

Witches - KSR	
<p>Alle 60 (4 Farben, je von 1 - 14; 4 Zauberer) Karten vollständig verteilen. Bei 3 / 4 - 5 / 6 Spielern werden 4 / 3 / 2 Karten geschoben. Bei 3 und 5 Spielern werden die Karten vor jeder Stichrunde im Wechsel nach links und rechts geschoben. Stichrunde = alle Handkarten spielen Bei 4 und 6 Spielern werden die Karten vor 1. Stichrunde nach links, in der 2. Runde nach rechts, in 3. Runde zum ggü. sitzenden Spieler geschoben. Danach beginnt dieser Wechsel erneut. Ein Spieler spielt die 1. Karte aus, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Eine Runde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Jeder Spieler spielt reihum genau 1 Karte auf den Tisch aus. ➔ Die ausgespielte Farbe muss bedient werden (Ausnahme: Zauberer). ➔ Wer nicht bedienen kann, darf 1 andere Karte oder Zauberer spielen. ➔ Die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe gewinnt den Stich. ➔ Der Spieler des Gewinnstiches legt diesen verdeckt vor sich ab und spielt eine weitere Karte aus. <p>Zauberer: Wert = 0, keine Farbzugehörigkeit Wird zuerst in einem Stich 1 Zauberer gespielt, entscheidet die erste folgende Farbkarte über die Ausspielfarbe. Zauberer gewinnen nur Stiche mit ausschließlich Zauberern, d.h., der zuerst gespielte Zauberer gewinnt.</p> <p>Feuerkarten: Jede Feuerkarte (Ausnahme: Feuerhexe) = 1 Feuerpunkt Feuerhexe: Feuerpunkte der Feuerkarten x2 (bis max. 15 Punkte) Wasserhexe: 5 Feuerpunkte Pygmäen-Königin: 10 Feuerpunkte Erdhexe: verringert Feuerpunkte in eigenen Stichen bis zu 5 P. Lufthexe: neutralisiert Wasserhexe und/oder Pygmäen-Königin in allen Stichen eines Spielers</p> <hr/> <p>Feuer-Zauber: Hat man alle Feuerkarten ("1" - "14") + (die Wasserhexe und/oder die Pygmäen-Königin), erhält man 0 Punkte, alle Mitspieler je folgende Punkte:</p> <p><u>Wasser-Zauber</u>: Alle Feuerkarten + Wasserhexe = 20 Punkte. <u>Pygmäen-Zauber</u>: Alle Feuerkarten + Pygmäen-Königin = 25 Punkte. <u>Großer Feuer-Zauber</u>: Alle Feuerkarten + Wasserhexe + Pygmäen-Königin = 30 Punkte Nach einem Feuer-Zauber verlieren die Hexen oder Pygmäen-Königin in den Stichen der Mitspieler ihre Sonderfähigkeiten. Gewinnt ein Spieler den letzten Stich einer Stichrunde mit Feuerzauber, darf er sich die Punkte des Feuer-Zaubers abziehen statt sie an die Mitspieler zu übertragen.</p> <p>Spielende: Sobald ein Spieler ≥ 70 Feuerpunkte erreicht, ist Spielende. Der Spieler mit den wenigsten Feuerpunkten gewinnt. Ggf.: Eine andere Punktzahl/Stichrundenzahl vereinbaren.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	

Witches - KSR	
<p>Alle 60 (4 Farben, je von 1 - 14; 4 Zauberer) Karten vollständig verteilen. Bei 3 / 4 - 5 / 6 Spielern werden 4 / 3 / 2 Karten geschoben. Bei 3 und 5 Spielern werden die Karten vor jeder Stichrunde im Wechsel nach links und rechts geschoben. Stichrunde = alle Handkarten spielen Bei 4 und 6 Spielern werden die Karten vor 1. Stichrunde nach links, in der 2. Runde nach rechts, in 3. Runde zum ggü. sitzenden Spieler geschoben. Danach beginnt dieser Wechsel erneut. Ein Spieler spielt die 1. Karte aus, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Eine Runde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Jeder Spieler spielt reihum genau 1 Karte auf den Tisch aus. ➔ Die ausgespielte Farbe muss bedient werden (Ausnahme: Zauberer). ➔ Wer nicht bedienen kann, darf 1 andere Karte oder Zauberer spielen. ➔ Die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe gewinnt den Stich. ➔ Der Spieler des Gewinnstiches legt diesen verdeckt vor sich ab und spielt eine weitere Karte aus. <p>Zauberer: Wert = 0, keine Farbzugehörigkeit Wird zuerst in einem Stich 1 Zauberer gespielt, entscheidet die erste folgende Farbkarte über die Ausspielfarbe. Zauberer gewinnen nur Stiche mit ausschließlich Zauberern, d.h., der zuerst gespielte Zauberer gewinnt.</p> <p>Feuerkarten: Jede Feuerkarte (Ausnahme: Feuerhexe) = 1 Feuerpunkt Feuerhexe: Feuerpunkte der Feuerkarten x2 (bis max. 15 Punkte) Wasserhexe: 5 Feuerpunkte Pygmäen-Königin: 10 Feuerpunkte Erdhexe: verringert Feuerpunkte in eigenen Stichen bis zu 5 P. Lufthexe: neutralisiert Wasserhexe und/oder Pygmäen-Königin in allen Stichen eines Spielers</p> <hr/> <p>Feuer-Zauber: Hat man alle Feuerkarten ("1" - "14") + (die Wasserhexe und/oder die Pygmäen-Königin), erhält man 0 Punkte, alle Mitspieler je folgende Punkte:</p> <p><u>Wasser-Zauber</u>: Alle Feuerkarten + Wasserhexe = 20 Punkte. <u>Pygmäen-Zauber</u>: Alle Feuerkarten + Pygmäen-Königin = 25 Punkte. <u>Großer Feuer-Zauber</u>: Alle Feuerkarten + Wasserhexe + Pygmäen-Königin = 30 Punkte Nach einem Feuer-Zauber verlieren die Hexen oder Pygmäen-Königin in den Stichen der Mitspieler ihre Sonderfähigkeiten. Gewinnt ein Spieler den letzten Stich einer Stichrunde mit Feuerzauber, darf er sich die Punkte des Feuer-Zaubers abziehen statt sie an die Mitspieler zu übertragen.</p> <p>Spielende: Sobald ein Spieler ≥ 70 Feuerpunkte erreicht, ist Spielende. Der Spieler mit den wenigsten Feuerpunkten gewinnt. Ggf.: Eine andere Punktzahl/Stichrundenzahl vereinbaren.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	

Witches - KSR	
<p>Alle 60 (4 Farben, je von 1 - 14; 4 Zauberer) Karten vollständig verteilen. Bei 3 / 4 - 5 / 6 Spielern werden 4 / 3 / 2 Karten geschoben. Bei 3 und 5 Spielern werden die Karten vor jeder Stichrunde im Wechsel nach links und rechts geschoben. Stichrunde = alle Handkarten spielen Bei 4 und 6 Spielern werden die Karten vor 1. Stichrunde nach links, in der 2. Runde nach rechts, in 3. Runde zum ggü. sitzenden Spieler geschoben. Danach beginnt dieser Wechsel erneut. Ein Spieler spielt die 1. Karte aus, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Eine Runde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Jeder Spieler spielt reihum genau 1 Karte auf den Tisch aus. ➔ Die ausgespielte Farbe muss bedient werden (Ausnahme: Zauberer). ➔ Wer nicht bedienen kann, darf 1 andere Karte oder Zauberer spielen. ➔ Die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe gewinnt den Stich. ➔ Der Spieler des Gewinnstiches legt diesen verdeckt vor sich ab und spielt eine weitere Karte aus. <p>Zauberer: Wert = 0, keine Farbzugehörigkeit Wird zuerst in einem Stich 1 Zauberer gespielt, entscheidet die erste folgende Farbkarte über die Ausspielfarbe. Zauberer gewinnen nur Stiche mit ausschließlich Zauberern, d.h., der zuerst gespielte Zauberer gewinnt.</p> <p>Feuerkarten: Jede Feuerkarte (Ausnahme: Feuerhexe) = 1 Feuerpunkt Feuerhexe: Feuerpunkte der Feuerkarten x2 (bis max. 15 Punkte) Wasserhexe: 5 Feuerpunkte Pygmäen-Königin: 10 Feuerpunkte Erdhexe: verringert Feuerpunkte in eigenen Stichen bis zu 5 P. Lufthexe: neutralisiert Wasserhexe und/oder Pygmäen-Königin in allen Stichen eines Spielers</p> <hr/> <p>Feuer-Zauber: Hat man alle Feuerkarten ("1" - "14") + (die Wasserhexe und/oder die Pygmäen-Königin), erhält man 0 Punkte, alle Mitspieler je folgende Punkte:</p> <p><u>Wasser-Zauber</u>: Alle Feuerkarten + Wasserhexe = 20 Punkte. <u>Pygmäen-Zauber</u>: Alle Feuerkarten + Pygmäen-Königin = 25 Punkte. <u>Großer Feuer-Zauber</u>: Alle Feuerkarten + Wasserhexe + Pygmäen-Königin = 30 Punkte Nach einem Feuer-Zauber verlieren die Hexen oder Pygmäen-Königin in den Stichen der Mitspieler ihre Sonderfähigkeiten. Gewinnt ein Spieler den letzten Stich einer Stichrunde mit Feuerzauber, darf er sich die Punkte des Feuer-Zaubers abziehen statt sie an die Mitspieler zu übertragen.</p> <p>Spielende: Sobald ein Spieler ≥ 70 Feuerpunkte erreicht, ist Spielende. Der Spieler mit den wenigsten Feuerpunkten gewinnt. Ggf.: Eine andere Punktzahl/Stichrundenzahl vereinbaren.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	