

Waz Baraz - KSR	Waz Baraz - KSR
<p>Bewegungskarten (grüner Rücken) mischen und 1 Karte verdeckt auslegen = Startkarte des Kreises. An diese Karte werden im Uhrzeigersinn die Hexenkarten (roter Rücken) von 1 bis 20 als Kreis angelegt.</p> <p>Jeder Spieler wählt einen Spielstein und stellt ihn auf die Startkarte des Kreises. Der Startspieler (Meister) beginnt und wählt 2 Hexenkarten aus dem blauen Stapel aus. Er ist in der Meister-Rolle passiv im Spiel, d.h., er sagt nur an oder zeigt Karten. Er nimmt die "OK"- und die "NEIN"-Karte an sich und mischt die 18 Bewegungskarten. Dann legt er <i>eine</i> Bewegungskarte aufgedeckt außen neben die <i>Startkarte</i>. Die übrigen Bewegungskarten werden gleichmäßig <i>nur an die Mitspieler</i> verteilt, evtl. Restkarten kommen beiseite. Der Spieler links vom Meister beginnt das Spiel.</p> <p><b>Ablauf:</b></p> <p><b>1. Hexen benennen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Spieler darf zu Beginn seines Zuges <u>2 Hexen</u> benennen, von denen er glaubt, dass der Meister genau diese ausgewählt hat.</li> <li>a) Liegt er <u>komplett richtig</u>, endet sein Zug und er zieht mit seiner Spielfigur 5 Felder vor. Der <u>Spieler wird neuer Meister</u> und gibt seine Bewegungskarten an den alten Meister ab. Er wählt 2 neue Hexen aus den gesamten 20 Hexenkarten (blauer Rücken) aus, also inkl. den zuvor erratenen Hexen. Der alte Meister übergibt die "OK"- und "NEIN"-Karte an den neuen Meister.</li> <li>b) <u>Liegt er falsch</u>, zieht der Meister um 2 Felder vor. Der Spieler macht aber weiter mit seinem regulären Spielzug (siehe 2.).</li> </ul> <p><b>2. Bewegungskarte spielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler nimmt <u>eine</u> seiner Bewegungskarten und zählt entsprechend der Höhe des Kartenwertes die Hexen ab, die nach der schon liegenden alten Bewegungskarte vorkommen (ggf. auch die Startkarte). Neben dem Zielfeld legt er nun die eigene Bewegungskarte außen daneben ab.</li> <li>- Überschreitet ein Spieler dabei die Startkarte, zieht der Meister um 1 Feld vor. Das Erreichen der Startkarte löst noch nichts aus.</li> <li>- Legt ein Spieler eine <u>Bewegungskarte</u> genau außen <u>neben die Startkarte</u>, darf er <u>eine</u> beliebige Hexe raten, d.h., er fragt den Meister nach der Nummer der Hexe (1..20). Der Meister antwortet geheim - er reicht dem Spieler eine seiner Karten (OK oder NEIN).</li> </ul> <p><b>3. Der Meister prüft:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Meister prüft nun, ob sich zwischen den beiden Bewegungskarten mind. 1 Hexe von seinen 2 ausgewählten Hexen befindet.</li> <li>- Ist mind. 1 Hexe dabei, sagt er "WAZ", sonst "NOWAZ" (frei nach R.Winner).</li> <li>- Der Spieler nimmt die <u>alte</u> Bewegungskarte auf die Hand.</li> <li>- Der nächste Spieler ist am Zug.</li> </ul> <p><b>Spielende:</b></p> <p>...sobald ein Spieler mit seinem Spielstein die Startkarte erreicht/überschreitet. Er ist damit der Gewinner.</p>	<p>Bewegungskarten (grüner Rücken) mischen und 1 Karte verdeckt auslegen = Startkarte des Kreises. An diese Karte werden im Uhrzeigersinn die Hexenkarten (roter Rücken) von 1 bis 20 als Kreis angelegt.</p> <p>Jeder Spieler wählt einen Spielstein und stellt ihn auf die Startkarte des Kreises. Der Startspieler (Meister) beginnt und wählt 2 Hexenkarten aus dem blauen Stapel aus. Er ist in der Meister-Rolle passiv im Spiel, d.h., er sagt nur an oder zeigt Karten. Er nimmt die "OK"- und die "NEIN"-Karte an sich und mischt die 18 Bewegungskarten. Dann legt er <i>eine</i> Bewegungskarte aufgedeckt außen neben die <i>Startkarte</i>. Die übrigen Bewegungskarten werden gleichmäßig <i>nur an die Mitspieler</i> verteilt, evtl. Restkarten kommen beiseite. Der Spieler links vom Meister beginnt das Spiel.</p> <p><b>Ablauf:</b></p> <p><b>1. Hexen benennen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Spieler darf zu Beginn seines Zuges <u>2 Hexen</u> benennen, von denen er glaubt, dass der Meister genau diese ausgewählt hat.</li> <li>a) Liegt er <u>komplett richtig</u>, endet sein Zug und er zieht mit seiner Spielfigur 5 Felder vor. Der <u>Spieler wird neuer Meister</u> und gibt seine Bewegungskarten an den alten Meister ab. Er wählt 2 neue Hexen aus den gesamten 20 Hexenkarten (blauer Rücken) aus, also inkl. den zuvor erratenen Hexen. Der alte Meister übergibt die "OK"- und "NEIN"-Karte an den neuen Meister.</li> <li>b) <u>Liegt er falsch</u>, zieht der Meister um 2 Felder vor. Der Spieler macht aber weiter mit seinem regulären Spielzug (siehe 2.).</li> </ul> <p><b>2. Bewegungskarte spielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler nimmt <u>eine</u> seiner Bewegungskarten und zählt entsprechend der Höhe des Kartenwertes die Hexen ab, die nach der schon liegenden alten Bewegungskarte vorkommen (ggf. auch die Startkarte). Neben dem Zielfeld legt er nun die eigene Bewegungskarte außen daneben ab.</li> <li>- Überschreitet ein Spieler dabei die Startkarte, zieht der Meister um 1 Feld vor. Das Erreichen der Startkarte löst noch nichts aus.</li> <li>- Legt ein Spieler eine <u>Bewegungskarte</u> genau außen <u>neben die Startkarte</u>, darf er <u>eine</u> beliebige Hexe raten, d.h., er fragt den Meister nach der Nummer der Hexe (1..20). Der Meister antwortet geheim - er reicht dem Spieler eine seiner Karten (OK oder NEIN).</li> </ul> <p><b>3. Der Meister prüft:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Meister prüft nun, ob sich zwischen den beiden Bewegungskarten mind. 1 Hexe von seinen 2 ausgewählten Hexen befindet.</li> <li>- Ist mind. 1 Hexe dabei, sagt er "WAZ", sonst "NOWAZ" (frei nach R.Winner).</li> <li>- Der Spieler nimmt die <u>alte</u> Bewegungskarte auf die Hand.</li> <li>- Der nächste Spieler ist am Zug.</li> </ul> <p><b>Spielende:</b></p> <p>...sobald ein Spieler mit seinem Spielstein die Startkarte erreicht/überschreitet. Er ist damit der Gewinner.</p>
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner</i>  <i>Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i></p>	<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner</i>  <i>Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i></p>