

### Die Weinhändler (Amigo) - KSR

63 Weinkarten, 3 leere Flaschen, 47 Punktechips, 7 Sorten Wein = verteilt auf je 3 Flaschen mit 1 Stern, 3 Fl. mit 2 Sternen und 3 Fl. mit 3 Sternen.  
Der Wert einer Flasche (€) bei einer Auktion ist in den Kartenecken angegeben.  
Spielkarten (< 5 Spieler: reduziert) mischen und an jeden Spieler 5 verteilen, Rest=verdeckter Nachziehstapel. 4 Karten davon offen auslegen = Auslage.

#### Phasen einer Runde:

##### 1.) Bietrunde:

- a) Karte/n bieten:** Der Startspieler beginnt und legt mind. 1 Karte offen ab, wobei er den addierten Gesamtwert in € nennt. Leere Flasche = 0,2.€
- Das Gebot **muss ungleich** jedes andere Gebot zu diesem Zeitpunkt sein und kann 1 und mehr Karten betragen. Was ausliegt, bleibt liegen.
  - Es wird so lange reihum geboten und erhöht, bis nur noch 1 Spieler verbleibt. Die Erhöhungen können jeweils 1 und mehr Karten ausmachen.
- b) Passen:** Der Spieler kann oder will nicht mehr erhöhen und scheidet aus der Bietrunde aus, wobei er sein bisheriges Gebot vorerst liegen lässt.
- **Passen, ohne geboten** zu haben, erlaubt, 2 Karten vom Stapel zu nehmen und die **niedrigere** zu behalten. Die höhere wird verdeckt unter den Stapel gelegt.

##### 2.) Weintausch:

In Reihenfolge der Werte ihrer Gebote **tauschen die Spieler diese ein**. Der aktuelle Höchstbieter erhält die offene Auslage. Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot nimmt sich das Gebot des Höchstbieters usw.. Alle Spieler nehmen die Gebote auf die Hand. Das niedrigste Gebot wird die neue offene Auslage.

##### 3.) Eigenen Weinkeller befüllen:

- Hat man **> 6 Karten** auf der Hand, besteht **Ablagepflicht**: mind. 1 Karte. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zuvor beginnt, dann reihum im Uhrzeigersinn.
- Hat man  $\leq$  6 Karten, ist eine Ablage freiwillig.
- Nach dem Ablegen darf ein Spieler max. 6 Karten auf der Hand besitzen.

#### Weinkeller:

- Die unterste Ebene darf max. 5 Flaschen haben, Aufbau erfolgt als Pyramide.
- Falls der Keller voll ist, fängt man ggf. einen zweiten Keller an.
- Was gelegt wurde, bleibt an der Stelle liegen.
- Eine leere Flasche darf mit einer vollen Flasche überbaut werden.
- **Jede abgelegte Karte punktet in Form von Chips**, außer leere Flaschen. Jeder Stern = 1 Punkt, evtl. BONUS für 3 identische Fl. gleicher Farbe = 4 Punkte oder BONUS für 3 verschiedene (alle 3 Arten) Fl. gleicher Farbe = 1 Punkt.
- Ein Drilling kann auch mehrfach werten.
- Die Karten können diagonal, waagrecht, senkrecht oder als Dreieck werten, wenn sie zusammenhängen.
- Es empfiehlt sich zu klären, ob man seine gewonnenen Chips offen liegen lässt.

##### 4.) Auffüllen der Auslage / Startspielerwechsel:

- Offene Auslage ggf. auf 4 Karten vom Nachziehstapel auffüllen, soweit möglich.
- Wer beim Weintausch das höchste Gebot hatte, wird neuer Startspieler.

#### Spiel-Ende:

- Wird beim Auffüllen der Auslage der verdeckte Stapel aufgebraucht, folgt noch 1 Runde. Dabei dürfen noch alle Handkarten abgelegt werden.
- Es gewinnt, wer die meisten Punkte (Chips) erzielte.

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

### Die Weinhändler (Amigo) - KSR

63 Weinkarten, 3 leere Flaschen, 47 Punktechips, 7 Sorten Wein = verteilt auf je 3 Flaschen mit 1 Stern, 3 Fl. mit 2 Sternen und 3 Fl. mit 3 Sternen.  
Der Wert einer Flasche (€) bei einer Auktion ist in den Kartenecken angegeben.  
Spielkarten (< 5 Spieler: reduziert) mischen und an jeden Spieler 5 verteilen, Rest=verdeckter Nachziehstapel. 4 Karten davon offen auslegen = Auslage.

#### Phasen einer Runde:

##### 1.) Bietrunde:

- a) Karte/n bieten:** Der Startspieler beginnt und legt mind. 1 Karte offen ab, wobei er den addierten Gesamtwert in € nennt. Leere Flasche = 0,2.€
- Das Gebot **muss ungleich** jedes andere Gebot zu diesem Zeitpunkt sein und kann 1 und mehr Karten betragen. Was ausliegt, bleibt liegen.
  - Es wird so lange reihum geboten und erhöht, bis nur noch 1 Spieler verbleibt. Die Erhöhungen können jeweils 1 und mehr Karten ausmachen.
- b) Passen:** Der Spieler kann oder will nicht mehr erhöhen und scheidet aus der Bietrunde aus, wobei er sein bisheriges Gebot vorerst liegen lässt.
- **Passen, ohne geboten** zu haben, erlaubt, 2 Karten vom Stapel zu nehmen und die **niedrigere** zu behalten. Die höhere wird verdeckt unter den Stapel gelegt.

##### 2.) Weintausch:

In Reihenfolge der Werte ihrer Gebote **tauschen die Spieler diese ein**. Der aktuelle Höchstbieter erhält die offene Auslage. Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot nimmt sich das Gebot des Höchstbieters usw.. Alle Spieler nehmen die Gebote auf die Hand. Das niedrigste Gebot wird die neue offene Auslage.

##### 3.) Eigenen Weinkeller befüllen:

- Hat man **> 6 Karten** auf der Hand, besteht **Ablagepflicht**: mind. 1 Karte. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zuvor beginnt, dann reihum im Uhrzeigersinn.
- Hat man  $\leq$  6 Karten, ist eine Ablage freiwillig.
- Nach dem Ablegen darf ein Spieler max. 6 Karten auf der Hand besitzen.

#### Weinkeller:

- Die unterste Ebene darf max. 5 Flaschen haben, Aufbau erfolgt als Pyramide.
- Falls der Keller voll ist, fängt man ggf. einen zweiten Keller an.
- Was gelegt wurde, bleibt an der Stelle liegen.
- Eine leere Flasche darf mit einer vollen Flasche überbaut werden.
- **Jede abgelegte Karte punktet in Form von Chips**, außer leere Flaschen. Jeder Stern = 1 Punkt, evtl. BONUS für 3 identische Fl. gleicher Farbe = 4 Punkte oder BONUS für 3 verschiedene (alle 3 Arten) Fl. gleicher Farbe = 1 Punkt.
- Ein Drilling kann auch mehrfach werten.
- Die Karten können diagonal, waagrecht, senkrecht oder als Dreieck werten, wenn sie zusammenhängen.
- Es empfiehlt sich zu klären, ob man seine gewonnenen Chips offen liegen lässt.

##### 4.) Auffüllen der Auslage / Startspielerwechsel:

- Offene Auslage ggf. auf 4 Karten vom Nachziehstapel auffüllen, soweit möglich.
- Wer beim Weintausch das höchste Gebot hatte, wird neuer Startspieler.

#### Spiel-Ende:

- Wird beim Auffüllen der Auslage der verdeckte Stapel aufgebraucht, folgt noch 1 Runde. Dabei dürfen noch alle Handkarten abgelegt werden.
- Es gewinnt, wer die meisten Punkte (Chips) erzielte.

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