

Tintenherz - KSR	
Die Buchchips sind offen zu halten.	
<b>1.) Mit beiden Würfeln würfeln:</b>	
Der <b>Richtungswürfel</b> gibt 1 Seite des Spielplanes vor oder beliebig = ↗ Der <b>Augenwürfel</b> gibt die genaue Zugweite an, 1 - 3 Schritte.	
<b>Nach dem Würfeln git:</b>	
Wenn man 1 Buchchip auf "Herz" wendet, darf man 1 Würfel frei einstellen. Nun geht eine Figur los und darf die andere Figur überziehen oder treffen. Bei Überschreitung einer Spielfeldseite kommt die Figur auf der Gegenseite wieder herein.	
<b>Ist Sanduhrfarbe oben = grün, dann grüne Figur ziehen.</b>	
<b>Ist Sanduhrfarbe oben = schwarz, dann schwarze Figur ziehen.</b>	
<b>a) Grüne Figur läuft:</b>	
Liegt auf dem Feld, auf das Fenoglio gezogen wird, ein <b>verdecktes</b> Buchstaben-Kärtchen, wird es <b>auf seine Vorderseite</b> gedreht. Verdeckte Kärtchen auf dabei überzogenen Feldern bleiben verdeckt.	
<b>b) Schwarze Figur läuft:</b>	
Liegt auf dem Feld, auf das der Schatten gezogen wird, ein Buchstaben-Kärtchen <b>offen</b> aus, wird es <b>auf seine Rückseite gedreht</b> . Außerdem werden auch <b>alle offen</b> ausliegenden Buchstaben-Kärtchen der Felder, über die der Schatten hinweggezogen wird, <b>auf ihre Rückseite gedreht</b> .	
<b>Marder Gwin:</b>	
Deckt man eines der beiden Marder-Plättchen auf, darf man 1 beliebiges Plättchen aufdecken. Auch beim Daraufziehen mit der grünen Figur gilt diese Funktion. Deckt man beim Aufdecken den 2. Marder auf, darf nun aber nicht erneut 1 Plättchen aufgedeckt werden.	
<b>Endet der Zug von Fenoglio oder dem Schatten auf einem DUNKLEN Feld, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.</b>	
<b>2.) Eine Aufgabe lösen (rot für den Schatten, grün für Fenoglio):</b>	
<b>Endet der Zug einer Figur auf einem HELLEN Feld, muss zuvor eine Aufgabe gelöst werden.</b> Ein noch aufzudeckendes Plättchen wird vor dem Lösen der Aufgabe aufgedeckt.*	
Alle Spieler versuchen gemeinsam, die Aufgabe zu lösen. Die Aufgabe wird laut vorgelesen und dann die Sanduhr umgedreht. Jetzt ist 1 Minute Zeit, in der jeder Spieler <b>genau ein Wort</b> nennen darf. Regeln:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle Buchstaben des Wortes müssen auf dem Plan offen liegen.</li> <li>- Buchstaben dürfen mehrfach vorkommen.</li> <li>- Das Wort muss zur gestellten Aufgabe passen.</li> <li>- Keine Abkürzungen.</li> <li>- Umlaute mit "e" darstellen (ae, oe, ue), "ß" wird "ss".</li> <li>- Ein schon genanntes Wort darf kein anderer Spieler nennen.</li> <li>- Keine Abwandlung eines genannten Wortes, außer Zusammensetzungen mehrerer Wörter mit Einbezug eines genannten.</li> <li>- Ggf. nach Ablauf der Sanduhr über Gültigkeit von Wörtern abstimmen.</li> </ul>	
<b>3.) Ergebnis:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wurden bei 2, 3, 4, 5 Spielern mind. 1, 2, 2, 3 gültige Wörter genannt, zieht Meggie (gelb) 1 Feld Richtung Ziel.</li> <li>- Andernfalls bewegt sich Capricorn (rot) 1 Feld Richtung Ziel.</li> <li>- Jeder Spieler mit gültigem Wort erhält 1 Chip, Buchseite oben vor sich. Bei mind. 2 gültigen Wörtern erhält der Spieler mit dem längsten Wort 1 Bonuschip mit Buchseite nach oben.</li> <li>- Sind nicht mehr genug Chips im Vorrat, geben alle Spieler gleich viele Chips zurück (evtl. jeder 3).</li> <li>- Die Aufgabenkarte wird abgelegt, <b>der nächste Spieler ist an der Reihe</b>.</li> </ul>	
<b>Ende:</b>	
Ist Meggie zuerst am Ziel, gewinnen die Spieler.	
Der beste Spieler ist, wer die meisten Chips mit Buchseite oben hat.	
Ist Capricorn zuerst am Ziel, gewinnt die dunkle Seite.	
Der beste Spieler ist, wer die meisten Chips mit Herzseite oben hat.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.07.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a>	* lt. Kosmos

Tintenherz - KSR	
Die Buchchips sind offen zu halten.	
<b>1.) Mit beiden Würfeln würfeln:</b>	
Der <b>Richtungswürfel</b> gibt 1 Seite des Spielplanes vor oder beliebig = ↗ Der <b>Augenwürfel</b> gibt die genaue Zugweite an, 1 - 3 Schritte.	
<b>Nach dem Würfeln git:</b>	
Wenn man 1 Buchchip auf "Herz" wendet, darf man 1 Würfel frei einstellen. Nun geht eine Figur los und darf die andere Figur überziehen oder treffen. Bei Überschreitung einer Spielfeldseite kommt die Figur auf der Gegenseite wieder herein.	
<b>Ist Sanduhrfarbe oben = grün, dann grüne Figur ziehen.</b>	
<b>Ist Sanduhrfarbe oben = schwarz, dann schwarze Figur ziehen.</b>	
<b>a) Grüne Figur läuft:</b>	
Liegt auf dem Feld, auf das Fenoglio gezogen wird, ein <b>verdecktes</b> Buchstaben-Kärtchen, wird es <b>auf seine Vorderseite</b> gedreht. Verdeckte Kärtchen auf dabei überzogenen Feldern bleiben verdeckt.	
<b>b) Schwarze Figur läuft:</b>	
Liegt auf dem Feld, auf das der Schatten gezogen wird, ein Buchstaben-Kärtchen <b>offen</b> aus, wird es <b>auf seine Rückseite gedreht</b> . Außerdem werden auch <b>alle offen</b> ausliegenden Buchstaben-Kärtchen der Felder, über die der Schatten hinweggezogen wird, <b>auf ihre Rückseite gedreht</b> .	
<b>Marder Gwin:</b>	
Deckt man eines der beiden Marder-Plättchen auf, darf man 1 beliebiges Plättchen aufdecken. Auch beim Daraufziehen mit der grünen Figur gilt diese Funktion. Deckt man beim Aufdecken den 2. Marder auf, darf nun aber nicht erneut 1 Plättchen aufgedeckt werden.	
<b>Endet der Zug von Fenoglio oder dem Schatten auf einem DUNKLEN Feld, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.</b>	
<b>2.) Eine Aufgabe lösen (rot für den Schatten, grün für Fenoglio):</b>	
<b>Endet der Zug einer Figur auf einem HELLEN Feld, muss zuvor eine Aufgabe gelöst werden.</b> Ein noch aufzudeckendes Plättchen wird vor dem Lösen der Aufgabe aufgedeckt.*	
Alle Spieler versuchen gemeinsam, die Aufgabe zu lösen. Die Aufgabe wird laut vorgelesen und dann die Sanduhr umgedreht. Jetzt ist 1 Minute Zeit, in der jeder Spieler <b>genau ein Wort</b> nennen darf. Regeln:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle Buchstaben des Wortes müssen auf dem Plan offen liegen.</li> <li>- Buchstaben dürfen mehrfach vorkommen.</li> <li>- Das Wort muss zur gestellten Aufgabe passen.</li> <li>- Keine Abkürzungen.</li> <li>- Umlaute mit "e" darstellen (ae, oe, ue), "ß" wird "ss".</li> <li>- Ein schon genanntes Wort darf kein anderer Spieler nennen.</li> <li>- Keine Abwandlung eines genannten Wortes, außer Zusammensetzungen mehrerer Wörter mit Einbezug eines genannten.</li> <li>- Ggf. nach Ablauf der Sanduhr über Gültigkeit von Wörtern abstimmen.</li> </ul>	
<b>3.) Ergebnis:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wurden bei 2, 3, 4, 5 Spielern mind. 1, 2, 2, 3 gültige Wörter genannt, zieht Meggie (gelb) 1 Feld Richtung Ziel.</li> <li>- Andernfalls bewegt sich Capricorn (rot) 1 Feld Richtung Ziel.</li> <li>- Jeder Spieler mit gültigem Wort erhält 1 Chip, Buchseite oben vor sich. Bei mind. 2 gültigen Wörtern erhält der Spieler mit dem längsten Wort 1 Bonuschip mit Buchseite nach oben.</li> <li>- Sind nicht mehr genug Chips im Vorrat, geben alle Spieler gleich viele Chips zurück (evtl. jeder 3).</li> <li>- Die Aufgabenkarte wird abgelegt, <b>der nächste Spieler ist an der Reihe</b>.</li> </ul>	
<b>Ende:</b>	
Ist Meggie zuerst am Ziel, gewinnen die Spieler.	
Der beste Spieler ist, wer die meisten Chips mit Buchseite oben hat.	
Ist Capricorn zuerst am Ziel, gewinnt die dunkle Seite.	
Der beste Spieler ist, wer die meisten Chips mit Herzseite oben hat.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.07.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a>	* lt. Kosmos