

4 Seasons - KSR

Jeder Nachziehstapel (18 Karten) hat folgende Werte von oben nach unten:
3-2-2-2-1-1 3-2-2-2-1-1 3-2-2-2-1-1

Eine Partie dauert 9 Runden. Beginnend mit dem Startspieler hat jeder der beiden Spieler immer 1 Zug.

Ablauf einer Runde:

- 1) Der Startspieler reicht 2 Handkarten an seinen Mitspieler.
 - ⇒ Der Mitspieler muss direkt 1 Karte davon offen in den Jahreszeitenbereich in der Tischmitte legen, d.h., an farblich passender Stelle.
 - ⇒ Die 2. Karte davon legt er farblich passend in seinen Einfluss-Bereich.
- 2) Der Mitspieler führt ebenfalls Phase 1 aus.
- 3) Jeder Spieler zieht von seinem persönlichen Nachziehstapel 2 Karten.

Spielende:

- ⇒ Nach 9 Runden ist das Spiel zu Ende.
- ⇒ Man vergleicht für jede Jahreszeit seine ausliegenden Einflusspunkte mit denen des Mitspielers. Wer führt, erhält die Punkte aus der Mitte und die entsprechende Jahreszeitenfigur.
Patt: Es gibt keine Punkte.
- ⇒ Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte erzielt.
Patt: Spieler mit mehr Jahreszeitenfiguren siegt, sonst: Unentschieden.

Jederzeit darf man den Mitspieler bitten, seine Kartenrückseiten zu zeigen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.08.17

4 Seasons - KSR

Jeder Nachziehstapel (18 Karten) hat folgende Werte von oben nach unten:
3-2-2-2-1-1 3-2-2-2-1-1 3-2-2-2-1-1

Eine Partie dauert 9 Runden. Beginnend mit dem Startspieler hat jeder der beiden Spieler immer 1 Zug.

Ablauf einer Runde:

- 1) Der Startspieler reicht 2 Handkarten an seinen Mitspieler.
 - ⇒ Der Mitspieler muss direkt 1 Karte davon offen in den Jahreszeitenbereich in der Tischmitte legen, d.h., an farblich passender Stelle.
 - ⇒ Die 2. Karte davon legt er farblich passend in seinen Einfluss-Bereich.
- 2) Der Mitspieler führt ebenfalls Phase 1 aus.
- 3) Jeder Spieler zieht von seinem persönlichen Nachziehstapel 2 Karten.

Spielende:

- ⇒ Nach 9 Runden ist das Spiel zu Ende.
- ⇒ Man vergleicht für jede Jahreszeit seine ausliegenden Einflusspunkte mit denen des Mitspielers. Wer führt, erhält die Punkte aus der Mitte und die entsprechende Jahreszeitenfigur.
Patt: Es gibt keine Punkte.
- Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte erzielt.
Patt: Spieler mit mehr Jahreszeitenfiguren siegt, sonst: Unentschieden.

Jederzeit darf man den Mitspieler bitten, seine Kartenrückseiten zu zeigen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.08.17