

Auf der Pirsch - KSR
<p>Es werden 4 Runden gespielt. Es beginnt der Spieler mit der Karte "Muffelwild 10". Im Spiel sind 48 Tierkarten in 4 Farben und Wert 1 - 12. Bei 3 Spielern werden alle Tierkarten mit Wert 1, 6 und 12 aus dem Spiel genommen.</p> <p>1. Runde: Karten mischen und jedem Spieler 12 Karten geben. Die 4 Trümpfe mischen und überlappend auslegen. Man sieht nun, welche Farbe in welcher Runde Trumpf ist. Papier und Bleistift bereitlegen.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <p>1) Eine Karte ausspielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Startspieler bzw. Stichgewinner spielt 1 Karte offen aus. - Die 1. Karte eines Stichs bestimmt die Stichfarbe, die bedient werden muss. - Jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn legt 1 Karte dazu. Wer nicht bedienen kann, muss 1 Karte einer anderen Farbe ausspielen, er darf aber auch trumpfen. - Trumpffarbe ist die aktuell ausliegende der 4 separaten Trumpf-Karten. - Innerhalb der angespielten Farbe sticht die höchste Karte dieser Farbe. - Trumpf übersticht Farbe. Innerhalb der Trumpffarbe sticht der höchste Trumpf. - Der Gewinner eines Stichs legt den Gewinnstich verdeckt vor sich ab und spielt neu auf. <hr/> <p>2) Vorgeschriebene Stichzahl erreicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In den Runden 1 - 3 darf jeder Spieler genau 3 Stiche machen (4 Sp.) bzw. 4 Stiche (3 Sp.). - Hat ein Spieler die vorgeschriebene Stichzahl erreicht, kann er keinen weiteren Stich mehr machen. - Seine ausgespielte Karte muss nun die Regeln erfüllen, gibt aber keine Farbe vor und sticht nicht. Sie muss von den Mitspielern nicht bedient werden. - Die erste Karte eines Spielers, der noch nicht die Anzahl Pflichtstiche erreicht hat, gibt die Farbe vor. - Karten gewonnener Stiche sind die eigenen Handkarten für die folgende Runde. - In der 4. Runde spielt man auf möglichst viele Stiche. <p>Punkte sammeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nach Runde 1 - 3 zählt jeder Spieler jeweils alle Fußspuren auf seinen gewonnenen Karten und multipliziert diesen Wert mit der Anzahl der <u>verschiedenen</u> Spuren. (z.B.: 5 von Bären, 4 von Wölfen, 3 von Wildschweine) = 12 Spuren x 3 = 36 Punkte - Folgende Kartenwerte haben Spuren: 5 = 1, 6 = 2, 7 = 3, 8 = 2, 9 = 1 Spuren. <p>Tiere fangen: In der 4. Runde zählt jede Karte: Wolf = 1, Muffelwild = 2, Wildschwein = 3, Bär = 4.</p> <p>Ende: Nach 4 Runden: Man addiert die Punkte aus allen Runden. Meiste Punkte = Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.08.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> <p>Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de</p>

Auf der Pirsch - KSR
<p>Es werden 4 Runden gespielt. Es beginnt der Spieler mit der Karte "Muffelwild 10". Im Spiel sind 48 Tierkarten in 4 Farben und Wert 1 - 12. Bei 3 Spielern werden alle Tierkarten mit Wert 1, 6 und 12 aus dem Spiel genommen.</p> <p>1. Runde: Karten mischen und jedem Spieler 12 Karten geben. Die 4 Trümpfe mischen und überlappend auslegen. Man sieht nun, welche Farbe in welcher Runde Trumpf ist. Papier und Bleistift bereitlegen.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <p>1) Eine Karte ausspielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Startspieler bzw. Stichgewinner spielt 1 Karte offen aus. - Die 1. Karte eines Stichs bestimmt die Stichfarbe, die bedient werden muss. - Jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn legt 1 Karte dazu. Wer nicht bedienen kann, muss 1 Karte einer anderen Farbe ausspielen, er darf aber auch trumpfen. - Trumpffarbe ist die aktuell ausliegende der 4 separaten Trumpf-Karten. - Innerhalb der angespielten Farbe sticht die höchste Karte dieser Farbe. - Trumpf übersticht Farbe. Innerhalb der Trumpffarbe sticht der höchste Trumpf. - Der Gewinner eines Stichs legt den Gewinnstich verdeckt vor sich ab und spielt neu auf. <hr/> <p>2) Vorgeschriebene Stichzahl erreicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In den Runden 1 - 3 darf jeder Spieler genau 3 Stiche machen (4 Sp.) bzw. 4 Stiche (3 Sp.). - Hat ein Spieler die vorgeschriebene Stichzahl erreicht, kann er keinen weiteren Stich mehr machen. - Seine ausgespielte Karte muss nun die Regeln erfüllen, gibt aber keine Farbe vor und sticht nicht. Sie muss von den Mitspielern nicht bedient werden. - Die erste Karte eines Spielers, der noch nicht die Anzahl Pflichtstiche erreicht hat, gibt die Farbe vor. - Karten gewonnener Stiche sind die eigenen Handkarten für die folgende Runde. - In der 4. Runde spielt man auf möglichst viele Stiche. <p>Punkte sammeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nach Runde 1 - 3 zählt jeder Spieler jeweils alle Fußspuren auf seinen gewonnenen Karten und multipliziert diesen Wert mit der Anzahl der <u>verschiedenen</u> Spuren. (z.B.: 5 von Bären, 4 von Wölfen, 3 von Wildschweine) = 12 Spuren x 3 = 36 Punkte - Folgende Kartenwerte haben Spuren: 5 = 1, 6 = 2, 7 = 3, 8 = 2, 9 = 1 Spuren. <p>Tiere fangen: In der 4. Runde zählt jede Karte: Wolf = 1, Muffelwild = 2, Wildschwein = 3, Bär = 4.</p> <p>Ende: Nach 4 Runden: Man addiert die Punkte aus allen Runden. Meiste Punkte = Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.08.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> <p>Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de</p>