicht verdoppelt.
-  Einzelne Karten einer Zutat zählen gemäß ihrem Wert **minus**.
-  Genau 2 Karten einer Zutat zählen "null".
-  Genau 3 Karten einer Zutat zählen Punkte wie ihr Wert.
-  Alle 4 Karten einer Zutat zählen Punkte wie ihr Wert. Bonus: 5.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.10.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de