

Der Schattendieb - KSR
<p>Jeder Spieler erhält 1 "Tresor auf"-Karte zur Ablage vor sich. Alle anderen Schmuck-Karten (4 Sorten, Werte 1 - 10), 5 "Dieb"-Karten und 20 "Tresor zu"-Karten (Werte 4 - 15) mischen, 4 davon an jeden Spieler. Restlichen Kartenstapel verdeckt bereit legen.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <p>1.) Eine Karte ausspielen. Jeder Spieler wählt 1 seiner Handkarten und legt sie <u>verdeckt</u> vor sich. Dann werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt.</p> <p>2.) Das Patt. Schmuck-Karten mit gleichen Werten werden aus dem Spiel genommen.</p> <p>3.) Die Diebe. Zuerst: Schattendieb (jede Schmuck-Art) nimmt 1 der Schmuck-Karten und legt sie auf seine "Tresor auf"-Karte überlappend ab.. Jeder andere Dieb nimmt sich nun 1 Karte des Schmucks wie seine eigene Spezialisierung auf 1 Schmuck-Art angibt. Alle "Dieb"-Karten werden auf jeden Fall auf den Ablagestapel gelegt.</p> <p>4.) Weitere Schmuck-Karten ausspielen. Wer jetzt noch 1 Schmuck-Karte vor sich liegen hat, darf weitere Karten der ausgelegten Schmuck-Art dazulegen.</p> <p>5.) Den Tresor auffüllen. Alle vor den Spielern liegenden ausgespielten Karten ==> offene Tresore.</p> <p>6.) Den Tresor schließen, wenn mind. 1 Schmuckstück darin ist. Hat ein Spieler eine "Tresor zu"-Karte mit Wert >= Anzahl der Schmuckstücke im Tresor gespielt, schließt er den Tresor. Er spielt nicht mehr mit. Seine Handkarten kommen verdeckt unter den Zug-Stapel. Sollte aber der Wert der "Tresor zu"-Karte < Anzahl Schmuckstücke in seinem Tresor sein, verfällt sie auf den Ablagestapel..</p> <p>7.) Karten nachziehen (in beliebiger Spielerreihenfolge). Wer noch im Spiel ist, ergänzt seine Hand auf 4 Karten. Reicht der Zug-Stapel nicht, ergänzt man auf 3 Karten, Restkarten ablegen. Gibt es keinen Zug-Stapel mehr, entfällt "Karten nachziehen". Regelvariate von Roland Winner: Wer nun 4 "Tresor zu"-Karten hält, legt diese offen ab und zieht 4 neue Karten nach.</p> <p>Spiel-Ende und Wertung. Ende ist sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt: - Nur noch 1 Spieler hat einen offenen Tresor - Dieser hat Null Punkte. - Alle noch im Spiel befindlichen Spieler haben "Tresor zu" gespielt. Sie erhalten alle Null Punkte. - Zugstapel ist leer und ein Spieler hat nach Aktion 4 keine Karten mehr auf der Hand. Wer jetzt noch einen offenen Tresor hat = Null Punkte. Wer rechtzeitig den Tresor geschlossen hat, notiert die Werte der Schmuckstücke in seinem Tresor.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.11.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Der Schattendieb - KSR
<p>Jeder Spieler erhält 1 "Tresor auf"-Karte zur Ablage vor sich. Alle anderen Schmuck-Karten (4 Sorten, Werte 1 - 10), 5 "Dieb"-Karten und 20 "Tresor zu"-Karten (Werte 4 - 15) mischen, 4 davon an jeden Spieler. Restlichen Kartenstapel verdeckt bereit legen.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <p>1.) Eine Karte ausspielen. Jeder Spieler wählt 1 seiner Handkarten und legt sie <u>verdeckt</u> vor sich. Dann werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt.</p> <p>2.) Das Patt. Schmuck-Karten mit gleichen Werten werden aus dem Spiel genommen.</p> <p>3.) Die Diebe. Zuerst: Schattendieb (jede Schmuck-Art) nimmt 1 der Schmuck-Karten und legt sie auf seine "Tresor auf"-Karte überlappend ab.. Jeder andere Dieb nimmt sich nun 1 Karte des Schmucks wie seine eigene Spezialisierung auf 1 Schmuck-Art angibt. Alle "Dieb"-Karten werden auf jeden Fall auf den Ablagestapel gelegt.</p> <p>4.) Weitere Schmuck-Karten ausspielen. Wer jetzt noch 1 Schmuck-Karte vor sich liegen hat, darf weitere Karten der ausgelegten Schmuck-Art dazulegen.</p> <p>5.) Den Tresor auffüllen. Alle vor den Spielern liegenden ausgespielten Karten ==> offene Tresore.</p> <p>6.) Den Tresor schließen, wenn mind. 1 Schmuckstück darin ist. Hat ein Spieler eine "Tresor zu"-Karte mit Wert >= Anzahl der Schmuckstücke im Tresor gespielt, schließt er den Tresor. Er spielt nicht mehr mit. Seine Handkarten kommen verdeckt unter den Zug-Stapel. Sollte aber der Wert der "Tresor zu"-Karte < Anzahl Schmuckstücke in seinem Tresor sein, verfällt sie auf den Ablagestapel..</p> <p>7.) Karten nachziehen (in beliebiger Spielerreihenfolge). Wer noch im Spiel ist, ergänzt seine Hand auf 4 Karten. Reicht der Zug-Stapel nicht, ergänzt man auf 3 Karten, Restkarten ablegen. Gibt es keinen Zug-Stapel mehr, entfällt "Karten nachziehen". Regelvariate von Roland Winner: Wer nun 4 "Tresor zu"-Karten hält, legt diese offen ab und zieht 4 neue Karten nach.</p> <p>Spiel-Ende und Wertung. Ende ist sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt: - Nur noch 1 Spieler hat einen offenen Tresor - Dieser hat Null Punkte. - Alle noch im Spiel befindlichen Spieler haben "Tresor zu" gespielt. Sie erhalten alle Null Punkte. - Zugstapel ist leer und ein Spieler hat nach Aktion 4 keine Karten mehr auf der Hand. Wer jetzt noch einen offenen Tresor hat = Null Punkte. Wer rechtzeitig den Tresor geschlossen hat, notiert die Werte der Schmuckstücke in seinem Tresor.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.11.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>