

3 sind eine zu viel! - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

1) Karte anlegen: Lege 1 Karte aus Deiner Hand in der passenden Reihe an die korrekte Position (also aufsteigend sortiert). Karten davor/danach verschieben sich entsprechend.

2) Karte(n) aus der Auslage nehmen: In einer Reihe dürfen max. 4 Karten liegen. Legst Du die 5. Karte (inkl. Startkarte) in Reihe, gilt:
a) Ist sie die höchste Karte in der Reihe, nimmst Du die Karte rechts von der Startkarte.
b) Andernfalls nimmst Du alle Karten der Reihe, die höher sind als Deine neu gelegte Karte.

- ◆ Alle erhaltenen Karten legst Du getrennt nach Farben vor Dir ab. Die Zahlenwerte spielen jetzt keine Rolle mehr.
- ◆ Sobald man die 3. Karte einer Farbe erhält, dreht man die 3 Karten auf die Rückseite. Sie sind bei der Endwertung je 1 Minus-Punkt.
- ◆ Nur 1 Karte in einer Farbe ist 1 Punkt, 2 Karten sind 5 Punkte wert.
- ◆ Erhält man irgendwann die 4. Karte einer Farbe, gilt sie wieder wie die 1. Karte dieser Farbe.
- ◆ Die Karten 15, 45 und 75 sind farblos und gelten nicht für Wertungen. Sie gehen nach Entnahme aus einer Reihe aus dem Spiel.

BONUS "Zwischenwertung": Hat man nach seinem Zug alle 7 Farben offen liegen, nimmt man die oberste Zwischen-Wertungskarte. Jeder Spieler kann nur 1 Karte bekommen.

3) Karten nachziehen: Hast Du nur noch 2 Handkarten, ziehst Du 6 neue Karten von Deinem Nachziehstapel auf die Hand.

Spielende: Hat jeder Spieler insgesamt nur noch 2 Karten auf der Hand, endet das Spiel. Diese letzten Karten gehen aus dem Spiel.

BONUS "Endwertung": Hat man 6 bzw. 7 verschiedene Farben offen liegen, erhält man noch 5 bzw. 10 Punkte per Bonuskarte.

Nun zählt jeder Spieler je Farbe 1 bzw. 5 Punkte für 1 bzw. 2 Karten. Jede umgedrehte Karte = minus 1. Dann Bonus-Werte dazuaddieren. Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnt(en).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.11.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de