

Mieses Karma - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

1) Der Spieler kann folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge je 1x ausführen:

● 1 Lebenskarte aus-/ablegen (Pflicht):

Man legt 1 Lebenskarte aus der Hand an die eigene Lebenslinie an ODER offen auf den allgemeinen Ablagestapel. Hat der Spieler jetzt gerade keine Handkarte, entfällt die Aktion. Beim Anlegen an die Lebenslinie muss das Symbol unten links auf der neuen Karte identisch zum Symbol unten rechts auf der rechten Karte der Lebenslinie sein.

● Die besondere Fähigkeit des eigenen Tieres nutzen (freiwillig):

Gemäß Text des eigenen Tieres kann man dessen Fähigkeit nutzen.

● Die Mitspieler 1x um eine passende Lebenskarte bitten (freiwillig):

Der Spieler darf seine Mitspieler 1x / Spielzug um eine passende Lebenskarte bitten.

Er darf keine genaue Spezifikation geben.

Der Mitspieler links vom aktiven Spieler entscheidet sich zuerst, ob er 1 Karte gibt.

Wenn ja, legt er eine passende (Symbol) Karte verdeckt vor sich.

Die übrigen Spieler können sich in gleicher Weise entscheiden. Danach: Karten aufdecken.

Der aktive Spieler muss genau eine Karte auswählen und an seine Lebenslinie anlegen.

Gewählter Spieler: Buddha-Figur +1 Feld. Übrige Spieler: Karten auf die Hand zurück.

Wollte *niemand* eine Karte abgeben, darf der aktive Spieler alle seine Handkarten auf den allg. Ablagestapel legen und genauso viele Lebenskarten vom Nachziehstapel ziehen.

2) Eventuell sterben und wiedergeboren werden:

Hat der aktive Spieler am Ende seines Zuges *keine Handkarten* mehr ODER es liegt ein *Sensenmann*-Symbol in seiner Lebenslinie, so stirbt sein Tier.

Falls Sensenmann: Alle Handkarten auf allg. Ablagestapel legen.

➡ Lebenslinie auswerten:

a) Jeder Buddha auf Lebenskarten der eigenen Lebenslinie = +1 Karma (mit Buddha-Figur).

b) 4 gleiche UND/ODER 4 verschiedene Symbole auf den Karten: 1 Lebenskarte aus der Lebenslinie verdeckt auf eigenes Ablagefeld "Punktstapel" legen.

Jedes einzelne Symbol gilt nur für eine Viererkombination.

Auch Symbole der Tierkarten zählen mit.

Joker-Symbole und Sensenmann zählen nicht bei den Viererkombinationen.

➡ Lebenslinie abräumen:

a) Restliche Karten der Lebenslinie offen auf allg. Ablagestapel legen.

b) Die Wiedergeburtkarte verdeckt unter den Stapel ihrer Kategorie legen.

Stirbt aber die Ameise, geht sie aus dem Spiel.

Stirbt man als Mensch, behält man die Menschen-Karte und das Spiel endet.

➡ Neue Wiedergeburtkarte ziehen:

Gemäß erreichtem Wert seiner Buddha-Figur zieht der Spieler vom dazu passenden Stapel eine neue Wiedergeburtkarte. Falls Stapel leer ist: Nächstniedrigerer Stapel gilt.

Dann erhält er so viele Lebenskarten, wie auf Wiedergeburtkarte oben rechts angegeben.

Ggf. muss der Ablagestapel gemischt werden und bildet den neuen Nachziehstapel.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler als Mensch stirbt.

Dieser Spieler wertet noch seine Lebenslinie aus, das tun auch noch alle anderen Spieler.

Jeder Spieler zählt seine Punkte:

- Stand der Buddha-Figur = Punkte
- Jede Lebenskarte auf eigenem Punktstapel = 2 Punkte
- Je nach Menschenkarte: 2 bis 6 Punkte

Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.04.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de