

All you can eat - KSR	
Ihr spielt 3 - 6 Runden* zu je 9 Durchgängen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler nimmt die 9 Karten einer Farbe. Alphetier-Karte = Startspieler.	
Ablauf eines Durchgangs:	
1 - Tiere ausspielen:	Wählt alle jeweils 1 Tier aus Eurer Hand und legt es verdeckt vor Euch ab. Dann decken alle auf.
2 - Tiere schnappen:	Jedes Tier frisst seine Beute (Tier in der Blase). Ausgespielte Tiere werden wie folgt abgehandelt:
1)	Die Würmer machen nichts.
2)	Die Vögel schnappen sich die Würmer. Beginnend beim Alphetier nimmt jeder Vogel-Spieler 1 gespielten Wurm / Wurm aus der Mitte. <i>In der Mitte liegen abgegebene Tiere aus früheren Runden.</i> Es geht solange reihum, bis alle ausgespielten Würmer weg sind. Die genommenen Würmer kommen unter den jeweiligen Vogel.
3)	Die Katzen schnappen sich die Vögel auf die selbe Weise.
4)	Die Hunde schnappen sich die Katzen auf die selbe Weise.
5)	Die Flöhe schnappen sich die Hunde auf die selbe Weise.
Beim Fang eines Tieres erhält man auch ggf. darunter liegende schon von dem Beutetier gefangene Tiere.	
3 - Tiere sichern:	Es gibt 3 Möglichkeiten.
a.	Euer Tier wurde nicht geschnappt und Ihr konntet Euch mind. 1 anderes Tier schnappen: Legt Euer Tier und die Beute verdeckt auf Euren <u>Punktestapel</u> .
b.	Euer Tier wurde nicht geschnappt und Ihr habt <u>kein Tier</u> geschnappt. Damit geht Euer Tier in die <u>Tischmitte</u> . Wenn Floh: in die Schachtel.
c.	Euer Tier wurde geschnappt. Pech gehabt. Nichts zu sichern.
Rundenende:	Nach Ausspiel aller Handkarten endet die Runde. Notiert für jeden Spieler die Punkte seines Punktestapels. Anzahl Sterne = Punkte. Der Spieler zur Linken vom Alphetier wird nun Alphetier.
Spielende:	*War jeder Spieler einmal Alphetier, endet das Spiel. Wer nun in Summe die meisten Punkte erzielt hat, ist der Gewinner. Patt: Es gibt mehrere Gewinner.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.01.18	

All you can eat - KSR	
Ihr spielt 3 - 6 Runden* zu je 9 Durchgängen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler nimmt die 9 Karten einer Farbe. Alphetier-Karte = Startspieler.	
Ablauf eines Durchgangs:	
1 - Tiere ausspielen:	Wählt alle jeweils 1 Tier aus Eurer Hand und legt es verdeckt vor Euch ab. Dann decken alle auf.
2 - Tiere schnappen:	Jedes Tier frisst seine Beute (Tier in der Blase). Ausgespielte Tiere werden wie folgt abgehandelt:
1)	Die Würmer machen nichts.
2)	Die Vögel schnappen sich die Würmer. Beginnend beim Alphetier nimmt jeder Vogel-Spieler 1 gespielten Wurm / Wurm aus der Mitte. <i>In der Mitte liegen abgegebene Tiere aus früheren Runden.</i> Es geht solange reihum, bis alle ausgespielten Würmer weg sind. Die genommenen Würmer kommen unter den jeweiligen Vogel.
3)	Die Katzen schnappen sich die Vögel auf die selbe Weise.
4)	Die Hunde schnappen sich die Katzen auf die selbe Weise.
5)	Die Flöhe schnappen sich die Hunde auf die selbe Weise.
Beim Fang eines Tieres erhält man auch ggf. darunter liegende schon von dem Beutetier gefangene Tiere.	
3 - Tiere sichern:	Es gibt 3 Möglichkeiten.
a.	Euer Tier wurde nicht geschnappt und Ihr konntet Euch mind. 1 anderes Tier schnappen: Legt Euer Tier und die Beute verdeckt auf Euren <u>Punktestapel</u> .
b.	Euer Tier wurde nicht geschnappt und Ihr habt <u>kein Tier</u> geschnappt. Damit geht Euer Tier in die <u>Tischmitte</u> . Wenn Floh: in die Schachtel.
c.	Euer Tier wurde geschnappt. Pech gehabt. Nichts zu sichern.
Rundenende:	Nach Ausspiel aller Handkarten endet die Runde. Notiert für jeden Spieler die Punkte seines Punktestapels. Anzahl Sterne = Punkte. Der Spieler zur Linken vom Alphetier wird nun Alphetier.
Spielende:	*War jeder Spieler einmal Alphetier, endet das Spiel. Wer nun in Summe die meisten Punkte erzielt hat, ist der Gewinner. Patt: Es gibt mehrere Gewinner.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.01.18	