

Schlacht am Buffet - KSR (4 - 6 Spieler)

Es gibt 36 Gerichte (je 6x die Werte -1, 1, 2, 3, 4, 5), 110 Mäusekarten (je 10x die Werte -1, 0 - 9)

Beginn einer Runde:

- ◆ Es werden einige Tellergerichte offen ausgelegt, d.h., 1 Teller weniger als Spieler teilnehmen.
- ◆ Die Teller werden nach ihren Zahlenwerten von links nach rechts sortiert auf die Platzdeckchen in der Mitte des Spielplans gelegt.
- ◆ Zuerst kommen die hohen Werte, dann geht es absteigend nach rechts weiter.
Bei gleichen Werten gilt die Rangfolge, in der die Gerichte oben rechts auf dem Plan abgebildet sind. (Käse ist also am wertvollsten, Salat am uninteressantesten für die Mäuse)

Die Schlacht beginnt:

- ◆ Jeder Spieler legt gleichzeitig mit den Mitspielern verdeckt 1 Karte aus.
- ◆ Der Spieler mit dem Startspieler-Plättchen deckt als Erster auf und zieht seine Maus so viele Felder, wie seine Karte angibt. Ggf. muss man auch hinter das Startfeld zurückziehen.
- ◆ Reihum verfahren alle Spieler ebenso. Abgehandelte Karten kommen offen auf den Ablagestapel.
- ◆ Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Mäuse stehen.
- ◆ Nachdem jeder Spieler seine Karte ausgeführt hat, ist zu prüfen:
AUS DIE MAUS: Steht eine Maus allein ganz hinten, scheidet der Spieler aus lfd. Runde aus.
Er erhält den Teller ganz rechts auf dem Spielplan und legt ihn offen vor sich ab.
Die Maus kommt vom Plan neben das Mausplättchen des Spielers.
Wer als Erster in einer Runde ausscheidet, darf beliebig viele seiner Handkarten auf den Ablagestapel geben und sofort genauso viele nachziehen.
Besäß der ausgeschiedene Spieler das Startspieler-Plättchen, geht es zum nächsten Spieler zur Linken, der noch im Spiel ist.
- ◆ Bekommt ein Spieler ein Gericht in einer Sorte, von der er schon eins vor sich liegen hat, muss er den neuen Teller oben drauflegen. Nur das jeweils oben liegende Gericht wertet am Ende.

Nur noch 2 Mäuse im Rennen:

Nach der nächsten gespielten Karte geht der verbliebene Teller an die Maus ganz vorn.
Patt: Es werden so lange Karten gespielt, bis eine Maus alleine vorn steht.
Ggf. ziehen die Spieler wieder 9 Karten nach, wenn ihre Karten ausgehen.

Neue Karte:

Jeder verbliebene Spieler spielt die nächste Karte. Wieder scheidet ein Spieler aus.
Es geht solange reihum weiter, bis nur noch 2 Mäuse im Spiel sind.

Ende einer Runde (alle Gerichte sind vergeben):

Alle (auch ausgeschiedene Spieler) füllen ihre Hand auf 9 Karten auf.
Ggf. muss der Ablagestapel gemischt werden.

Neue Runde:

Startspieler = Linker Nachbar des Gewinners der Vorrunde (der das wertvollste Gericht erhielt).
Es werden wieder Teller ausgelegt. Die Mäuse starten auf dem Startfeld.

Spielende und Wertung:

- ◆ Sind nicht mehr genug Teller im Vorrat, um ausreichend neue Gerichte auszuliegen, endet das Spiel nach der laufenden Runde. Jeder Spieler addiert die Werte seiner Gerichte.
- ◆ Bei jedem Spieler wird immer nur in jeder Sorte das oben liegende Gericht gewertet.
- ◆ Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.
Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer das wertvollere Gericht hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.11.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de