

David & Goliath - KSR

Spielinhalt: 90 Karten in 5 Farben (Werte 1 - 18).

Verwendete Karten:

Spieler	Werte
3	1 - 9
4	1 - 12
5	1 - 15
6	1 - 18

Karten mischen und komplett verteilen.
Spieler links vom Geber ist Startspieler.
Es werden soviele Durchgänge gespielt,
wie die Spieleranzahl.
Jeder Durchgang hat 15 Runden.

Ablauf eines Zuges:

1) 1 Karte ausspielen:

- Der Spieler spielt aus der Hand eine beliebige Karte aus.
- Alle Mitspieler müssen reihum im Uhrzeigersinn bedienen, also 1 Karte in selber Farbe ablegen, wie die 1. Karte im Stich.
- Wer nicht bedienen kann, wirft eine beliebige Karte ab.

2) Stich-Auswertung:

- Es wird die **höchste** Karte des Stichs ermittelt.
Bei Patt ist es die zuletzt gespielte gleichhohe Karte.
- Es wird die **niedrigste** Karte des Stichs ermittelt.
Bei Patt ist es die zuletzt gespielte gleichniedrige Karte.
Sonderfall: Haben alle Spieler eine Karte gleichen Wertes gespielt, gilt die zuletzt gespielte als höchste und die vorletzte als niedrigste.
- Die **höchste** Karte ==> an Spieler mit der **niedrigsten** Karte.
Er legt die Karte offen vor sich ab.
- **Alle übrigen Karten** ==> an Spieler der **höchsten** Karte.
Er legt diese offen vor sich ab, nach Farben sortiert und die Karten überlappend, also gut unterscheidbar.

3) Spieler mit höchster Karte = Startspieler der Folgerunde.

Ende eines Durchganges:

Alle 15 Stiche sind gespielt.

Punkte notieren, wobei jede Farbe einzeln je Spieler gewertet wird.

- Hat man 1 - 2 Karten einer Farbe, sind deren Werte ==> Punkte.
- Hat man 3 u.m. Karten einer Farbe, bringt jede Karte nur 1 Punkt.
- Der Geber wechselt nach jedem Durchgang.

Am Ende aller Durchgänge gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.11.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de