

### Fabelsaft - KSR

Ihr spielt immer reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler wechselt nicht.

Ablauf eines Zuges:

#### 1) Stelle Dein Holztier auf einen neuen (anderen) ausliegenden Ort:

- ◆ Wähle einen anderen Ort als jenen, wo Deine Figur zuletzt war.
- ◆ Sind schon Mitspieler dort anwesend, zahle an jeden Mitspieler 1 verdeckte Frucht Deiner Wahl aus Deiner Kartenhand.
- ◆ Reichen die Früchte nicht, zahle nach Wahl an bestimmte Spieler. Du verteilst dann alle Deinen restlichen Handkarten.

#### 2) ENTWEDER nutzt Du die Aktion des Ortes:

- ◆ Überschrift und Text beschreiben die Aktion. Es gibt kein Handlimit.

#### ODER Du kaufst diesen Ort als Fabelsaft:

- ◆ Zahle die unten auf dem Ort (wo Du stehst) angegebenen Früchte und 1 Joker-Frucht für jeden ggf. angezeigten Smoothie.
- ◆ Wirf die benötigten Früchte ab + nimm den Ort vom Stapel. Lege ihn verdeckt vor Dir ab, so dass die Flasche mit Fabelsaft zu sehen ist. Ziehe dann den obersten Ort vom riesigen Orts-Stapel und ...
  - a) beginne damit einen neuen kleinen Orts-Stapel, wenn seine Orts-Nummer nicht in der Auslage vorkommt.  
bzw.
  - b) lege den Ort auf den passenden kleinen Orts-Stapel, dessen Orts-Nummer in der Auslage vorkommt.
- ◆ Kauft man den letzten Ort eines Stapels, werden evtl. dort anwesende Holztiere an ihre Besitzer zurückgegeben.
- ◆ Einige Orte besitzen spezielle Preise (siehe Glossar).

#### Spielende:

Sobald bei 2 / 3 / 4 - 5 Spielern der erste Spieler 5 / 4 / 3 Fabelsäfte besitzt, wird noch die laufende Runde beendet.

Der Spieler mit den meisten Fabelsäften gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Früchten auf der Hand ist Sieger.

Ansonsten gibt es einen geteilten Sieg.

! Beachtet die Hinweise für die Vorbereitung der nächsten Partie bzw. auch solche für mehrere Partien hintereinander.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 23.02.17

### Fabelsaft - KSR

Ihr spielt immer reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler wechselt nicht.

Ablauf eines Zuges:

#### 1) Stelle Dein Holztier auf einen neuen (anderen) ausliegenden Ort:

- ◆ Wähle einen anderen Ort als jenen, wo Deine Figur zuletzt war.
- ◆ Sind schon Mitspieler dort anwesend, zahle an jeden Mitspieler 1 verdeckte Frucht Deiner Wahl aus Deiner Kartenhand.
- ◆ Reichen die Früchte nicht, zahle nach Wahl an bestimmte Spieler. Du verteilst dann alle Deinen restlichen Handkarten.

#### 2) ENTWEDER nutzt Du die Aktion des Ortes:

- ◆ Überschrift und Text beschreiben die Aktion. Es gibt kein Handlimit.

#### ODER Du kaufst diesen Ort als Fabelsaft:

- ◆ Zahle die unten auf dem Ort (wo Du stehst) angegebenen Früchte und 1 Joker-Frucht für jeden ggf. angezeigten Smoothie.
- ◆ Wirf die benötigten Früchte ab + nimm den Ort vom Stapel. Lege ihn verdeckt vor Dir ab, so dass die Flasche mit Fabelsaft zu sehen ist. Ziehe dann den obersten Ort vom riesigen Orts-Stapel und ...
  - a) beginne damit einen neuen kleinen Orts-Stapel, wenn seine Orts-Nummer nicht in der Auslage vorkommt.  
bzw.
  - b) lege den Ort auf den passenden kleinen Orts-Stapel, dessen Orts-Nummer in der Auslage vorkommt.
- ◆ Kauft man den letzten Ort eines Stapels, werden evtl. dort anwesende Holztiere an ihre Besitzer zurückgegeben.
- ◆ Einige Orte besitzen spezielle Preise (siehe Glossar).

#### Spielende:

Sobald bei 2 / 3 / 4 - 5 Spielern der erste Spieler 5 / 4 / 3 Fabelsäfte besitzt, wird noch die laufende Runde beendet.

Der Spieler mit den meisten Fabelsäften gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Früchten auf der Hand ist Sieger.

Ansonsten gibt es einen geteilten Sieg.

! Beachtet die Hinweise für die Vorbereitung der nächsten Partie bzw. auch solche für mehrere Partien hintereinander.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 23.02.17