

Bakerstreet - KSR

Eine Runde läuft solange, bis jemand anzweifelt.

Ablauf eines Zuges:

ENTWEDER 1 Karte ausspielen und Gebot abgeben:

1. **Eine** Detektivkarte **offen** an einen der 5 Beweiskarten-Stapel anlegen.
Bereits ausliegende Karten dort werden damit überdeckt.
2. Vom eigenen Nachziehstapel **eine neue Detektivkarte** auf die Hand nehmen.
3. **Gebot** über Punktesumme **aller 6** Handkarten (eigene und fremde) abgeben.
Das Erstgebot einer Runde ist frei wählbar, jedes weitere muss höher sein.
Jeder Spieler ist bestrebt, selbst der Anzweifler zu sein und hofft daher, den Gegenspieler im Gebot hochtreiben zu können, ohne selbst angezweifelt zu werden. Man sollte also nicht zu hoch pokern.
==> Der nächste Spieler ist dran.

ODER das Gebot des Gegenspielers anzweifeln:

- Beide Spieler **decken alle Handkarten** auf.
- Hat der **Anzweifler Recht**, d.h., die Punkte der Handkarten sind **< Gebot**, darf der Anzweifler einen der Beweiskartenstapel zur Auswertung wählen. Der Anzweifler glaubt also - auch aufgrund der eigenen Kartenhand - nicht, dass der angesagte Gebotswert der Karten tatsächlich auch so hoch ist.
- **Verliert** der **Anzweifler**, d.h., die Summe der Handkarten ist **>= Gebot**, darf der **Gebotgeber** einen der Beweiskartenstapel zur Auswertung wählen.

Auswertung:

- Die Detektivkarten am ausgewählten Beweiskartenstapel werden der Reihe nach aufgenommen. Je Spieler werden die Werte addiert (Werte 0 - 5). Dabei sind die Symbole zu beachten.
- Der **Sieger der Auswertung** (bei Gleichstand der Sieger der Anzweiflung) sucht sich **1 beliebige Karte** aus dem Beweiskartenstapel aus und legt sie verdeckt vor sich ab (jederzeit für ihn einsehbar).
- Jeder **Buchstabe darf nur 1x** von jedem Spieler gesammelt werden.

Symbole auf den Detektivkarten (nur gültig bei Auswertungen):

- Ein **Pfeil** bedeutet, daß der **nächste Stapel** im Uhrzeigersinn auch noch anschließend ausgewertet wird (egal ist, von welchem Spieler die Karte ist)
- Eine **Hand** bedeutet **STOPP**, d.h., diese Karte wird als letzte noch gewertet.
- Die Angabe "**x2**" **verdoppelt alle** Karten eines Spielers in einer Auswertung.

- Beide Spieler nehmen sich jeweils **3 neue Handkarten**.
- Ausgewertete Detektivkarten ==> offene Ablagestapel der Spieler.
- Der **Verlierer** des letzten Anzweifeln **beginnt** die neue Runde.

Spielende:

...sobald einer der Spieler mind. **7 zusammenhängende** (A..T) Buchstaben auf seinen Beweiskarten hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.08.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Bakerstreet - KSR

Eine Runde läuft solange, bis jemand anzweifelt.

Ablauf eines Zuges:

ENTWEDER 1 Karte ausspielen und Gebot abgeben:

1. **Eine** Detektivkarte **offen** an einen der 5 Beweiskarten-Stapel anlegen.
Bereits ausliegende Karten dort werden damit überdeckt.
2. Vom eigenen Nachziehstapel **eine neue Detektivkarte** auf die Hand nehmen.
3. **Gebot** über Punktesumme **aller 6** Handkarten (eigene und fremde) abgeben.
Das Erstgebot einer Runde ist frei wählbar, jedes weitere muss höher sein.
Jeder Spieler ist bestrebt, selbst der Anzweifler zu sein und hofft daher, den Gegenspieler im Gebot hochtreiben zu können, ohne selbst angezweifelt zu werden. Man sollte also nicht zu hoch pokern.
==> Der nächste Spieler ist dran.

ODER das Gebot des Gegenspielers anzweifeln:

- Beide Spieler **decken alle Handkarten** auf.
- Hat der **Anzweifler Recht**, d.h., die Punkte der Handkarten sind **< Gebot**, darf der Anzweifler einen der Beweiskartenstapel zur Auswertung wählen. Der Anzweifler glaubt also - auch aufgrund der eigenen Kartenhand - nicht, dass der angesagte Gebotswert der Karten tatsächlich auch so hoch ist.
- **Verliert** der **Anzweifler**, d.h., die Summe der Handkarten ist **>= Gebot**, darf der **Gebotgeber** einen der Beweiskartenstapel zur Auswertung wählen.

Auswertung:

- Die Detektivkarten am ausgewählten Beweiskartenstapel werden der Reihe nach aufgenommen. Je Spieler werden die Werte addiert (Werte 0 - 5). Dabei sind die Symbole zu beachten.
- Der **Sieger der Auswertung** (bei Gleichstand der Sieger der Anzweiflung) sucht sich **1 beliebige Karte** aus dem Beweiskartenstapel aus und legt sie verdeckt vor sich ab (jederzeit für ihn einsehbar).
- Jeder **Buchstabe darf nur 1x** von jedem Spieler gesammelt werden.

Symbole auf den Detektivkarten (nur gültig bei Auswertungen):

- Ein **Pfeil** bedeutet, daß der **nächste Stapel** im Uhrzeigersinn auch noch anschließend ausgewertet wird (egal ist, von welchem Spieler die Karte ist)
- Eine **Hand** bedeutet **STOPP**, d.h., diese Karte wird als letzte noch gewertet.
- Die Angabe "**x2**" **verdoppelt alle** Karten eines Spielers in einer Auswertung.

- Beide Spieler nehmen sich jeweils **3 neue Handkarten**.
- Ausgewertete Detektivkarten ==> offene Ablagestapel der Spieler.
- Der **Verlierer** des letzten Anzweifeln **beginnt** die neue Runde.

Spielende:

...sobald einer der Spieler mind. **7 zusammenhängende** (A..T) Buchstaben auf seinen Beweiskarten hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.08.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de