

Der Rat von Verona - KSR
<p>Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Man spielt so viele Runden wie Mitspieler.</p> <p>Vorbereitung für 3 - 5 Spieler: Jeder Spieler erhält zufällig 1 Charakterkarte. Der Startspieler nimmt die übrigen Karten + wählt 1 davon aus, die er behält. Die restlichen Karten reicht er zum linken Nachbarn, der auch 1 Karte wählt. In der Weise geht es solange herum, bis jeder Spieler 4 / 3 / 3 Handkarten bei 3, 4, 5 Spielern hält. Überzählige Karten = unbesehen aus dem Spiel.</p> <p>Ablauf einer Runde in dieser Reihenfolge:</p> <p>Beginnend mit Startspieler und weiter reihum führt jeder Spieler <u>1</u> Zug aus.</p> <ol style="list-style-type: none"> <u>Eine Handkarte ausspielen</u>: Man MUSS 1 Charakterkarte an einem der Orte (Rat / Exil) ausspielen. Der Ort ist oft Bestandteil der Aufgabe auf einigen Karten (siehe dazu Rundenende). Wo? Rat = in der Tischmitte, Exil = 90°gedreht rechts daneben <u>Fähigkeit der gespielten Karte nutzen</u>: Man DARF beim Ausspielen einer Karte mit Fähigkeit diese 1x nutzen, aber sofort. <u>Genau 1 Einflussmarker verdeckt einsetzen</u>: Man DARF 1 Einflussmarker verdeckt auf ein beliebiges freies Einflussfeld einer beliebigen Charakterkarte einsetzen. Jeder Charakter hat genau 3 Einflussfelder. Man darf sich seine eingesetzten verdeckten Marker jederzeit ansehen. <u>Ende des Spielzugs</u>: Der linke Nachbar des aktiven Spielers wird neuer aktiver Spieler und beginnt seinen Zug. Es geht so lange immer reihum, bis das Rundenende eintritt.
<p>Rundenende:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Wurde letzte Handkarte gespielt, endet die Runde nach aktuellem Zug. o Nun kann jeder Spieler, beginnend beim nächsten Spieler der Zugfolge, noch genau 1 seiner Einflussmarker einsetzen (falls noch vorhanden). o Nicht eingesetzte Einflussmarker sind ohne Wert. o Alle Einflussmarker werden aufgedeckt und man prüft, welche <u>Aufgaben</u> erfüllt wurden. Bei Erfüllung notieren die Spieler jeweils die Werte ihrer auf der Karte eingesetzten Marker inkl. der Zahl daneben = Siegpunkte. o Eine nicht erfüllte Karte zählt trotzdem für Mehrheitsbestimmungen mit. o Der nächste Spieler links vom Startspieler wird neuer Startspieler. <p><i>Charakterkarten (ChKa):</i></p> <p>Wird eine ChKa bewegt, bleiben alle Einflussmarker auf ihr liegen. Gespielte ChKa gehören niemandem, nur Marker darauf haben Besitzer.</p> <p>Spielende: Nach allen Runden gewinnt der Spieler mit meisten Punkten. PATT: Beteiligter mit mehr Punkten in einer Einzelrunde siegt.</p> <p><u>Variante "Gift-Erweiterung":</u></p> <p>In seinem Zug kann man als Einflussmarker auch einen Gift-/Gegengiftmarker einsetzen. Zum Rundenende sind Charakter mit mehr Giftmarkern als Gegengiftmarkern tot (= samt Markern aus dem Spiel). Diese Karten wirken also nicht mehr auf Mehrheiten.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.12.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Der Rat von Verona - KSR
<p>Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Man spielt so viele Runden wie Mitspieler.</p> <p>Vorbereitung für 3 - 5 Spieler: Jeder Spieler erhält zufällig 1 Charakterkarte. Der Startspieler nimmt die übrigen Karten + wählt 1 davon aus, die er behält. Die restlichen Karten reicht er zum linken Nachbarn, der auch 1 Karte wählt. In der Weise geht es solange herum, bis jeder Spieler 4 / 3 / 3 Handkarten bei 3, 4, 5 Spielern hält. Überzählige Karten = unbesehen aus dem Spiel.</p> <p>Ablauf einer Runde in dieser Reihenfolge:</p> <p>Beginnend mit Startspieler und weiter reihum führt jeder Spieler <u>1</u> Zug aus.</p> <ol style="list-style-type: none"> <u>Eine Handkarte ausspielen</u>: Man MUSS 1 Charakterkarte an einem der Orte (Rat / Exil) ausspielen. Der Ort ist oft Bestandteil der Aufgabe auf einigen Karten (siehe dazu Rundenende). Wo? Rat = in der Tischmitte, Exil = 90°gedreht rechts daneben <u>Fähigkeit der gespielten Karte nutzen</u>: Man DARF beim Ausspielen einer Karte mit Fähigkeit diese 1x nutzen, aber sofort. <u>Genau 1 Einflussmarker verdeckt einsetzen</u>: Man DARF 1 Einflussmarker verdeckt auf ein beliebiges freies Einflussfeld einer beliebigen Charakterkarte einsetzen. Jeder Charakter hat genau 3 Einflussfelder. Man darf sich seine eingesetzten verdeckten Marker jederzeit ansehen. <u>Ende des Spielzugs</u>: Der linke Nachbar des aktiven Spielers wird neuer aktiver Spieler und beginnt seinen Zug. Es geht so lange immer reihum, bis das Rundenende eintritt.
<p>Rundenende:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Wurde letzte Handkarte gespielt, endet die Runde nach aktuellem Zug. o Nun kann jeder Spieler, beginnend beim nächsten Spieler der Zugfolge, noch genau 1 seiner Einflussmarker einsetzen (falls noch vorhanden). o Nicht eingesetzte Einflussmarker sind ohne Wert. o Alle Einflussmarker werden aufgedeckt und man prüft, welche <u>Aufgaben</u> erfüllt wurden. Bei Erfüllung notieren die Spieler jeweils die Werte ihrer auf der Karte eingesetzten Marker inkl. der Zahl daneben = Siegpunkte. o Eine nicht erfüllte Karte zählt trotzdem für Mehrheitsbestimmungen mit. o Der nächste Spieler links vom Startspieler wird neuer Startspieler. <p><i>Charakterkarten (ChKa):</i></p> <p>Wird eine ChKa bewegt, bleiben alle Einflussmarker auf ihr liegen. Gespielte ChKa gehören niemandem, nur Marker darauf haben Besitzer.</p> <p>Spielende: Nach allen Runden gewinnt der Spieler mit meisten Punkten. PATT: Beteiligter mit mehr Punkten in einer Einzelrunde siegt.</p> <p><u>Variante "Gift-Erweiterung":</u></p> <p>In seinem Zug kann man als Einflussmarker auch einen Gift-/Gegengiftmarker einsetzen. Zum Rundenende sind Charakter mit mehr Giftmarkern als Gegengiftmarkern tot (= samt Markern aus dem Spiel). Diese Karten wirken also nicht mehr auf Mehrheiten.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.12.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Der Rat von Verona - KSR
<p>Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Man spielt so viele Runden wie Mitspieler.</p> <p>Vorbereitung für 3 - 5 Spieler: Jeder Spieler erhält zufällig 1 Charakterkarte. Der Startspieler nimmt die übrigen Karten + wählt 1 davon aus, die er behält. Die restlichen Karten reicht er zum linken Nachbarn, der auch 1 Karte wählt. In der Weise geht es solange herum, bis jeder Spieler 4 / 3 / 3 Handkarten bei 3, 4, 5 Spielern hält. Überzählige Karten = unbesehen aus dem Spiel.</p> <p>Ablauf einer Runde in dieser Reihenfolge:</p> <p>Beginnend mit Startspieler und weiter reihum führt jeder Spieler <u>1</u> Zug aus.</p> <ol style="list-style-type: none"> <u>Eine Handkarte ausspielen</u>: Man MUSS 1 Charakterkarte an einem der Orte (Rat / Exil) ausspielen. Der Ort ist oft Bestandteil der Aufgabe auf einigen Karten (siehe dazu Rundenende). Wo? Rat = in der Tischmitte, Exil = 90°gedreht rechts daneben <u>Fähigkeit der gespielten Karte nutzen</u>: Man DARF beim Ausspielen einer Karte mit Fähigkeit diese 1x nutzen, aber sofort. <u>Genau 1 Einflussmarker verdeckt einsetzen</u>: Man DARF 1 Einflussmarker verdeckt auf ein beliebiges freies Einflussfeld einer beliebigen Charakterkarte einsetzen. Jeder Charakter hat genau 3 Einflussfelder. Man darf sich seine eingesetzten verdeckten Marker jederzeit ansehen. <u>Ende des Spielzugs</u>: Der linke Nachbar des aktiven Spielers wird neuer aktiver Spieler und beginnt seinen Zug. Es geht so lange immer reihum, bis das Rundenende eintritt.
<p>Rundenende:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Wurde letzte Handkarte gespielt, endet die Runde nach aktuellem Zug. o Nun kann jeder Spieler, beginnend beim nächsten Spieler der Zugfolge, noch genau 1 seiner Einflussmarker einsetzen (falls noch vorhanden). o Nicht eingesetzte Einflussmarker sind ohne Wert. o Alle Einflussmarker werden aufgedeckt und man prüft, welche <u>Aufgaben</u> erfüllt wurden. Bei Erfüllung notieren die Spieler jeweils die Werte ihrer auf der Karte eingesetzten Marker inkl. der Zahl daneben = Siegpunkte. o Eine nicht erfüllte Karte zählt trotzdem für Mehrheitsbestimmungen mit. o Der nächste Spieler links vom Startspieler wird neuer Startspieler. <p><i>Charakterkarten (ChKa):</i></p> <p>Wird eine ChKa bewegt, bleiben alle Einflussmarker auf ihr liegen. Gespielte ChKa gehören niemandem, nur Marker darauf haben Besitzer.</p> <p>Spielende: Nach allen Runden gewinnt der Spieler mit meisten Punkten. PATT: Beteiligter mit mehr Punkten in einer Einzelrunde siegt.</p> <p><u>Variante "Gift-Erweiterung":</u></p> <p>In seinem Zug kann man als Einflussmarker auch einen Gift-/Gegengiftmarker einsetzen. Zum Rundenende sind Charakter mit mehr Giftmarkern als Gegengiftmarkern tot (= samt Markern aus dem Spiel). Diese Karten wirken also nicht mehr auf Mehrheiten.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.12.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>