

### **Meister Makatsu - KSR**

Legt die Minus-Chips bereit und sucht euch jeweils 1 DOJO-Deck aus, das ihr mischt und als eigenen verdeckten Nachziehstapel bereitlegt. Zieht 4 Karten davon auf die Hand. Bestimmt einen Startspieler, der die Figur "Meister Makatsu" erhält. Jedes Deck enthält 24 Karten, je mit den Werten 1 bis 8 in gelb, blau und lila. Die Decks unterscheiden sich durch die Rückseiten. Ihr spielt **3 Durchgänge zu 6 / 3 / 2 Runden**.

#### **Ablauf eines Durchgangs in mehreren Runden:**

Der Besitzer von Meister Makatsu beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn.

- Wer am Zug ist, spielt 1 beliebige seiner Handkarten offen vor sich aus. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran usw. jeder Spieler der Runde.  
Es geht noch einmal herum und jeder Spieler spielt eine weitere Karte versetzt unter seiner ersten aus.
- Die übrigen 2 Hand-Karten werden verdeckt beiseite gelegt als NINJA-ABLAGE. Reinschauen ist verboten. Die NINJA-ABLAGE liegt zur Verdeutlichung um 90 Grad gedreht.  
Nun vergleicht ihr alle eure ausgespielten Karten miteinander je Farbe:
- Wer den **höchsten Wert** einer Farbe ausgespielt hat, erhält bei Farbe

BLAU	1 Minus-Chip
GELB	2 Minus-Chips
LILA	1 Minus-Chip + Figur "Meister Makatsu"



- ⇒ Im Durchgang 1 werden die Minus-Chips mit je 1 Strich (1 Minus-Punkt) vergeben.  
Bei Patt erhält die Person die Minus-Chips, die zuletzt 1 Karte zu der jeweiligen Farbe beigesteuert hat.  
Hat niemand LILA ausgespielt, verbleibt Meister Makatsu beim bisherigen Besitzer.
- Ausgespielte Karten werden verdeckt beiseite gelegt und sind für diese Partie abgehandelt.
  - Jeder Spieler ZIEHT 4 Karten nach und es **beginnt eine neue Runde**. Gibt es nichts zum Nachziehen, endet der aktuelle Durchgang.

#### **Ende des Durchgangs:**

**Durchgang 2:** NEHMT eure NINJA-ABLAGE und mischt diese 12 Karten. Das ist euer Nachzieh-Deck.  
ZIEHT davon 4 Karten auf die Hand.  
Es wird wie im Durchgang 1 gespielt und nach **3 Runden** endet der Durchgang.  
**Danach werden Minus-Chips mit je 2 Strichen (Minus-Punkte) vergeben.**



**Durchgang 3:** NEHMT eure NINJA-ABLAGE und mischt diese 6 Karten. Das ist euer Nachzieh-Deck.  
ZIEHT davon 4 Karten auf die Hand.  
Es wird wie im Durchgang 1 bzw. 2 gespielt und nach **2 Runden** endet der Durchgang.  
⇒ Allerdings legt ihr nach der ersten Runde keine Karten als NINJA-Ablage beiseite.  
Die nach 2 Runden übrigen 2 Handkarten werten nicht mit.  
**Danach werden Minus-Chips mit je 3 Strichen (Minus-Punkte) vergeben.**



#### **Spielende:**

Zählt alle eure Minus-Punkte zusammen. Wer die **wenigsten** Minus-Punkte hat, GEWINNT.  
Patt: *Die Person mit Meister Makatsu gewinnt, unabhängig davon, wer wie viele Minus-Punkte hat.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spieldemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.12.25