Zaubercocktail - KSR

Ablauf einer Runde:

Der Startspieler mischt alle Zutaten (10 Sorten) und die 4 "Schwarzen Etwas"-Karten (Joker) und teilt verdeckt einzeln an die Spieler aus:

- in der 1. Runde je Spieler 10 Karten, danach immer je 5 Karten.

Die übrigen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.
Alle Spieler nehmen ihre Karten auf und schauen sich diese an. Wenn alle im Bilde sind, was man mit der Meldung "bereit" melden kann, wird der oberste Zauberspruch aufgedeckt.

Handel:

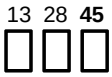
Alle handeln gleichzeitig und beliebig miteinander und tauschen Zutaten. Vereinbarungen sind einzuhalten. Ein Falschhändler verliert bei Entdeckung 1 Punkt auf der Zählleiste und der Handel stoppt während der Klärung (STOP rufen).

Ende einer Runde:

- Wer zuerst glaubt, nicht weiter tauschen zu brauchen, legt alle seine Zutaten verdeckt vor sich ab und platziert seinen Zauberstein im Ring (Aussparung im Spielplan = Hand).
  Die nächsten beiden Aussteiger legen ihren Zauberstein jeweils in den Kelch.
- Liegen 3 (bei 4 Sp. aber nur 2) Zaubersteine auf dem Plan, endet die Runde = Auswertung.

Auslegen und Auswertung:

- Jeder Spieler ***muss mind. 2 Karten*** aus der Hand zur Wertung bringen, aber ***höchstens von 2 verschiedenen*** Zutaten UND ***je mind. 2 Karten.***
  Die 4 **"Schwarze Etwas"-Karten** im Spiel sind ***Joker*** für beliebige Zutat(en).
- Nachdem alle Spieler die Karten für die Auswertung verdeckt ausgelegt haben, decken alle die Karten gleichzeitig auf.
- Wer keine 2 Zutaten einer Sorte hat, sagt dieses an und legt seine Karten zur Einsicht aus.
- Aus den zu wertenden Zutaten wird der Gesamtwert je Spieler errechnet.
  Beispiel: Wer 3 Karten "Gelber Schlums" wertet, rechnet sich Wert 45 an.



Die 3 Spieler mit den höchsten Ergebnissen ziehen Anzahl Felder gemäß Rezeptkarte vor, der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis geht zurück (wie dort angegeben).

- Spieler ohne wertbare Zutaten haben auf jeden Fall das niedrigste Ergebnis.
- Niemand zieht hinter das letzte Feld des Zauberpfades zurück.

Patt: Wer mehr Karten wertet, ist im Vorteil.
Immer noch Patt: Man zieht vom Nachziehstapel Karten bis zur Entscheidung.
Es zieht zuerst, wer näher am Startspieler sitzt. Die wertvollere Karte gewinnt.*
Rangfolge siehe unten.

Bonus/Malus:

Der Spieler mit Zauberstein im Ring (Hand) zieht ***2 Felder extra vor***, ***wenn er zu*** den ***Besten 3*** gehört, bzw. den Besten 4 bei 6 oder 7 Spielern, ***sonst 2 Felder zurück.***

Eingesetzte Zutaten mischen und unter Nachziehstapel legen. Zaubersteine vom Plan nehmen. Eine neue Runde beginnt und der Startspieler wechselt weiter nach links.

Neue Runde:

- Der Kartengeber verteilt vom Nachziehstapel - **ohne diesen zu mischen** - immer einzeln reihum je 1 Karte, bis jeder Spieler 5 neue Karten hat.
- **Eine neue Rezeptkarte aufdecken!**

Spiel-Ende:

Sobald die Rezeptkarte "Magischer Blitz" auftaucht, endet das Spiel sofort. Wer jetzt auf dem Zauberpfad führt, gewinnt. Vorzeitiges Ende: 1 Spieler erreicht das große Zielfeld.

***Mengen der Zutaten und Rangfolge der Karten:**

27x Blauer Schlums (geringster Wert)
23x Grünwurz
21x Bleierde
19x Giraextrakt
16x Trollhaare
14x Gelber Schlums
11x Silbergras
9x Weißbeeren
6x Faranblatt
5x Goldrose
4x Schwarzes Etwas = Joker für irgendeine Zutat (wertvollste Karte)

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.10.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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