

Fairy Tale - KSR für Experten-Regel			
X	Merkmale einer Spielkarte:		
	Punktwert bzw. Stern = hängt v. and. Karten ab	Häufigkeit x/100	Gruppe/n, der Karte zugehört Kartennamen
	BILD		
	Kräfte, Bedingungen und Eigenschaften		Exp.-Symbol
Das Spiel verläuft über 4 Durchgänge zu je 2 Phasen. Jeder Spieler legt dabei insgesamt 12 Karten vor sich ab. Jederzeit im Spiel darf man sich seine eigenen verdeckten Karten ansehen.			
Experten-Symbol = kleiner Kreis rechts			
1.) Nachschub-Phase:			
- Der Kartengeber verteilt je Spieler 5 verdeckte Karten vom Stapel.			
- Die Karten werden auf die Hand genommen und jeder sucht genau 1 Karte aus, die er behalten will. Diese Karte wird verdeckt vor dem Spieler abgelegt.			
- Alle übrigen Karten werden zum nächsten Spieler verdeckt weitergegeben: Im 1. und 3. Durchgang nach LINKS , im 2. und 4. Durchgang nach RECHTS geben.			
- Diese Aktion geht solange reihum, bis jeder Spieler wieder 5 Karten vor sich liegen hat. Er behält also von jedem gereichten Kartensatz 1 Karte zurück.			
2.) Karten spielen:			
- In der Nachschub-Phase ausgewählte Karten aufnehmen und wie folgt ausspielen:			
a) Jeder Spieler legt verdeckt 1 Karte vor sich ab.			
b) Alle Spieler decken gleichzeitig auf.			
c) Kräfte und Eigenschaften entfalten sich. Alle Spieler checken die Karten auf Auswirkungen: Reihenfolge der Auswirkungen: HUNT ==> OPEN ==> CLOSE			
HUNT Karte wirkt nur auf die gleichzeitig mit der HUNT-Karte gespielten Karten. Die von der Bedingung betroffenen Karten werden auf verdeckt gedreht.			
OPEN Wer diese Karte spielt, deckt von allen* verdeckten Karten vor sich 1 bzw. 2 (je nach Angabe auf gespielter Karte) auf, die die Bedingungen erfüllen.			
CLOSE Wer diese Karte spielt, dreht 1 bzw. 2 (je n. Angabe auf Karte) von allen* seinen bisher ausliegenden Karten auf verdeckt , wenn sie die Bedingungen erfüllen.			
Auch OPEN- oder CLOSE-Karten können ggf. betroffen sein inkl. gerade gespielter Karte.			
a) bis c) werden dreimal durchgeführt. 2 Karten bleiben bei jedem Spieler übrig. Nun liegen 3 gespielte Karten vor jedem Spieler. 2 Rest-Handkarten ==> verdeckt auf Ablagestapel. Die Auslage vor jedem Spieler wird in jedem Durchgang um diese 3 Karten ergänzt.			
Symbole:			
5-Zack-Stern (Quest): Karte bringt einmalig die angegebenen Punkte, wenn ihre Aufgabe erfüllt ist ...weiß gefüllt... (siehe Bedingungen in unterer Zeile der Karte).			
YOU: Der Spieler der Karte ist allein betroffen. ALL: Alle Spieler sind betroffen.			
Bild in Bedingungszeile: Eine Karte dieses Bildes ist betroffen, ggf. mehrere.			
No. 1 : Der Spieler muss allein die meisten Karten der in der Bedingungszeile geford. Kartengruppe besitzen, damit die Karte wertet. almighty = Joker (wird 1 beliebige Karte) Wandlung zum Spielende bei Abrechnung			
Freunde (Hand in Hand): Das Bildchen hinter dem Symbol gibt an, mit welcher Karte diese Karte befreundet ist. Wert dieser Bezugskarte (mit Sternchen) hängt ab von der Anzahl Freunde.			
Kartensorten: Drachental - Figur - Heiliges Reich (gekreuzte Schwerter) - Legende (offenes Buch) Zauberswald (Fee) - Reich der Schatten (Schädel) - Ort (Burg)			
ANY1 und ANY2 stehen für 1 oder 2 beliebige Karten.			
Spiel-Ende: Nach der 4. Ausspiel-Phase endet das Spiel. Verdeckte Karten = Null Punkte. Für Karten mit Stern gilt, dass der Stern sovielle Punkte wert ist, wie von den angegebenen Karten vor dem Spieler ausliegen. Stern ==> X = YOU + Bild (in Bedingungszeile der Karte)			
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.02.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de		* also alle Karten der Auslagen und gerade gespielte Karten	

Fairy Tale - KSR für Experten-Regel			
X	Merkmale einer Spielkarte:		
	Punktwert bzw. Stern = hängt v. and. Karten ab	Häufigkeit x/100	Gruppe/n, der Karte zugehört Kartennamen
	BILD		
	Kräfte, Bedingungen und Eigenschaften		Exp.-Symbol
Das Spiel verläuft über 4 Durchgänge zu je 2 Phasen. Jeder Spieler legt dabei insgesamt 12 Karten vor sich ab. Jederzeit im Spiel darf man sich seine eigenen verdeckten Karten ansehen.			
Experten-Symbol = kleiner Kreis rechts			
1.) Nachschub-Phase:			
- Der Kartengeber verteilt je Spieler 5 verdeckte Karten vom Stapel.			
- Die Karten werden auf die Hand genommen und jeder sucht genau 1 Karte aus, die er behalten will. Diese Karte wird verdeckt vor dem Spieler abgelegt.			
- Alle übrigen Karten werden zum nächsten Spieler verdeckt weitergegeben: Im 1. und 3. Durchgang nach LINKS , im 2. und 4. Durchgang nach RECHTS geben.			
- Diese Aktion geht solange reihum, bis jeder Spieler wieder 5 Karten vor sich liegen hat. Er behält also von jedem gereichten Kartensatz 1 Karte zurück.			
2.) Karten spielen:			
- In der Nachschub-Phase ausgewählte Karten aufnehmen und wie folgt ausspielen:			
a) Jeder Spieler legt verdeckt 1 Karte vor sich ab.			
b) Alle Spieler decken gleichzeitig auf.			
c) Kräfte und Eigenschaften entfalten sich. Alle Spieler checken die Karten auf Auswirkungen: Reihenfolge der Auswirkungen: HUNT ==> OPEN ==> CLOSE			
HUNT Karte wirkt nur auf die gleichzeitig mit der HUNT-Karte gespielten Karten. Die von der Bedingung betroffenen Karten werden auf verdeckt gedreht.			
OPEN Wer diese Karte spielt, deckt von allen* verdeckten Karten vor sich 1 bzw. 2 (je nach Angabe auf gespielter Karte) auf, die die Bedingungen erfüllen.			
CLOSE Wer diese Karte spielt, dreht 1 bzw. 2 (je n. Angabe auf Karte) von allen* seinen bisher ausliegenden Karten auf verdeckt , wenn sie die Bedingungen erfüllen.			
Auch OPEN- oder CLOSE-Karten können ggf. betroffen sein inkl. gerade gespielter Karte.			
a) bis c) werden dreimal durchgeführt. 2 Karten bleiben bei jedem Spieler übrig. Nun liegen 3 gespielte Karten vor jedem Spieler. 2 Rest-Handkarten ==> verdeckt auf Ablagestapel. Die Auslage vor jedem Spieler wird in jedem Durchgang um diese 3 Karten ergänzt.			
Symbole:			
5-Zack-Stern (Quest): Karte bringt einmalig die angegebenen Punkte, wenn ihre Aufgabe erfüllt ist ...weiß gefüllt... (siehe Bedingungen in unterer Zeile der Karte).			
YOU: Der Spieler der Karte ist allein betroffen. ALL: Alle Spieler sind betroffen.			
Bild in Bedingungszeile: Eine Karte dieses Bildes ist betroffen, ggf. mehrere.			
No. 1 : Der Spieler muss allein die meisten Karten der in der Bedingungszeile geford. Kartengruppe besitzen, damit die Karte wertet. almighty = Joker (wird 1 beliebige Karte) Wandlung zum Spielende bei Abrechnung			
Freunde (Hand in Hand): Das Bildchen hinter dem Symbol gibt an, mit welcher Karte diese Karte befreundet ist. Wert dieser Bezugskarte (mit Sternchen) hängt ab von der Anzahl Freunde.			
Kartensorten: Drachental - Figur - Heiliges Reich (gekreuzte Schwerter) - Legende (offenes Buch) Zauberswald (Fee) - Reich der Schatten (Schädel) - Ort (Burg)			
ANY1 und ANY2 stehen für 1 oder 2 beliebige Karten.			
Spiel-Ende: Nach der 4. Ausspiel-Phase endet das Spiel. Verdeckte Karten = Null Punkte. Für Karten mit Stern gilt, dass der Stern sovielle Punkte wert ist, wie von den angegebenen Karten vor dem Spieler ausliegen. Stern ==> X = YOU + Bild (in Bedingungszeile der Karte)			
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.02.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de		* also alle Karten der Auslagen und gerade gespielte Karten	