

ASTROMAGIE

Spielregeln

Ziel des Spiels:

Bei diesem Kartenspiel für 2-5 Spieler geht es darum, mit seinen Stichen die meisten Punkte zu sammeln. Der Wert der Stiche wird durch die astrologische Beziehung der ausgelegten Karten bestimmt.

Vorbereitung:

Karten mischen, **jeder Spieler erhält** verdeckt **6 Karten**, der Rest wird als Stapel verdeckt in die Mitte gelegt. Schreibblock und Stift bereit legen.

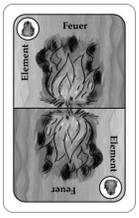
Die 4 Kartentypen:

12 Elemente

24 Sternzeichen

24 Planetenkarten

12 Aspekte



Spielverlauf:

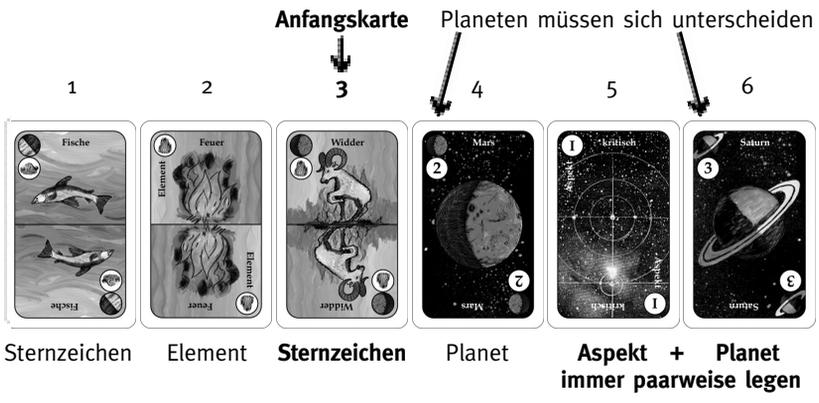
Der Spieler, der an der Reihe ist, **kann** beginnend mit einem Sternzeichen **1 bis 3 Karten** in der Mitte des Tisches **auslegen** oder **1 Karte offen** abwerfen. Solange der Stapel vorhanden ist, wird das **Blatt auf der Hand** dann wieder **auf 6 Karten aufgefüllt**.

Der nächste Spieler legt an diese Karte(n) wiederum 1-3 Karten an oder wirft 1 Karte offen ab usw. Es wird immer nur an **einer** Reihe gemeinsam angelegt, bis ein Spieler den Stich macht.

Erst dann wird mit einer neuen Reihe begonnen.

Legeschema:

- Man **beginnt** immer mit einem **Sternzeichen** (Position **3**), dann kann in beide Richtungen **lückenlos** angelegt werden.
- Die **Planeten** (Position **4** und **6**) **müssen sich unterscheiden**.
- Der **Aspekt** (Position **5**) und der äussere Planet (Position **6**) werden **immer nur gemeinsam** als **Aspekt-Planeten-Paar** gelegt.



Wertung der Stiche:

Die **Anzahl gleicher** Element- oder Planeten-Symbole (Position 1 bis 4) multipliziert mit der **Planetenzahl** (nur Position 4) ergibt den Stichwert.

Wenn keines der Symbole übereinstimmt ist die **Mindestpunktzahl 1** (mal der Planetenzahl). Ein **einzelnes ausgespieltes Sternzeichen** zählt daher **schon 1 Punkt**, wenn keiner der Mitspieler mehr eine Karte anlegen will **oder kann, denn das Legeschema muß immer eingehalten werden.**



Beispiel mit drei Karten:

1	2	3	4	5	6
	Element	Sternzeichen	Planet		

keine Übereinstimmung
= 1 mal 2 = 2 Punkte

Beispiel mit vier Karten:

1	2	3	4	5	6
Sternzeichen	Element	Sternzeichen	Planet		

2 gleiche
Planetensymbole
mal 3 = 6 Punkte

Weitere Möglichkeiten Stiche zu machen:

Der **Spieler**, der **zuletzt gelegt** hat, **erhält den Stich** nach einem Umlauf, wenn **keiner der Mitspieler weitere Karten** angelegen will oder kann.
 Wenn das **Aspekte-Planeten-Paar** (Position 5+6) **schon gelegt** sind, **können** jeweils auf dieses Paar **weitere Aspekte-Planeten-Paare draufgelegt** werden, um zu stechen. Es können also auch mehr als sechs Karten gelegt werden.

- Der **Aspektwert** muß dabei **gleich** oder **größer** sein, **als der darunterliegende Aspekt**.
- Die **Planetenzahl** des äusseren Planeten (Position 6) **muß bestätigt** werden. Liegt z. B. bereits eine 2 aussen, dürfen weiterhin nur Planeten mit einer 2 auf diese Karte gelegt werden.

Beispiel mit acht Karten:

		Anfangskarte	Planeten müssen sich unterscheiden		
1	2	3	4	5	6
Sternzeichen	Element	Sternzeichen	Planet	Aspektwert gleich oder größer	Planetenzahl bestätigen

immer paarweise legen

In diesem Beispiel ergibt sich die Maximalpunktzahl:
(3 gleiche Planetensymbole + 3 gleiche Elementsymbole) mal 3 = 18 Punkte

Die Punktezah wird notiert, der **Spieler der zuletzt** gelegt hat, **nimmt den Stich** zu sich **und beginnt** neu auszulegen.

Spielende:

Nachdem der verdeckte Stapel aufgebraucht ist, wird solange weiter gespielt, **bis kein Spieler mehr einen Stich** machen kann.