

### Ausgerechnet Buxtehude - KSR

Ortskarten mischen, Namen nach oben zeigend. 3 Stapel mit je 15 Karten bilden.  
Auf 1. Stapel 1 Intermezzo-Karte legen, darauf den 2. Stapel, darauf 1 weitere Intermezzo-Karte, darauf der 3. Stapel.  
Die Richtungskarte in die Tischmitte legen. Aus verbliebenen Ortskarten die oberste Karte (Startkarte) auf die Richtungskarte legen. Jeder Spieler erhält 4 Chips.

#### Ablauf:

##### 1.) 1 Ortskarte vom Stapel nehmen und Ort ansagen.

###### Diese Karte in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung einordnen.

Es gibt 4 Anlege-Richtungen: Nord, Ost, Süd, West  
Die Karte kann auch zwischen ausliegende Karten geschoben werden.  
Eine Karte muss nur in Ausrichtung Nord-Süd oder West-Ost korrekt liegen.

##### 2.) Anzweifeln durch Mitspieler kann jetzt erfolgen.

Wer meint, die eben gelegte Ortskarte liege falsch, ruft "FALSCH".  
Die betroffene Karte und eine direkte Nachbarkarte werden umgedreht.

###### Nun wird zwischen beiden Karten verglichen:

Liegen die Karten in N/S-Richtung, gelten die Koordinaten mit  $\uparrow$  nach oben.  
Liegen die Karten in W/O-Richtung, gelten die Koordinaten mit  $\rightarrow$  nach rechts.  
Richtige Lage besteht, wenn die Grad-Zahlen in Pfeilrichtung höher werden.  
Bei Gleichheit beider Werte: Beide Werte gelten als richtig.

- War die **Anzweiflung erfolgreich**, erhält der Anzweifler 1 Chip vom Spieler am Zug. Die somit falsch angelegte Ortskarte wird aus dem Spiel genommen. Die andere Ortskarte wird wieder auf die Vorderseite gedreht.
- War **Anzweiflung unberechtigt**, zahlt der Anzweifler 1 Chip an aktiven Spieler. Die beteiligten Ortskarten werden wieder umgedreht (Ortsname erscheint). Hat ein Spieler keinen Chip zum Bezahlen, zahlt die Bank.

Zuwenig Chips im Vorrat: 5 Chips gg. 1 Ortskarte tauschen, die aus dem Spiel ist. Sie ist später 5 Punkte wert.

##### 3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

###### Zwischen-Wertung:

- **Intermezzo-Karte** erscheint: Alle Spieler schätzen, wieviele Karten im auslieg. Kartenkreuz FALSCH liegen und notieren geheim ihre geschätzte Anzahl.
- Alle ausliegenden Karten werden dann umgedreht und ab Startkarte gewertet. Falsche Karten werden zur Seite gelegt.
- Wer richtig schätzte, erhält 2 Chips aus der Bank.
- Liegt keiner richtig, erhalten die Spieler je 2 Chips, die die Anzahl falscher Karten am nächsten trafen.
- Alle Orts-Karten (auch Startkarte) werden aus dem Spiel genommen.
- **Neue Runde** beginnt. Es geht weiter mit Phase 1.

###### Spiel-Ende:

Sind alle Karten des Stapels ausgespielt, kommt die 3. Wertung.  
Wer danach die meisten Chips besitzt, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.02.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

### Ausgerechnet Buxtehude - KSR

Ortskarten mischen, Namen nach oben zeigend. 3 Stapel mit je 15 Karten bilden.  
Auf 1. Stapel 1 Intermezzo-Karte legen, darauf den 2. Stapel, darauf 1 weitere Intermezzo-Karte, darauf der 3. Stapel.  
Die Richtungskarte in die Tischmitte legen. Aus verbliebenen Ortskarten die oberste Karte (Startkarte) auf die Richtungskarte legen. Jeder Spieler erhält 4 Chips.

#### Ablauf:

##### 1.) 1 Ortskarte vom Stapel nehmen und Ort ansagen.

###### Diese Karte in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung einordnen.

Es gibt 4 Anlege-Richtungen: Nord, Ost, Süd, West  
Die Karte kann auch zwischen ausliegende Karten geschoben werden.  
Eine Karte muss nur in Ausrichtung Nord-Süd oder West-Ost korrekt liegen.

##### 2.) Anzweifeln durch Mitspieler kann jetzt erfolgen.

Wer meint, die eben gelegte Ortskarte liege falsch, ruft "FALSCH".  
Die betroffene Karte und eine direkte Nachbarkarte werden umgedreht.

###### Nun wird zwischen beiden Karten verglichen:

Liegen die Karten in N/S-Richtung, gelten die Koordinaten mit  $\uparrow$  nach oben.  
Liegen die Karten in W/O-Richtung, gelten die Koordinaten mit  $\rightarrow$  nach rechts.  
Richtige Lage besteht, wenn die Grad-Zahlen in Pfeilrichtung höher werden.  
Bei Gleichheit beider Werte: Beide Werte gelten als richtig.

- War die **Anzweiflung erfolgreich**, erhält der Anzweifler 1 Chip vom Spieler am Zug. Die somit falsch angelegte Ortskarte wird aus dem Spiel genommen. Die andere Ortskarte wird wieder auf die Vorderseite gedreht.
- War **Anzweiflung unberechtigt**, zahlt der Anzweifler 1 Chip an aktiven Spieler. Die beteiligten Ortskarten werden wieder umgedreht (Ortsname erscheint). Hat ein Spieler keinen Chip zum Bezahlen, zahlt die Bank.

Zuwenig Chips im Vorrat: 5 Chips gg. 1 Ortskarte tauschen, die aus dem Spiel ist. Sie ist später 5 Punkte wert.

##### 3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

###### Zwischen-Wertung:

- **Intermezzo-Karte** erscheint: Alle Spieler schätzen, wieviele Karten im auslieg. Kartenkreuz FALSCH liegen und notieren geheim ihre geschätzte Anzahl.
- Alle ausliegenden Karten werden dann umgedreht und ab Startkarte gewertet. Falsche Karten werden zur Seite gelegt.
- Wer richtig schätzte, erhält 2 Chips aus der Bank.
- Liegt keiner richtig, erhalten die Spieler je 2 Chips, die die Anzahl falscher Karten am nächsten trafen.
- Alle Orts-Karten (auch Startkarte) werden aus dem Spiel genommen.
- **Neue Runde** beginnt. Es geht weiter mit Phase 1.

###### Spiel-Ende:

Sind alle Karten des Stapels ausgespielt, kommt die 3. Wertung.  
Wer danach die meisten Chips besitzt, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.02.06  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)