

13 Leaves - KSR

Ablauf einer Runde:

Jeder Spieler ist reihum am Zug. Wer am Zug ist, hat die Wahl:

- **ENTWEDER SPIELE 1 - x Karten mit selben Wert von der Hand in die Tischmitte.**
Karten gleichen Wertes werden überlappend gestapelt.
Kartenstapel verschiedener Werte liegen aufsteigend sortiert in einer Reihe.
Als ERSTER Spieler einer Runde kann man in seinem 1. Zug so viele Karten selben Werts auslegen, wie man kann und will.
Alle WEITEREN ZÜGE: Die Spieler müssen Karten des selben Werts spielen UND ...
 - a) dabei ENTWEDER beliebig niedrigere / gleichhohe Werte spielen, je nachdem, was der bisherige Stapel mit den niedrigsten Werten vorgibt
ODER dabei beliebig höhere / gleichhohe Werte spielen, je nachdem, was der bisherige Stapel mit den höchsten Werten vorgibt
 - b) Es MÜSSEN mind. so viele Karten ausgespielt werden, wie auf dem unter a) gewählten Stapel schon ausliegen.
 - c) Es dürfen keine Karten mit Werten zwischen beiden Endwerten gespielt werden.
- **ODER:** Ist kein Ausspielen möglich oder du willst nicht ausspielen, passt du:
PASSE:
 - 1) ZIEHE 1 beliebige Karte aus der Mitte auf die Hand.
 - 2) LEGE deine Karten VERDECKT vor dir ab. Die Runde endet für dich.

Runden-Ende: Alle Spieler bis auf EINEN haben gepasst.
Der übrige Spieler hat keinen Zug mehr + entfernt alle Karten der Tischmitte.
Er wird neuer Startspieler. Alle Spieler nehmen ihre Kartenhand wieder auf.
Eine neue Runde beginnt.

Spielende: SOFORT, wenn jemand seine letzte Karte spielt. Er hat GEWONNEN.

Experten-Variante: Nach jeder Partie erhält der Sieger 0 Punkte, alle anderen wie die Anzahl ihrer Handkarten. Nach einer Partie jemand ≥ 20 Punkte, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

Anzahl:	2	3	4	5	6	7	8	7	6	5	4	3	2	62
Wert:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 04.09.26

13 Leaves - KSR

Ablauf einer Runde:

Jeder Spieler ist reihum am Zug. Wer am Zug ist, hat die Wahl:

- **ENTWEDER SPIELE 1 - x Karten mit selben Wert von der Hand in die Tischmitte.**
Karten gleichen Werts werden überlappend gestapelt.
Kartenstapel verschiedener Werte liegen aufsteigend sortiert in einer Reihe.
Als ERSTER Spieler einer Runde kann man in seinem 1. Zug so viele Karten selben Werts auslegen, wie man kann und will.
Alle WEITEREN ZÜGE: Die Spieler müssen Karten des selben Werts spielen UND ...
 - a) dabei ENTWEDER beliebig niedrigere / gleichhohe Werte spielen, je nachdem, was der bisherige Stapel mit den niedrigsten Werten vorgibt
ODER dabei beliebig höhere / gleichhohe Werte spielen, je nachdem, was der bisherige Stapel mit den höchsten Werten vorgibt
 - b) Es MÜSSEN mind. so viele Karten ausgespielt werden, wie auf dem unter a) gewählten Stapel schon ausliegen.
 - c) Es dürfen keine Karten mit Werten zwischen beiden Endwerten gespielt werden.
- **ODER** Ist kein Ausspielen möglich oder du willst nicht ausspielen, passt du:
PASSE:
 - 1) ZIEHE 1 beliebige Karte aus der Mitte auf die Hand.
 - 2) LEGE deine Karten VERDECKT vor dir ab. Die Runde endet für dich.

Runden-Ende: Alle Spieler bis auf EINEN haben gepasst.
Der übrige Spieler hat keinen Zug mehr + entfernt alle Karten der Tischmitte.
Er wird neuer Startspieler. Alle Spieler nehmen ihre Kartenhand wieder auf.
Eine neue Runde beginnt.

Spielende: SOFORT, wenn jemand seine letzte Karte spielt. Er hat GEWONNEN.

Experten-Variante: Nach jeder Partie erhält der Sieger 0 Punkte, alle anderen wie die Anzahl ihrer Handkarten. Hat nach einer Partie jemand ≥ 20 Punkte, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

Anzahl: 2 3 4 5 6 7 8 7 6 5 4 3 2 62
Wert: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 04.09.26