

Professor Pünschge - KSR

Kristalle gibt es in weiß (Wert 1), blau (Wert 5), rot (Wert 20).

Schwierigkeitsgrade der Aufgaben ansteigend:

hellblau - grün - gelb - rot dunkelblau = originelle Aufgabe

Kooperative Regeln:

1) Professor und Aufgabe wählen:

- Ein Spieler übernimmt die Rolle des Professors.
- Er nimmt die hinterste Aufgabenkarte aus der Kartenbox und sucht sich geheim eine Aufgabe davon aus.
- Alternativ bietet sich an (Vorschlag von R.Winner):
Die Spieler beraten, welchen Schwierigkeitsgrad sie in der aktuellen Partie spielen wollen. Sie wählen dann nur Karten dieser Farbe.
- Der Professor markiert die ersten beiden Felder der Lösungsreihe der gewählten Aufgabe auf dem Spielplan mit je 1 weißem Markierungsstein.
- Die Mitspieler sind diejenigen, die die Aufgabe gemeinsam lösen, während der Professor bei falschen Lösungsversuchen jedesmal profitiert.

2) Anzahl der Kristalle für das Zielfeld wählen:

- Der Professor legt Kristalle im Wert von **4 bis 11** auf das Zielfeld.
- Wenn er denkt, dass die Mitspieler die Aufgabe schnell lösen können, sollte er einen kleinen Wert vorsehen. Werden sie aber sehr lange tüfteln müssen, wählt er eher einen hohen Wert.
Es ist gut für ihn, wenn sie die Aufgabe erst nach seinem Hinweis lösen, da sie dann weniger oder gar keine Belohnung erhalten.

3) Lösungsversuch:

- Reihum sind die Mitspieler am Zug.
- Sie beraten und entscheiden gemeinsam, auf welches Feld sie die Spielfigur setzen. Gibt es keine Einigung, zieht der aktive Spieler die Figur auf ein Feld seiner Wahl.
- Die Figur zieht immer vom letzten als "richtig" benannten Feld los.

4) Der Professor prüft:

ENTWEDER

- Steht die Spielfigur auf einem "**falschen**" **Feld**, sagt der Professor "möööb" und platziert dorthin einen schwarzen Markierungsstein.
FALSCH ist ein Feld, wenn
 - ⇒ es in der Lösungsreihe nicht vorkommt
 - ⇒ es zwar in der Lösungsreihe vorkommt, aber nicht das nächste Feld der Lösungsreihe ist.
- Der Professor nimmt sich 1 weißen Kristall vom Zielfeld.
Sollte nun kein Kristall mehr dort liegen, liest er sofort den Hinweis zur Aufgabe vor.
- Bei den nächsten falschen Lösungen nimmt der Professor seinen Belohnungskristall stets aus dem allgemeinen Vorrat.
- Der nächste Spieler ist danach am Zug.

ODER

- Steht die Spielfigur auf einem "**richtigen**" **Feld**, sagt der Professor "brumm brumm" und platziert dorthin einen weißen Markierungsstein.
Sämtliche ausliegenden schwarzen Markierungssteine werden entfernt.
RICHTIG ist ein Feld, wenn
 - ⇒ es das nächste Feld in der Lösungsreihe ist.
- **Der aktive Spieler ist weiterhin am Zug.**

Zielfeld:

- Wird die Spielfigur ins Zielfeld gebracht und es sind **noch nicht** alle Felder der Lösungsreihe **geknackt**, sagt der Professor "möööb" und kassiert einen weißen Kristall. Die Lösungssuche geht weiter.
- Ist die Spielfigur ins Zielfeld gebracht und die Lösungsreihe **erfolgreich** geknackt, ertönt "brumm brumm" seitens des Professors und die Mitspieler werden belohnt oder gehen bei zu später Lösung leer aus:
 - ⇒ Aufgabe gelöst, ohne dass der Hinweis vorgelesen werden musste:
Jeder Spieler erhält Kristalle im **Wert von 5** aus dem Vorrat.
 - ⇒ Aufgabe gelöst, aber der Hinweis wurde vorgelesen:
Die Aufgabe wurde im direkten Zug nach dem Vorlesen gelöst.
Jeder Spieler erhält Kristalle im **Wert von 2** aus dem Vorrat.
 - ⇒ Ansonsten gibt es bei späterer Lösung keine Belohnung.
- Restliche Kristalle auf dem Zielfeld kommen in den allgemeinen Vorrat.
- Der nächste Spieler links vom Professor wird neuer Professor.

Spielende:

War jeder Spieler 1x Professor bzw. eine vorher vereinbarte Anzahl Durchgänge ist erreicht, endet das Spiel.
Die höchste Summe aus Kristallwerten gewinnt.
Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

Die **kompetitive Variante** bitte in der Originalregel nachlesen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.01.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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

Ist die Aufgabe **einfach** und der Professor legt viele Kristalle aus, lösen die Mitspieler die Aufgabe wahrscheinlich vor seinem Hinweis. Damit sind ihnen aber jeweils Kristalle im Wert von 5 sicher.

Legt der Professor aber nur 4 Kristalle aus, schaffen die Mitspieler meist die Aufgabe nicht vor dem Hinweis und können nur noch max. je 2 Kristalle gewinnen oder gehen leer aus.

Es lohnt sich nun für den Professor, bei **schwereren** Aufgaben mehr Kristalle auszulegen. So macht er mehr Gewinn, als die Mitspieler, wenn diese doch noch vor dem Hinweis die Lösung finden. Würde er hier nur 4 Kristalle wählen, wäre die Chance vorhanden, dass die Mitspieler leer ausgehen oder aufgrund des Hinweises je 2 Kristalle gewinnen. Er hätte dann nur 4 und es hätte sich nicht recht gelohnt.