

## Beowulf - KSR

Im Grundspiel werden Schatz-Episoden übersprungen. Jede Runde bewegt sich Beowulf 1 Feld weiter. Alle Spieler **können** dort die angebotenen Aktionsmöglichkeiten durchführen. Spielergeld: verdeckt halten. Wunden und Kratzer sind aber offen sichtbar zu halten.

### Zwischen-Episode:

Landet Beowulf auf einer **Zwischen-Episode**, hat jeder Spieler die Möglichkeit, **eine bestimmte** Handlung durchzuführen. Ab Startspieler reihum wird entschieden, ob man die Episode durchführt oder nicht.

**Reicher Lohn:** Gegen Abgabe der Symbole "Kampf" erhält man einen Schatz im Wert 3.

**Risiko:** Vom Nachzieh-Stapel 2 Karten aufdecken. Passende Karten + (Beowulf = Joker) darf der Spieler auf die Hand nehmen, unpassende ==> offene Ablage. Passt keine Karte zu dem/den geforderten/n Symbol/en, werden sie abgelegt und der Spieler erhält 1 Kratzer, den er offen vor sich ablegt.

**Gelegenheit:** (Auswahl der Möglichkeiten)

- 2 beliebige Handkarten offen abwerfen = 2 neue Karten nehmen vom Nachzieh-Stapel.
- 2 Kampfkarten (oder 1 Karte mit 2 Symbolen) abwerfen = 1 Schatzpl. (Wert 3) nehmen.
- Je 1 Symbol der 5 Arten (auf Aktionskarte) abgeben = 1 Ruhmesplättchen nehmen.
- 2 Freundschaftskarten oder 1 Freundschaftskarte mit 2 Symbolen offen abwerfen = 1 verdecktes Bündnisplättchen nehmen.
- 2 beliebige Ruhmespl. oder 2 Bündnispl. abwerfen = 1 Wunde oder alle Kratzer abgeben.

**Auswahl:** Jeder Spieler darf sich **1** beliebige der 5 Möglichkeiten aussuchen. Fehlt das gewünschte Teil im Vorrat, kann er die Aktion nicht machen. Es ist nicht erlaubt, statt eines 2er-Plättchens dann 2 x 1er-Plättchen zu nehmen.

**Erholung:** Startspieler deckt doppelt so viele Karten auf wie Teilnehmer im Spiel sind. Er nimmt **eine** Karte, ebenso reihum im Uhrzeigersinn jeder Spieler. Danach ist noch 1x reihum jeder dran.

### Haupt-Episode:

#### Typ "Gleichzeitig gespielt (gerader Pfeil)":

- Es legt jeder Spieler 0 - x Karten der gewünschten Sorte/n (Beowulf = Joker) verdeckt auf den Tisch. Alle Spieler decken dann gleichzeitig auf.
- Der Spieler mit den meisten passenden Symbolen erhält den Reihenfolgeanzeiger Nr.1 usw., bei Patt gilt, wer näher am Startspieler sitzt. Bluff mit unpassenden Karten ist erlaubt.
- Eingesetzte passende Karten ==> Ablage, restliche Karten kommen auf die Hand zurück.

#### Typ "Reihum gespielt (gekrümmter Pfeil)":

- 2 Arten von Symbolen (auch Beowulf als Joker) können gespielt werden. Startspieler beginnt und legt 1 Karte offen aus, die 1 oder 2 der geforderten Symbole haben muss.
- Nächster Spieler im Uhrzeigersinn muss mind. 1 Karte spielen oder aussteigen. Das Gebot des Vorbietens muss erreicht oder übertroffen werden, ggf. durch Ausspielen weiterer einzelner Karten, d.h., Karte für Karte. Wird dabei die Gebots-Vorlage des Vorgängers erreicht, darf keine weitere Karte gespielt werden.
- Alle ausgespielten Karten ==> Ablage.
- Wer aussteigt, nimmt sich den noch verfügbaren höchsten Reihenfolgeanzeiger (höchste Nr.).

### Risiko:

- Bevor ein Spieler auslegt, kann er auf Risiko spielen, d.h., 2 Karten vom Stapel aufdecken. Zu den geforderten Symbolen passende Karten werden ausgespielt. Ggf. muss der Spieler weitere Handkarten spielen. Passt keine gezogene Karte, scheidet der Spieler aus und nimmt den höchsten verfügbaren Reihenfolgeanzeiger. Er erhält auch noch einen Kratzer.

### Auswertung einer Haupt-Episode:

- Ab Reihenfolgeanzeiger 1 beginnend setzt jeder Spieler seinen Anzeiger auf eine der abgebildeten Errungenschaften der Haupt-Episode, die abhängig je nach Anzahl Spieler im Spiel verfügbar sind. Jeder Spieler nimmt sich die Errungenschaft/en lt. Vorgabe auf dem von ihm belegten Feld.
- Der Spieler mit höchstem Reihenfolgeanzeiger erhält das rote Banner und ist Startspieler.
- Alle Reihenfolgeanzeiger von der Episode abräumen.
- (<5 Sp.): Das Banner  wird auf nächster Haupt-Episode so von links herum platziert, dass so viele Felder verfügbar sind, wie Teilnehmer im Spiel.
- **Beowulf zieht 1 Feld weiter.**



Beispiel: 3 Spieler ( o )

**Neuer Startspieler** ist der Spieler mit **höchstem** Reihenfolgeanzeiger (also höchste Nummer).

Wer zuvor als letzter in einer Haupt-Episode zum Zuge kam, ist also Startspieler danach.

### Errungenschaften (Plättchen und Karten, die man im Laufe des Spiels erhält):

- verdeckt vor Spielern ablegen.
- nur in angegebenen Stückelungen genau nehmen (außer in Haupt-Episode "Kampf mit dem Drachen")
- Sonderkarten auf die Hand nehmen. Erläuterungen in Spielregel.
- Kratzer und Wunden müssen offen vor den betroffenen Spielern liegen. 3 Kratzer = sofort gegen 1 Wunde tauschen. Wunden können nicht wieder zu Kratzern werden.

### Spiel-Ende:

In der letzten Episode geben die Spieler alle Handkarten ab. Die meisten Symbole daraus bestimmen die Reihenfolge je Spieler. Sonderkarten ohne Symbole zählen nicht. Punkte aus Episode werden vergeben. Alle Spieler decken ihre Plättchen auf. Wert der Ruhmes-, Schatz- und Bündnisplättchen addieren inkl. Minus 2-Plättchen. Wunden: 0 = 5 Extra-Punkte, 1-2 = keine Punkte, 3 u.m. = je Wunde minus 5. Höchste Gesamtsumme gewinnt, Patt: Es gibt mehrere Erste.

### Erweitertes Spiel mit Schatz-Episoden:

- Ab Startspieler wird nach dem Prinzip der "reihum gespielten" Episoden mit Schatz-Plättchen geboten.
- Nur der Gewinner dieser Episode erhält die angegebene Errungenschaft und gibt die Schätze ab. Alle anderen Beteiligten erhalten aber die gebotenen Schätze zurück.
- Schätze sind in dieser Version zum Spielende wertlos.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.07.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)