

Macroscope - KSR

Spielt im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler darf jederzeit in die Gucklöcher schauen.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Dreh das Macroscope zu Dir. Die Pfeilspitze der Bildkarte muss von Dir wegzeigen.
- 1) WÜRFLE mit 2 Würfeln und ENTFERNE je Würfel mit passender Augenzahl 1 Deckel. Gibt es keinen passenden Deckel, entferne dafür einen beliebigen.
- 2) Schon nach dem 1. entfernten Deckel darfst Du RATEN (s.u.). Du darfst nur 1-mal in Deinem Zug raten! Verzichtest Du beim 1. Deckel, darfst Du nach dem 2. Deckel raten.
- 3) VERZICHTEST Du bei beiden Deckeln jeweils auf das Raten, nimmst Du Dir 2 GELBE Kristalle aus dem Vorrat. Dafür darf nun ein MITSPIELER RATEN, d.h., der mit den wenigsten Punkten.
Patt: Du entscheidest, wer raten darf.
Will keiner raten, ist der nächste Spieler am Zug mit Schritt 1.

Das RATEN:

- ◆ Leg X Kristalle vom allg. Vorrat ans Macroscope, X = Anzahl Deckel auf Gucklöchern.
- ◆ Sag laut an, was Du auf der Bildkarte vermutest.
- ◆ 1 oder mehrere Mitspieler können danach etwas Anderes nennen: je 1 Begriff.
Jeder Begriff darf nur 1-mal genannt werden.
Bei mehreren Mitspielern entscheidet der letzte Würfler deren Reihenfolge.
- ◆ Vor der Auflösung sind alle Gucklöcher wieder abzudecken!
Danach zieht man vorsichtig nur die oberste Bildkarte aus dem Macroscope.
- ◆ Auflösung: Richtig geraten = Nimm alle bereitgelegten Kristalle.
Falsch geraten = Du verlierst so viele Kristalle wie Du gewonnen hättest.
Hast Du zu wenig Kristalle, verlierst Du alle, die Du besitzt.
- ◆ Aufräumen: Verwendete Bildkarte ohne Ansicht der Rückseite in Schachtel legen.
Rundenmarker: + 1 Feld. Der nächste Spieler startet mit Schritt 1.

Sonderfall: Alle Gucklöcher offen? - Kein Raten mehr. Du beginnst die nächste Runde. Die Bildkarte entfernen, aber der Rundenzähler zieht nicht weiter.

Spielende: Erreicht der Rundenmarker Feld 10, wird noch 1 Bildkarte gespielt. Danach zählt jeder den Wert seiner Kristalle. GELB = 1 SP, BLAU = 10 SP. Wer die meisten Siegpunkte (SP) hat, gewinnt,

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.02.17