

Liebe & Intrige - KSR*

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Info: Es gibt je 6 Karten von 14 Herren (Wert 4 - 12) im Spiel, 2 Pers.-Spiel: 10.

Ablauf eines Zuges:

1. Einen der 6 Orte auf dem Spielplan besuchen:

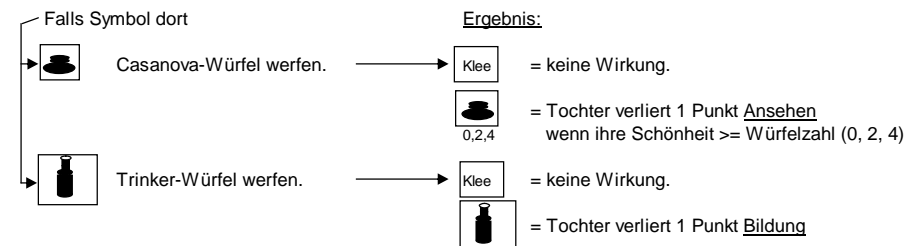
Die Spielerin wählt einen Ort (z.B. Theater) und stellt ihre Tochterfigur dorthin.

Die Tochterfigur MUSS jede Runde an einen anderen Ort gestellt werden, ausser: Die Spielerin will Aktion 2b) "Intrige" ausführen.

2. ENTWEDER a) die Aktion des Ortes ausführen:

Bestimmte Eigenschaftsmarker auf der Tochtertafel rücken nun um den vorgegebenen Wert vor.

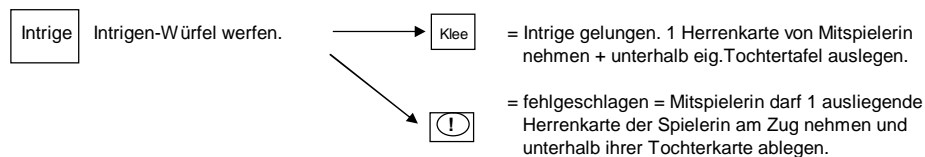
Mögliche Tabellenwerte: 0 - 5.



- Danach schaut die Spielerin den zum Ort gehörenden Stapel der Herrenkarten an und legt daraus eine der Karten unterhalb ihrer Tochtertafel aus (MUSS). Der Stapel wird verdeckt zurückgelegt.
- 1 Karte vom Nachziehstapel wird zum gerade genutzten Stapel verdeckt hinzugefügt.
- Es können max. 3 verschiedene Herren unterhalb einer Tochterkarte liegen. Bei Aufnahme eines 4. Herren müssen alle Karten eines der 3 schon ausliegenden Herren auf den Ablagestapel.
- Nachziehstapel aufgebraucht? Ablagestapel mischen und wieder einsetzen.

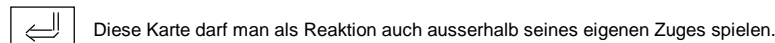
ODER b) gegen eine an diesem Ort anwesende Tochter einer Mitspielerin intrigieren.

- Hat die Spielerin einen Ort betreten, wo auch die Tochterfigur einer Mitspielerin sich aufhält, kann sie intrigieren, um an eine Herrenkarte dieser Mitspielerin zu gelangen.
- Bedingung: Jede Spielerin muss mind. 1 beliebige Herrenkarte unterhalb ihrer Tochterkarte liegen haben.
- Schneiderei: Dort wird nicht intrigiert.



3. 1 Ereigniskarte ziehen (Handlimit danach: 5 Karten) = Ende des Spielzuges.

- 1 Ereigniskarte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.
- Während des Spielzuges darf die aktive Spielerin beliebig viele Ereigniskarten ausspielen.



- Nachziehstapel aufgebraucht? Ablagestapel mischen und wieder einsetzen.

HEIRAT: (auch ausserhalb des eigenen Zuges möglich)

- Jederzeit sofort abhalten. Wenn eine Spielerin mind 3 Herrenkarten eines Herren gesammelt hat UND die Eigenschaften (Skalenwerte) ihrer Tochter so ausgebildet sind, dass sie den Ansprüchen dieses Herren genügen, dann: ==> Heirat. Ansprüche = Werte auf den Herren-Karten.
- Die Spielerin legt 1 Paar Eheringe ihrer Farbe unterhalb des Portraits des betreffenden Herren auf dem Rand des Spielplanes.
Evtl. bei anderen Spielerinnen vorhandene Karten des Bräutigams ==> zur heiratenden Spielerin.
- Tochtertafel, Eigenschaftsmarker und Herrenkarten beiseite legen. Andere Herren-Karten an der erledigten Tochtertafel kommen auf die Ablage.
- 1 neue Tochtertafel umdrehen und je 1 Eigenschaftsmarker auf die 3 rosa markierten Felder legen.
- Eine Heirat beendet den eigenen Spielzug, wobei aber noch Phase 3 ausgeführt werden darf. Das gilt nicht, wenn der eigene Spielzug durch eine Heirat einer anderen Spielerin unterbrochen wird.
- Werden später Karten schon verheirateter Herren gezogen, dann: ==> Ablage.
Als Ersatz wird eine neue Herren-Karte vom Nachziehstapel gezogen.

Spielende:

...sobald jemand 3 Töchter verheiratet hat. Die Runde wird zu Ende gespielt.

Vergabe von Medaillen (je 2 Punkte wert):

Angesehenste Familie	→	an Spielerin mit höchster Summe ANSEHEN aller ihrer Töchter
Schönste Familie	→	an Spielerin mit höchster Summe SCHÖNHEIT aller ihrer Töchter
Gebildetste Familie	→	an Spielerin mit höchster Summe BILDUNG aller ihrer Töchter

Auch noch nicht umgedrehte Tochtertafeln der Spielerinnen zählen mit ihren rosa markierten Feldern mit.

Patt bei der Vergabe einer Medaille: es erfolgt keine Vergabe

Wertung:

Addition der Punkte aus verheirateten Herren UND ausliegenden Ereigniskarten UND Medaillen.

Die höchste Gesamtsumme gewinnt. Patt: Es gibt mehrere Gewinnerinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.01.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*Anstatt das übliche "Spieler" wird hier stets die "Spielerin" genannt.

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