

Mit List und Tücke (Kosmos) - KSR

Man spielt 4 Kapitel zu je 4 Runden. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Kapitels:

- 1) Jeder Spieler erhält 2 Charakter-Karten mit HELLER Rückseite.
Nicht verteilte Karten (zu viert: 2) legt man verdeckt nebeneinander unterhalb der Kapelle aus.
Von den 2 erhaltenen Karten gibt jeder Spieler 1 Karte verdeckt nach LINKS.
- 2) Jeder Spieler erhält 2 Charakter-Karten mit DUNKLER Rückseite.
Nicht verteilte Karten (zu viert: 2) legt man verdeckt nebeneinander weiter unterhalb der Kapelle aus.
Von den 2 erhaltenen Karten gibt jeder Spieler 1 Karte verdeckt nach RECHTS.
- 3) Der Besitzer der Startspieler-Karte beginnt und spielt 1 Karte aus. Die anderen Spieler folgen.
Kommt der Startspieler wieder dran, prüft er, wer aktuell die Karte mit dem höchsten Rang hat.



Dieser Spieler erhält sofort die Startspieler-Karte und spielt seine 2. Karte des Kapitels aus.
Diese Karte kommt auf seine 1. Karte. Genauso verfahren die Mitspieler.
Die 3. und 4. Karte werden genauso abgespielt und jeweils danach der Startspieler ermittelt,
auch derjenige, der als Nächster im neuen Kapitel Startspieler wird.

HEILIGE: Beim Ausspiel der Heiligen legt man 1 Einfluss-Plättchen nach eigener Wahl vom Vorrat auf ein leeres Feld der Kapelle.

⇒ Die **Kartentexte** sind beim Ausspielen abzuhandeln, wenn möglich.
Bei der Anweisung "Du darfst" darf man auch auf die Ausführung verzichten.

⇒ Die Anweisung "**Beseitige**" gilt nur in dem Moment, wo die Karte gespielt wird.
Das benannte Opfer muss in diesem Moment offen vor einem Mitspieler ausliegen.
Beseitigen = der komplette Stapel des Opfers wird auf Bildseite nach unten gedreht.
ABER: Bereits umgedrehte Karten werden nicht erneut umgedreht.

Nicht direkt wirken: König, Königin und Scharfrichter. Sie sind so lange gültig, bis sie durch eine Karte verdeckt werden.

Prämie für erfolgreiche Beseitigung = 1 Beseitigungs-Plättchen (1 Punkt).

Ende eines Kapitels:

- ➡ Hat jeder Spieler 4 Karten gespielt, endet das Kapitel und man prüft, wer Startspieler wird.
Beginnend mit dem neuem Startspieler nimmt sich jeder Spieler reihum vom Vorrat die Einfluss-Plättchen (falls vorhanden) aller seiner Charakter-Karten, die nicht beseitigt wurden.
- ➡ Wurde die HEILIGE in einem Kapitel nicht gespielt, legt der aktuelle Startspieler 1 Beseitigungs-Plättchen auf ein leeres Feld der Kapelle.
- ➡ Die Charakter-Karten werden wieder gemischt und erneut verteilt (wie beschrieben).

Spielende:

Jeder Spieler zählt seine Punkte:

- Jedes Einfluss-Plättchen (grün, gelb, blau) zählt so viele Punkte, wie von seiner Farbe noch Einfluss-Plättchen im Vorrat und auf der Kapelle liegen.
- Jedes Beseitigungs-Plättchen zählt grundsätzlich 1 Punkt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit Startspieler-Karte ist im Vorteil. Sollte dieser nicht dabei sein, gewinnt der beteiligte Spieler, der näher am Startspieler sitzt (also diesem im Uhrzeigersinn folgend).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 26.10.16