

Maus au chocolat - KSR

Jeder Spieler erhält aus den gemischten Zutatenkarten 5 Stück.
Rest = verdeckter Stapel. Davon werden so viele Karten wie Spieler +1 mehr offen in der Tischmitte ausgelegt. Jeder Spieler erhält zufällig 1 der Helferkarten. Übrige Helferkarten = nebeneinander offen neben dem ältesten Spieler auslegen. Sie gehören ihm aber nicht.

Ablauf einer Runde:

1) Neue Zutaten (ab Runde 2):

So viele Zutatenkarten wie Spieler vom Nachziehstapel aufdecken.
Ggf. Ablagestapel neu mischen, wenn Stapel leer ist.

2) Karte spielen:

- o Jeder Spieler legt verdeckt 1 Zutatenkarte vor sich.
- o Dann decken alle gleichzeitig auf. Wer die meisten Schokolater (obere Ecken) auf seiner Karte hat, nimmt als Erster aus der Mitte 2 Zutaten auf die Hand und legt die gespielte Karte nun in die Mitte.
- o Der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl an Schokolatern usw. dann auch die folgenden Spieler verfahren ebenso.
- o Patt: Helferkarte mit höherem Wert ist im Vorteil.

3) Werten:

- o Jeder Spieler darf genau eine Dreier-Kombination auslegen.
- o Es zählt nur der zentral aufgedruckte **Naschwert**.
- o Gültig sind 3 Karten gleichen Wertes (Drilling) oder 3 direkt aufeinander folgende Werte.
- o Gewertet wird in absteigender Wertigkeit der Helferkarten.
- o Nach dem Ausspielen einer Kombination muss man noch mind. 1 Handkarte besitzen, sonst kann man nicht ausspielen.

3 aufeinanderfolgende Werte
in unterschiedlichen Farben:*

Niedrigste Karte als Siegpunkte
nehmen und offen ablegen.

3 aufeinanderfolgende Werte
in einer einzigen Farbe:

Höchste Karte als Siegpunkte
nehmen und offen ablegen.

Drilling in unterschiedlichen
Farben:*

Eine Karte als Siegpunkte
nehmen und offen ablegen.

Drilling, einfarbig:

Zwei Karten als Siegpunkte
nehmen und offen ablegen.

Übrige Karten einer ausgelegten Kombination = auf Ablagestapel.

4) Helferkarte abgeben:

Jeder Spieler gibt seine Helferkarte an den Spieler zur Linken.
Der älteste Spieler legt seine Helferkarte rechts an die separierten Helferkarten. Sein linker Nachbar nimmt die äusserst links liegende.

5) Neue Runde beginnen.

Die Karte in der Tischmitte bleibt für die Folgerunde dort liegen.

Helferkarten nutzen:

In jeder Runde darf man 1x die Aktion seiner Helferkarte nutzen.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler Zutatenkarten mit 30 oder mehr Siegpunkten offen vor sich liegen hat. Runde wird zu Ende gespielt.
Wer abschließend die meisten Punkte hat, gewinnt.
Patt: Helferkarte mit höherer Zahl ist im Vorteil.

*Hier müssen nicht 3 verschiedene Farben sein (lt. Angabe von Kosmos).
Es gelten auch 2 Karten einer Farbe und 1 Karte einer anderen Farbe.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.01.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de