



# Mona Klecksa

**SPIELREGEL**

## INHALT

- **EINFÜHRUNG UND SPIELZIEL** ..... S. 3
- **SPIELMATERIAL** ..... S. 3
- **SPIELAUFBAU** ..... S. 4
- **SPIELERANZAHL** ..... S. 5
- **SPIELABLAUF** ..... S. 6
  - Verschönere das Werk ..... S. 6
  - Beschmiere das Werk ..... S. 7
- **HANDKARTEN AUFFÜLLEN** ..... S. 8
- **WERTUNG EINES MEISTERWERKES** ..... S. 8
- **EIN NEUES MEISTERWERK BEGINNEN** ..... S. 9
- **SPIELLENDE** ..... S. 9
- **ERINNERUNGEN UND HINWEISE** ..... S. 10
- **BIOGRAFIEN** ..... S. 11

## EINFÜHRUNG UND SPIELZIEL

Du bist ein Künstler, na ja, so halbwegs. Um genau zu sein, arbeitest du in einem Studio an der Seite von weiteren zwielichtigen Angehörigen deines Berufsstandes und kreierst Fälschungen. An manchen Werken arbeitet ihr sogar gemeinsam, aber seien wir ehrlich, jeder Künstler versucht dabei, den gesamten Erlös für sich einzuheimsen, indem er Meisterwerken von zweifelhafter Originalität den letzten Pinselstrich (sozusagen das i-Tüpfelchen) verpasst.

Wer von euch einem Gemälde diesen letzten Farbklecks hinzufügt, erhält den gesamten Erlös. Es wird jedoch Situationen geben, in denen ihr das Werk lieber beschmieren und im Wert mindern wollt. Wie auch immer ihr es anstellt, der erste Künstler, der einen Gesamterlös von **25 \$** erzielt hat, gewinnt die Partie!

In dieser Atmosphäre der Höflichkeit und guten Kameradschaft hat nur ein wahrhaft gerissener – und manchmal glücklicher – Künstler eine Chance auf das große Geld.

## SPIELMATERIAL

25 Meisterwerk-Karten



VORDERSEITE RÜCKSEITE

60 Farbklecks-Karten



12 IN JEDER DER 5 FARBEN

RÜCKSEITE

## Die Meisterwerk-Karten im Detail:

DER GELDBETRAG, DEN **DEINE KONKURRENTEN** ERHALTEN, FALLS DU DIESES **MEISTERWERK** RUINIERT.

DER GELDBETRAG, DEN **DER KÜNSTLER** ERHÄLT, DER DIESEM **MEISTERWERK** DEN LETZTEN FARBKLECKS VERPASST.



## SPIELAUFBAU

- Mischt die *Meisterwerk-Karten* und legt sie als offenen Stapel (die beiden streitenden Künstler sind zu sehen) für alle gut erreichbar auf den Tisch.
- Mischt die *Farbklecks-Karten* und teilt 5 Karten verdeckt an jeden Künstler aus. Dies sind eure Handkarten. Die übrigen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.
- Zieht die oberste *Meisterwerk-Karte* und legt sie in die Mitte des Tisches. Lasst rechts und links von ihr etwas Platz für weitere Karten. Da der Stapel der *Meisterwerk-Karten* offen liegt, könnt ihr neben dem momentan umkämpften Werk bereits das nächste sehen.

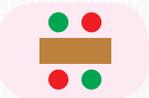
Die folgende Abbildung zeigt einen möglichen Spieldaufbau für 2 Künstler.



Ihr seid nun bereit, die Partie zu beginnen. Derjenige von euch, der zuletzt in einem Museum war, beginnt!

## SPIELERANZAHL

- **Bei 2 Künstlern** spielt ihr einfach gegeneinander.
- **Bei 3 Künstlern** spielt jeder für sich.
- **Bei 4 Künstlern** bilden jeweils 2 von euch ein Team. Setzt euch abwechselnd nebeneinander (wie rechts in der Abbildung zu sehen).



SPIELT IHR ZU DRITT ODER ZU VIERT, GEHT ES NACH DEM ERSTEN ZUG IM UHRZEIGERSINN WEITER.

## SPIELABLAUF

In euren Spielzügen legt ihr jeweils Karten zum aktuellen Meisterwerk. Sobald ein Meisterwerk vollendet oder ruiniert wurde (durch dreimaliges Beschmieren), zieht ihr ein neues Meisterwerk und die Partie wird fortgesetzt, bis ein Künstler (oder ein Team) einen Gesamterlös von 25 \$ erzielt hat.

Ein Künstler **muss** in seinem Zug mindestens 1 *Farbklecks-Karte* ausspielen. Passen ist nicht erlaubt und er muss zwischen den folgenden beiden Aktionen wählen:

**VERSCHÖNERE  
DAS WERK**

ODER

**BESCHMIERE  
DAS WERK**

**DU DARFST NICHT BEIDE AKTIONEN IM SELBEN ZUG DURCHFÜHREN UND ES IST NICHT ERLAUBT, ZU PASSEN!**

Danach ist der nächste Künstler an der Reihe und hat ebenfalls die Wahl: **Verschönern** oder **Beschmieren**.

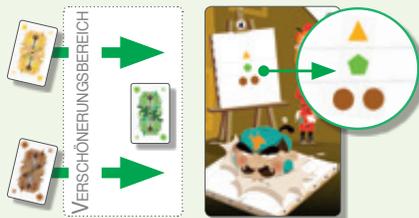
## VERSCHÖNERE DAS WERK

Um das *Meisterwerk* zu verschönern, musst du 1 oder mehrere Karten von deiner Hand in den Verschönerungsbereich legen. Jede ausgespielte Karte muss einen Farbklecks zeigen, der beim aktuellen Werk noch fehlt.

DIESES *MEISTERWERK* KANN VERSCHÖNERT WERDEN MIT:

- 1 KLECKS GELB
- 1 KLECKS GRÜN
- 2 KLECKSEN BRAUN

EIN ANDERER KÜNSTLER HAT BEREITS 1 VERSCHÖNERUNG AUSGESPIELT. IN DIESEM FALL VERSCHÖNERT DER AKTIVE KÜNSTLER DAS MEISTERWERK MIT 1 KLECKS GELB UND 1 KLECKS BRAUN.



**Hinweis:** Hätte er einen weiteren Kleck Braun auf seiner Hand, dürfte der Künstler ihn ebenfalls ausspielen.

## BESCHMIERE DAS WERK

Um das Werk zu beschmieren, musst du 1 einzige Karte in den Schmierbereich legen.



HIER BESCHMIERST DU DAS *MEISTERWERK* MIT 1 KLECKS BLAU.

### Hinweise zum Beschmieren:

- Du darfst nur 1 Karte ausspielen, niemals mehr.
- Du darfst nur eine Karte ausspielen, die nicht zum Verschönern des aktuellen Werkes genutzt werden kann (also keine fehlende Farbe zeigt).
- Du **musst** das Werk beschmieren, wenn du keine Karte zum Verschönern hast.



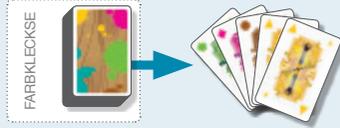
DU DARFST DAS WERK NICHT MIT EINEM KLECKS BRAUN BESCHMIERN, DA DIE KARTE NOCH FÜR EINE VERSCHÖNERUNG DES *MEISTERWERKES* GENUTZT WERDEN KÖNNTE.



DU DARFST DAS WERK MIT EINEM KLECKS GRÜN BESCHMIERN, DA DAS *MEISTERWERK* MIT DIESEM NICHT MEHR VERSCHÖNERT WERDEN KANN (DER NÖTIGE KLECKS GRÜN WURDE BEREITS GESPIELT).

## HANDKARTEN AUFFÜLLEN

Ziehe am Ende deines Spielzugs so viele Karten nach, bis du wieder 5 Handkarten hast. Falls der Farbklecks-Stapel aufgebraucht ist, mische alle Karten des Ablagestapels und lege sie als neuen Nachziehstapel bereit.



## WERTUNG EINES MEISTERWERKES

Ein Meisterwerk wird auf eine von zwei Arten gewertet:

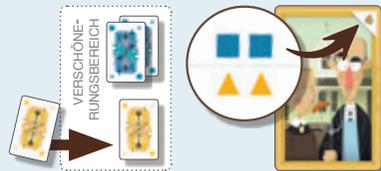


Sobald du dem aktuellen *Meisterwerk* den letzten fehlenden Farbklecks hinzugefügt hast, nimm das *Meisterwerk* und lege es mit der Rückseite nach oben vor dich. Du hast soeben einen Erlös in Höhe des Werts in **der Ecke** erzielt.



HIER VOLLENDEST DU DAS *MEISTERWERK* DURCH DAS HINZUFÜGEN VON **1 KLECKS GELB**.

DREHE ES UM UND LEGE ES VOR DICH. DU HAST SOEBEN 4 \$ VERDIENT.



ODER



Sobald du die **3. Karte** in den Schmierbereich gelegt hast, ist das *Meisterwerk* ruiniert und du überlässt es deinen Konkurrenten. Das ruinierte *Meisterwerk* wird aufgedeckt vor deine Konkurrenten gelegt, um anzuzeigen, dass es ihnen Geld einbringt (allerdings ist es nun weniger wert).

DURCH DAS AUSSPIELEN DES **3. FARBKLECKSES** IN DEN SCHMIERBEREICH HAST DU DAS *MEISTERWERK* RUINIERT. ES WIRD AUFGEDECKT VOR DEINE KONTRAHENTEN GELEGT, SODASS IHR GELDERLÖS ZU SEHEN IST.



**Hinweis:** Spielt ihr zu dritt, lege das ruinierte *Meisterwerk* aufgedeckt zwischen deine Konkurrenten. Auf diese Weise profitieren beide davon (siehe „Erinnerungen und Hinweise“ am Ende dieser Spielregel).

## EIN NEUES MEISTERWERK BEGINNEN

Nachdem ein Meisterwerk vollendet oder ruiniert wurde, führt ihr die folgenden Schritte durch:

- Legt alle Karten aus dem Verschönerungs- und dem Schmierbereich auf den Ablagestapel.
- Zieht das oberste *Meisterwerk* und legt es neben den Nachziehstapel: Dies ist nun das aktuelle *Meisterwerk*.
- Der Künstler, der das letzte Meisterwerk vollendet oder ruiniert hat, füllt seine Hand auf 5 Karten auf und **führt sofort einen weiteren Spielzug durch**.

## SPIELLENDE

Die Partie ist vorbei, sobald ein Künstler (oder ein Team in einer Partie zu viert) Meisterwerke im Gesamtwert von 25 \$ oder mehr gesammelt hat. Dieser Künstler (oder das Team) gewinnt die Partie und ist der erfolgreichste Kunstfälscher.

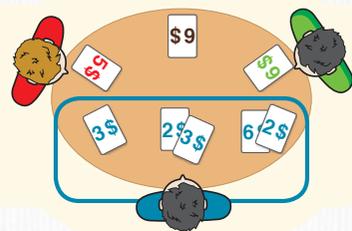
**Sonderfall:** Sollte es in einer Partie zu dritt ein Unentschieden zwischen zwei Künstlern geben, konkurrieren diese beiden um ein letztes Meisterwerk. Wer für dieses letzte Werk einen Erlös erzielt, gewinnt die Partie!

## ERINNERUNGEN UND HINWEISE

- In einer Partie zu dritt umfasst dein Vermögen alle Erlöse deiner vollendeten *Meisterwerke* plus die Erlöse deiner ruinierten *Meisterwerke*, die du zusammen mit deinen Nachbarn verdient hast (Karten zwischen zwei Künstlern).

IN DIESEM BEISPIEL HAT **BLAU** EIN GESAMTVERMÖGEN VON **16\$**:

- 5\$** SELBST VERDIENT;
- 3\$** ZUSAMMEN MIT ROT VERDIENT;
- 8\$** ZUSAMMEN MIT GRÜN VERDIENT.



- Falls der Farblecks-Stapel aufgebraucht ist, mischt alle Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.
- Es ist streng verboten, zu passen. In euren Spielzügen müsst ihr jeweils mindestens 1 Karte ausspielen, sei es in den Verschönerungs- oder den Schmierbereich.
- Wer ein Meisterwerk vollendet oder ruiniert hat, zieht auf 5 Handkarten nach und erhält dann einen neuen Zug.
- Der aufgedeckte Nachziehstapel für Meisterwerke erlaubt es euch, das Set von Farben zu sehen, das für das nächste Meisterwerk verlangt wird. Dies kann strategisch relevant sein ...

## MIKE ELLIOTT



Ich stamme aus Seattle und entwickle seit über 20 Jahren Spiele. Obwohl ich schon mein ganzes Leben lang Spieler bin, war ich zunächst im medizinischen Bereich tätig. Meine Entwicklerkarriere begann bei Wizards of the Coast, wo ich für das Spiel Magic an über 1.000 Karten und 30 Magic-Erweiterungen gearbeitet habe. Im Zuge dieser Arbeit habe ich viele beliebte Mechanismen wie die Slivers entworfen. Ich bin bekannt für das Entwickeln von Sammelkartenspielen. Mittlerweile sind es über ein Dutzend, inklusive der japanischen Hit-Spiele Duel Masters und Battle Spirits. Falls es einen Rekord für die meisten entwickelten Sammelkartenspiele gibt, bin ich auf jeden Fall vorne mit dabei.

In den vergangenen Jahren habe ich etliche Gesellschaftsspiele entwickelt, darunter beliebte Titel wie Quarriors, Thunderstone und Star Trek Fleet Captains. Einer der neueren Hits ist die Reihe Dice Masters, die bei der Markteinführung nach kurzer Zeit bereits vergriffen war. Nachdem ich den Space Cowboys bereits zahlreiche Spiele vorgeschlagen hatte, konnte ich sie endlich von einem überzeugen. Anscheinend ist es in Frankreich einfacher, sich mit den Leuten einig zu werden, wenn man ihnen ein Glas Wein ausgibt (Wer hätte das gedacht?). CROC ist einer meiner liebsten Menschen in der Industrie und ich freue mich auf viele Jahre der Zusammenarbeit mit SpaceCowboys, bis ich mich schließlich auf eine hübsche, tropische Insel zurückziehe und mich meinem ursprünglichen Lebensziel widme, der Weltherrschaft.

## PANDALUNA



Kritzler von kleinen Comic-Männchen mit lustigem Aussehen, großer Fan von flachen Witzen und absoluter Anhänger von Eric Judor. Ich habe immer schon gezeichnet und ich denke, das wird auch immer so bleiben (womit ich die Auszeichnung für den lahmsten Spruch 2016 gewonnen haben dürfte).

Ich habe in einer Design-Hochschule geschlafen – Entschuldigung – studiert und ich arbeite momentan als Kritzler (die offizielle Bezeichnung für Illustratoren/Grafiker) beim Ho'okipa Studio in Colomiers (Frankreich). Und, was sonst noch? Na ja, alles gut soweit, danke!

hookipa  
STUDIO  
WWW.HOOKIPA.COM

**AUTOR: MIKE ELLIOTT**  
**ILLUSTRATIONEN: PANDALUNA**



Mona Klecksa wird  
veröffentlicht durch  
JD Éditions - SPACE Buddies  
238, rue des frères Farman,  
78530 BUC - Frankreich

© 2016 SPACE Buddies. Alle Rechte vorbehalten.

Findet mehr heraus über Mona Klecksa  
und die SPACE Buddies auf [www.spacebuddies.fr](http://www.spacebuddies.fr),  
auf [f](https://www.facebook.com/SpaceCowboysUS)/SpaceCowboysUS und bei [@Spacecowboys1](https://twitter.com/Spacecowboys1).



Haben Sie ein Problem?  
**WIR HELFEN IHNEN!**  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)