

Bad Bunnies - KSR														
Die 110 Karten (Zahlen: 1..13 in unterschiedlicher Häufigkeit) mischen.														
Zahl:	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Anzahl:	<table border="1"><tr><td>17</td><td>10</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>17</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>10</td></tr></table>	17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10
17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10		
Jeder Spieler erhält verdeckt 7 Karten. Rest = verdeckter Nachziehstapel.														
Ablauf:														
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Startspieler legt beliebige Handkarte (= Ablagestapel) offen in Tischmitte.</li> <li>◆ Im Uhrzeigersinn legen die Mitspieler je 1 Karte offen <u>auf</u> die 1. Karte: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wer dran ist, sagt beim Ablegen "höher" oder "tiefer", gibt also vor, ob die nächste Karte eine höhere/tiefere Zahl zeigen muss.</li> <li>➤ Alternativ darf man eine Karte mit "gleicher" Zahl ablegen (nicht 7). Dazu ruft der Spieler "Doppel Hoppel".</li> </ul> </li> <li>Ab nun darf man nur noch Karten mit dieser gedoppelten Zahl spielen.</li> <li>◆ Kleiner Joker "1" <ul style="list-style-type: none"> <li>... darf auf jede beliebige Zahl, egal was verlangt wurde.</li> <li>... darf nicht auf gedoppelte Karten &gt; "1".</li> <li>... sorgt für Neustart: Nach der "1" darf jede beliebige Karte folgen.</li> <li>... darf selbst auch gedoppelt werden.</li> </ul> </li> <li>◆ Großer Joker "7" <ul style="list-style-type: none"> <li>... darf auf jede beliebige Zahl, egal was verlangt wurde.</li> <li>... beendet das Doppeln. Danach wird normal weitergespielt.</li> <li>... bedeutet: Eine weitere "7" zählt nicht als Doppeln.</li> </ul> </li> <li>◆ Wer keine passende Handkarte hat, muss passen und ist für diese Runde aus dem Spiel. Bewusstes Passen ist nicht erlaubt.</li> </ul>														
Rundenende:	Wer die letzte Karte spielen konnte, gewinnt die Runde. Er erhält für jede Karte im Ablagestapel 1 Punkt notiert. Diese Karten kommen auf den Reservestapel.													
Neue Runde:	Jeder startet mit 7 neuen Handkarten. Wer noch Karten aus der Runde zuvor hat, kann ENTWEDER auf 7 Karten aufstocken ODER alle abwerfen und 7 neue Karten ziehen. Der Gewinner der letzten Runde startet die neue Runde.													
Stapel leer:	Reservestapel mischen und als Nachziehstapel nutzen.													
Spielende:	Wer zuerst 60 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.													
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 22.08.15 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a> Hinweise zu dieser KSR bitte an <a href="mailto:roland.winner@gmx.de">roland.winner@gmx.de</a>														

Bad Bunnies - KSR														
Die 110 Karten (Zahlen: 1..13 in unterschiedlicher Häufigkeit) mischen.														
Zahl:	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Anzahl:	<table border="1"><tr><td>17</td><td>10</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>17</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>10</td></tr></table>	17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10
17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10		
Jeder Spieler erhält verdeckt 7 Karten. Rest = verdeckter Nachziehstapel.														
Ablauf:														
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Startspieler legt beliebige Handkarte (= Ablagestapel) offen in Tischmitte.</li> <li>◆ Im Uhrzeigersinn legen die Mitspieler je 1 Karte offen <u>auf</u> die 1. Karte: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wer dran ist, sagt beim Ablegen "höher" oder "tiefer", gibt also vor, ob die nächste Karte eine höhere/tiefere Zahl zeigen muss.</li> <li>➤ Alternativ darf man eine Karte mit "gleicher" Zahl ablegen (nicht 7). Dazu ruft der Spieler "Doppel Hoppel".</li> </ul> </li> <li>Ab nun darf man nur noch Karten mit dieser gedoppelten Zahl spielen.</li> <li>◆ Kleiner Joker "1" <ul style="list-style-type: none"> <li>... darf auf jede beliebige Zahl, egal was verlangt wurde.</li> <li>... darf nicht auf gedoppelte Karten &gt; "1".</li> <li>... sorgt für Neustart: Nach der "1" darf jede beliebige Karte folgen.</li> <li>... darf selbst auch gedoppelt werden.</li> </ul> </li> <li>◆ Großer Joker "7" <ul style="list-style-type: none"> <li>... darf auf jede beliebige Zahl, egal was verlangt wurde.</li> <li>... beendet das Doppeln. Danach wird normal weitergespielt.</li> <li>... bedeutet: Eine weitere "7" zählt nicht als Doppeln.</li> </ul> </li> <li>◆ Wer keine passende Handkarte hat, muss passen und ist für diese Runde aus dem Spiel. Bewusstes Passen ist nicht erlaubt.</li> </ul>														
Rundenende:	Wer die letzte Karte spielen konnte, gewinnt die Runde. Er erhält für jede Karte im Ablagestapel 1 Punkt notiert. Diese Karten kommen auf den Reservestapel.													
Neue Runde:	Jeder startet mit 7 neuen Handkarten. Wer noch Karten aus der Runde zuvor hat, kann ENTWEDER auf 7 Karten aufstocken ODER alle abwerfen und 7 neue Karten ziehen. Der Gewinner der letzten Runde startet die neue Runde.													
Stapel leer:	Reservestapel mischen und als Nachziehstapel nutzen.													
Spielende:	Wer zuerst 60 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.													
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 22.08.15 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a> Hinweise zu dieser KSR bitte an <a href="mailto:roland.winner@gmx.de">roland.winner@gmx.de</a>														

Bad Bunnies - KSR														
Die 110 Karten (Zahlen: 1..13 in unterschiedlicher Häufigkeit) mischen.														
Zahl:	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Anzahl:	<table border="1"><tr><td>17</td><td>10</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>17</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>10</td></tr></table>	17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10
17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10		
Jeder Spieler erhält verdeckt 7 Karten. Rest = verdeckter Nachziehstapel.														
Ablauf:														
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Startspieler legt beliebige Handkarte (= Ablagestapel) offen in Tischmitte.</li> <li>◆ Im Uhrzeigersinn legen die Mitspieler je 1 Karte offen <u>auf</u> die 1. Karte: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wer dran ist, sagt beim Ablegen "höher" oder "tiefer", gibt also vor, ob die nächste Karte eine höhere/tiefere Zahl zeigen muss.</li> <li>➤ Alternativ darf man eine Karte mit "gleicher" Zahl ablegen (nicht 7). Dazu ruft der Spieler "Doppel Hoppel".</li> </ul> </li> <li>Ab nun darf man nur noch Karten mit dieser gedoppelten Zahl spielen.</li> <li>◆ Kleiner Joker "1" <ul style="list-style-type: none"> <li>... darf auf jede beliebige Zahl, egal was verlangt wurde.</li> <li>... darf nicht auf gedoppelte Karten &gt; "1".</li> <li>... sorgt für Neustart: Nach der "1" darf jede beliebige Karte folgen.</li> <li>... darf selbst auch gedoppelt werden.</li> </ul> </li> <li>◆ Großer Joker "7" <ul style="list-style-type: none"> <li>... darf auf jede beliebige Zahl, egal was verlangt wurde.</li> <li>... beendet das Doppeln. Danach wird normal weitergespielt.</li> <li>... bedeutet: Eine weitere "7" zählt nicht als Doppeln.</li> </ul> </li> <li>◆ Wer keine passende Handkarte hat, muss passen und ist für diese Runde aus dem Spiel. Bewusstes Passen ist nicht erlaubt.</li> </ul>														
Rundenende:	Wer die letzte Karte spielen konnte, gewinnt die Runde. Er erhält für jede Karte im Ablagestapel 1 Punkt notiert. Diese Karten kommen auf den Reservestapel.													
Neue Runde:	Jeder startet mit 7 neuen Handkarten. Wer noch Karten aus der Runde zuvor hat, kann ENTWEDER auf 7 Karten aufstocken ODER alle abwerfen und 7 neue Karten ziehen. Der Gewinner der letzten Runde startet die neue Runde.													
Stapel leer:	Reservestapel mischen und als Nachziehstapel nutzen.													
Spielende:	Wer zuerst 60 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.													
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 22.08.15 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a> Hinweise zu dieser KSR bitte an <a href="mailto:roland.winner@gmx.de">roland.winner@gmx.de</a>														