

Palastgeflüster Neuauflage 2015 - KSR

Gunstanzeiger und Pfeilkarte je Spieler zuteilen.
 So viele Personenkarten-Sets (je 7 Karten) nehmen, wie Anzahl Spieler und alle 14 braunen Personenkarten. Diese Karten alle miteinander mischen und davon je 6 Karten an jeden Spieler verteilen.
 Personenkarten von nicht teilnehmenden Farben ==> aus dem Spiel.
 Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel.
 Die 6 Königskarten mischen und separat verdeckt bereitlegen.

Ablauf eines Zuges:

1) 1 Handkarte offen in die eigene Auslage legen (MUSS):

Der Spieler legt 1 seiner Handkarten offen vor sich ab und führt deren Aktion aus. Weitere Karten legt er in Reihe aneinander.

2) Rundenende prüfen:

Bei jedem Spieler darf jede Person nur 1x in der Auslage liegen.

- a) Sollte er dort eine schon vorhandene Person auslegen müssen, endet die Runde sofort.
 Alle anderen Spieler erhalten 1 Punkt (mit Pfeilkarte markieren).

ODER

- b) Sobald 6 unterschiedliche Personen in einer Auslage liegen, endet die Runde ebenfalls sofort = 1 Punkt für diesen Spieler.
 Beim Beenden einer Runde wird die letzte Aktion nicht mehr ausgeführt.

Im Fall a) oder b) werden alle Pers-Karten (Hand/Tisch) eingesammelt und mit dem Nachziehstapel gemischt. Jeder Spieler erhält 6 Karten.
 Die Königskarten bleiben liegen,

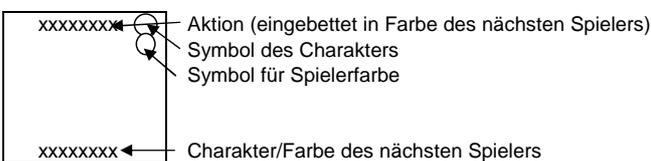
Neuer Startspieler ist der Beender der letzten Runde.

3) Nächster Spieler ist dran:

Es ist genau der Spieler dran, dessen Farbe (Randleisten) ausgespielt wurde.

War die Farbe braun, ist an der Reihe, wer bisher die wenigsten Karten vor sich liegen hat. Patt: Der Spieler der braunen Karte entscheidet sich für einen der Patt-Beteiligten (evtl. er selbst).

Person:	Aktionen:
Spion	Oberste Königskarte aufdecken und neben den Stapel der Königskarten ablegen. Die darauf genannte Person hat baw. keine Aktion mehr, kann aber weiterhin ausgelegt werden. Eine blockierte Person (bei allen Spielern) ist wieder frei, wenn eine weitere Königskarte ausgelegt wird. Sind alle Königskarten aufgedeckt + 1 Karte müsste aufgedeckt werden: alle mischen + neu bereitlegen.
Schatzmeister	Der Ausspieler muss allen Spielern seine Handkarten zeigen.
Magier (Zauberer)	1 oder mehr Handkarten müssen mit einem beliebigen Spieler getauscht werden. Die Anzahl darf nicht höher sein, als jeder Beteiligte hält. Die Spieler schieben sich gleichzeitig die Karten verdeckt zu.
Zofe	1 beliebige Handkarte verdeckt abwerfen und 1 Karte vom Stapel nachziehen.
Kurtisane	Aus 2 verschiedenen Auslagen (ggf. eigene) je 1 beliebige Karte vertauschen. Danach dürfen nicht 2 gleiche Karten in der selben Auslage sein. Die soeben gespielte Kurtisane-Karte darf nicht getauscht werden. Wird die Kurtisane als 1. oder 2. Karte einer Runde gespielt, hat er keine Aktion.



Wächter	1 andere Karte aus eigener Auslage auf die Hand nehmen. Liegt keine andere Karte, verfällt Aktion.
Hofnarr	Keine Aktion. Wird er gespielt und die aktuelle Königskarte zeigt den Hofnarr, endet Runde sofort. Alle anderen Spieler erhalten 1 Punkt.

Spielende:

Bei 3, 4 bzw. 5 Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler 6, 5 bzw. 4 Punkte erreicht hat. Dieser Spieler ist der Sieger.

Patt: Unter den Patt-Beteiligten siegt, wer mehr Karten ausliegen hat.

Wertungs-Variante (bei Ermittlung des Spielendes w.o. vorgehen):

Nach jeder Runde wird sep. die Kartenanzahl in jeder Auslage notiert.
 Wer allerdings ein Palastgeflüster auslöst (2 gleiche Karten ausliegend), geht leer aus.

Es gewinnt die insgesamt höchste Punktesumme, also genauso wie bei der Grundversion. Der Unterschied ist die Pattregelung.

Bei Patt gewinnt von Patt-Beteiligten, wer mehr Karten notiert bekam.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.10.15
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de