

Tatort Themse - KSR

Alle 25 Spurenkarten verdeckt mischen und offen auslegen als 5x5-Raster.
Die 5 Kriminalfallkarten in Reihe daneben legen. Alle 72 Zeugenkarten in
4 Arten verdeckt mischen, an jeden Spieler 4 Karten auf die Hand geben.
4 Zeugenkarten offen in Reihe auslegen, daneben den verdeckten Stapel.

Ablauf eines Zuges:

Bis zu 3 Aktionen in Reihenfolge machen (jede nur 1x):

Generell kann man 2 gleiche Zeugen als 1 beliebigen Zeugen spielen.

Das darf man auch mehrfach tun.

ENTWEDER

⇒ **2 beliebige gleiche Zeugen ablegen UND die unterste Spur (Karte) einer Spalte aus dem Spiel beseitigen (2 Aktionen).**

Die oberste Spur einer Spalte darf nie beseitigt werden.

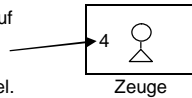
Eine Spur darf nicht beseitigt werden, wenn sie zum Spielende führt.

Man kann auch 4 o.m. gleiche Zeugen spielen und für je 2 Zeugen
1 Spur aus dem Spiel nehmen, aber immer aus der selben Spalte.

○ Danach nimmt man die nun unterste Spur dieser Spalte und legt sie
offen vor sich ab.

○ Zusätzlich sind so viele Zeugen der darauf
angegeben Art zu spielen, wie links auf
der Spur der Wert vorgibt (2 - 6).

○ Zeugen ==> auf den offenen Ablagestapel.



ODER

⇒ **Eine Spur aufnehmen (1 Aktion) - max. 1x/Zug:**

Die unterste Spur einer Spalte nehmen und offen vor sich ablegen.

Zusätzlich sind so viele Zeugen der darauf angegebenen Art zu spielen,
wie links auf der Spur der Wert vorgibt.

UND

⇒ **Zeugen befragen (1 Aktion - MUSS):**

Man nimmt genau 1 der 4 offenen Zeugenkarten aus der Auslage oder
1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand und ergänzt auf 4.

Nachziehstapel leer? Mischen ==> Neuer Stapel.

Liegen 4 gleiche Zeugen aus, darf der folgende Spieler diese
auf die Ablage werfen und 4 neue Karten aufdecken.

⇒ **Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.**

Lösen eines Falles:

Wurde die letzte Spur eines Kriminalfalles aufgenommen, ist der
jeweilige Fall gelöst.

Derjenige Spieler, dessen Spuren vor ihm zu diesem Fall den höchsten
Punktwert in Summe aus den aufgedruckten Werten aufweisen, erhält
als Bonus die Karte mit dem Fall.

Patt: Niemand erhält den Bonus.

Ende:

Sind 4 Fälle gelöst, endet das Spiel sofort.

Alle Spuren des ungelösten 5. Falls werden entfernt = wertlos.

Jeder Spieler zählt die Werte seiner vor ihm liegenden Spuren
und Boni zusammen.

Die höchste Summe gewinnt, bei Patt gibt es mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.12.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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