

The Academy - KSR

- Start:**
- In Startreihenfolge erhält jeder Spieler 1 Rollenkarte: Captain (I), Mastermind (II), Teamplayer (III), Rebel (IV)
 - Der Captain nimmt alle Stichkarten + legt **LILA-7 beiseite**. Übrige Karten mischen. Davon erhält Mastermind (II) verdeckt **4 Karten** zur Bestimmung der Trumpffarbe oder der Rundenregel. Das sind die **PRÜFUNGS-Karten**.
 - Nun ist die LILA-7-Karte wieder einzumischen. Alle Karten werden komplett verteilt, so daß jeder Spieler 8 Karten hat.
 - Haltet Prüfungs-Karten getrennt von den übrigen Karten.
 - Legt die PRÜFUNGS-Anzeige (PA) in die Tischmitte. Auszeichnungen bereit halten.

Ablauf einer Runde:

- 1** **Trumpf-Farbe und Runden-Regel bestimmen:**
- MASTER-MIND:**
- WÄHLE aus Deinen 4 Prüfungs-Karten genau 1, die Du ENTWEDER als **Trumpf-Farbe** unter die Prüfungs-Anzeige legst, daß nur der obere Kartenteil sichtbar ist. ODER schiebe sie rechts an der PA unter, so daß nur unterer Teil sichtbar ist. Text = **Regel** für aktuelle Runde.
 - Übrige Prüfungs-Karten => verdeckt an Teamplayer.

TEAM-PLAYER:

- SCHAU Deine Handkarten an + WÄHLE 1 der übrigen **Prüfungs-Karten** zur Bestimmung von Regel / Trumpf-Farbe (nur was Mastermind nicht bestimmte).
- Übrige Prüfungs-Karten werden erst in nächster Runde benötigt.

Texte auf Hand-Karten beim Auspielen verändern NICHT die Runden-Regel.

- 2** **Stiche spielen:**
- Der Captain spielt die 1. Karte, alle anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und spielen je 1 Karte in den Stich.
 - FARBE muss bedient werden. Wer das nicht kann, darf 1 Karte in der TRUMPF-Farbe oder einer anderen Farbe spielen.
 - Die HÖCHSTE Trumpf-Karte gewinnt den Stich. Liegt kein Trumpf im Stich, gewinnt die höchste Karte in der zuerst gelegten Farbe
 - Der Gewinner legt den Stich separiert von anderen Stichen vor sich ab.

- 3** **Auszeich. verteilen:**
- Sind alle 8 Stiche der Runde gespielt, verteilt Ihr die Auszeichnungen.
 - Alle von Euch, die das **Rundenziel** ihrer jeweiligen Rolle erreicht haben, bekommen je **1 Auszeichnung für gewonnene Stiche**.

Ende der Du bekommst 1 Auszeichnung, wenn Du als ...

- CAPTAIN zusammen mit TEAMPLAYER mehr STICHE als MASTERMIND hast.
- TEAMPLAYER zusammen mit CAPTAIN mehr STICHE als MASTERMIND hast.
- MASTERMIND genau so viele Stiche wie CAPTAIN+TEAMPLAYER gesamt hast.
- REBEL Karten von mind. 3 verschiedenen Farben hast.

Jeder Spieler kann in der Partie max. 3 Auszeichnungen erhalten.

Neue Runde: Gebt Rollen-Karte im U-Sinn weiter. Bereitet nächste Runde wie üblich vor.

Spielende: Hast Du am Ende einer Runde 3 Auszeichnungen + die LILA-7, siegst Du.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.01.24