

Morty Sorty Magic Shop - KSR

Wählt einen Startspieler. Im Beutel sind 100 von 104 möglichen Plättchen.
Zu zweit werden 23 Plättchen statt 4 entfernt.

Ablauf einer Runde:

- Der Startspieler zieht zufällige 5 Plättchen aus dem Beutel (zu zweit: 4).
Hat ein Plättchen einen BLAUEN Deckel, legst du es an die entsprechende Zahl in der Spezialglas-Leiste an. Ziehe sofort ein neues Plättchen, damit die Auslage wieder 5 (zu zweit: 4) Plättchen zeigt.

Spezialglas-Leiste												
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			



Deckel: darf in Reihe:

GOLD:	oben - Mitte - unten
SILBER:	Mitte - unten
SCHWARZ:	unten

Du hast nun die WAHL:

- ENTWEDER PASSE: NIMM 1 Kätzchen vom Vorrat.
- ODER NIMM 1 Plättchen aus der Auslage:

LEGE es in eine der 3 Reihen deines Regals:

- Das Plättchen muss auf einen freien Platz dort gelegt werden. Es darf nicht gewendet werden. (Ausnahme: Kätzchen)
- Zahlen auf den Plättchen müssen ansteigen von links nach rechts.
- Jede Zahl darf i.d.R. in einer Reihe nur 1-mal sein. (Ausnahme: Kätzchen)
- Der Deckel-Typ bestimmt, in welcher Regalreihe das Plättchen gelegt werden darf.

- SPEZIAL-GLÄSER:**
 - Hast du in einer Spalte deines Regals 3 verschiedene Zutaten abgelegt, darfst du dir aus der Spezialglas-Leiste 1 beliebiges Plättchen mit BLAUEM Deckel nehmen und in eine beliebige Reihe deines Regals legen. Es gelten dabei die üblichen Regeln.
 - Willst du KEIN Plättchen, darfst du aber 1 Kätzchen nehmen.

- KÄTZCHEN:**  Legst du 1 Kätzchen zurück, darfst du das GERADE genommene Plättchen ENTWEDER mit gleicher Zahl wie ein dazu benachbartes Plättchen legen ODER auf die andere Seite drehen, bevor es platziert wird. Gibst du 2 Kätzchen aus, kannst du beide Optionen wählen.

- REGAL-SCHILDER:** PASST der Wert im Regalschild zum Wert des Plättchens, bringt das zum Spielende Extrapunkte.



Regal-Tableau Seite A:

Anzahl
passend:
Punkte:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	12	16	20	24	30

Regal-Tableau Seite B:

Erhalte 6 Punkte je Set von 2 Plätzen mit Regalschildern selber Zutat, auf die jeweils ein Plättchen entsprechender Zutat gelegt wurde.

NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN:

Der Beutel wird im Uhrzeigersinn weitergereicht.

SPIEL-ENDE: Kann die Auslage nicht vollständig aufgefüllt werden, endet das Spiel SOFORT und die Wertung folgt. Nutzt den Wertungsblock.

- Punkte für vollständige Reihen (10 / 6 / 4)
- Zählt von jeder der 4 Zutaten, wie viele ihr im Regal habt. Lest die Punkte ab:

Anzahl:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
Punkte:	1	3	6	10	15	21	28	36	46	60

- Punkte aus Regalschildern
 - 2 Punkte je Kätzchen im Besitz
 - Punkte aus Abzeichen
- Wer die meisten Punkte erzielt, GEWINNT.
Patt: Wer den höchsten Wert bei einer einzelnen Zutat erzielte, siegt.
Ansonsten ist der Sieg geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.10.26