

Die sieben Siegel - KSR

Der Spieler links vom Geber beginnt, alle Mitspieler folgen:

ENTWEDER eine Stichvorhersage machen:

- Der Spieler nimmt sich **soviele Siegel** der Farben, **wie er Stiche** zu machen gedenkt.
- **Fehlende Siegel** nimmt er von einem Mitspieler, der dann ein weißes Siegel (Joker) dafür erhält.

ODER den Saboteur nehmen:

- Saboteur:** (kann nur von 1 Spieler genommen werden)
- beginnt mit **minus 4** Punkten und kann bis auf **0** kommen.
 - Der Saboteur-Spieler erhält niemals Siegel.

Haben sich alle Spieler entschieden, erfolgt Ausspiel:

Der Spieler am Zug spielt offen 1 Karte aus.

- Bedienzwang, Rot ist Trumpffarbe.
- Für einen Sieg-Stich gibt man 1 Siegel der Siegfarbe ab.
- Sticht Rot eine angespielte Farbe, kann man sich bei der Siegelabgabe zw. Rot und der Farbe entscheiden.
- Erhält man 1 Stich und kann kein entsprechendes Siegel abgeben, gibt es ein schwarzes Strafsiegel (- 3 Punkte).
- Alternativ kann stets 1 weißes Siegel abgegeben werden.
- **Der Gewinner eines Stichs spielt die nächste Karte an.**

Runden-Ende:

- Punkte notieren. Alle Siegel und Saboteur ==> Tischmitte.
- Linker Nachbar des Gebers mischt und teilt neu aus.

Wertung (nach Ausspielen aller Karten) = 1 Durchgang:

- jedes Farbsiegel = minus 2
- jedes schwarze Siegel = minus 3
- jedes weiße Siegel = minus 4

Der **Saboteur** erhält für jedes schwarze Siegel im Besitz der Mitspieler 1 Pluspunkt.

Spiel-Ende: Nach 6!, 4, 5 Durchgängen bei 3, 4, 5 Spielern.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 04.08.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Die sieben Siegel - KSR

Der Spieler links vom Geber beginnt, alle Mitspieler folgen:

ENTWEDER eine Stichvorhersage machen:

- Der Spieler nimmt sich **soviele Siegel** der Farben, **wie er Stiche** zu machen gedenkt.
- **Fehlende Siegel** nimmt er von einem Mitspieler, der dann ein weißes Siegel (Joker) dafür erhält.

ODER den Saboteur nehmen:

- Saboteur:** (kann nur von 1 Spieler genommen werden)
- beginnt mit **minus 4** Punkten und kann bis auf **0** kommen.
 - Der Saboteur-Spieler erhält niemals Siegel.

Haben sich alle Spieler entschieden, erfolgt Ausspiel:

Der Spieler am Zug spielt offen 1 Karte aus.

- Bedienzwang, Rot ist Trumpffarbe.
- Für einen Sieg-Stich gibt man 1 Siegel der Siegfarbe ab.
- Sticht Rot eine angespielte Farbe, kann man sich bei der Siegelabgabe zw. Rot und der Farbe entscheiden.
- Erhält man 1 Stich und kann kein entsprechendes Siegel abgeben, gibt es ein schwarzes Strafsiegel (- 3 Punkte).
- Alternativ kann stets 1 weißes Siegel abgegeben werden.
- **Der Gewinner eines Stichs spielt die nächste Karte an.**

Runden-Ende:

- Punkte notieren. Alle Siegel und Saboteur ==> Tischmitte.
- Linker Nachbar des Gebers mischt und teilt neu aus.

Wertung (nach Ausspielen aller Karten) = 1 Durchgang:

- jedes Farbsiegel = minus 2
- jedes schwarze Siegel = minus 3
- jedes weiße Siegel = minus 4

Der **Saboteur** erhält für jedes schwarze Siegel im Besitz der Mitspieler 1 Pluspunkt.

Spiel-Ende: Nach 6!, 4, 5 Durchgängen bei 3, 4, 5 Spielern.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 04.08.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Die sieben Siegel - KSR

Der Spieler links vom Geber beginnt, alle Mitspieler folgen:

ENTWEDER eine Stichvorhersage machen:

- Der Spieler nimmt sich **soviele Siegel** der Farben, **wie er Stiche** zu machen gedenkt.
- **Fehlende Siegel** nimmt er von einem Mitspieler, der dann ein weißes Siegel (Joker) dafür erhält.

ODER den Saboteur nehmen:

- Saboteur:** (kann nur von 1 Spieler genommen werden)
- beginnt mit **minus 4** Punkten und kann bis auf **0** kommen.
 - Der Saboteur-Spieler erhält niemals Siegel.

Haben sich alle Spieler entschieden, erfolgt Ausspiel:

Der Spieler am Zug spielt offen 1 Karte aus.

- Bedienzwang, Rot ist Trumpffarbe.
- Für einen Sieg-Stich gibt man 1 Siegel der Siegfarbe ab.
- Sticht Rot eine angespielte Farbe, kann man sich bei der Siegelabgabe zw. Rot und der Farbe entscheiden.
- Erhält man 1 Stich und kann kein entsprechendes Siegel abgeben, gibt es ein schwarzes Strafsiegel (- 3 Punkte).
- Alternativ kann stets 1 weißes Siegel abgegeben werden.
- **Der Gewinner eines Stichs spielt die nächste Karte an.**

Runden-Ende:

- Punkte notieren. Alle Siegel und Saboteur ==> Tischmitte.
- Linker Nachbar des Gebers mischt und teilt neu aus.

Wertung (nach Ausspielen aller Karten) = 1 Durchgang:

- jedes Farbsiegel = minus 2
- jedes schwarze Siegel = minus 3
- jedes weiße Siegel = minus 4

Der **Saboteur** erhält für jedes schwarze Siegel im Besitz der Mitspieler 1 Pluspunkt.

Spiel-Ende: Nach 6!, 4, 5 Durchgängen bei 3, 4, 5 Spielern.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 04.08.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de