

District Noir - KSR

45 Karten: 26 Unterstützer (5x "5", 6x "6", 7x "7", 8x "8")
7 Bündnis-Karten (Werte: +2, +2, +2, +2, +3, +3, +4)
9 Verrat-Karten (Werte: -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -3, -3)
3 Stadt-Karten.

Mischt die 45 Karten und zieht verdeckt 3 davon, die unbekannt aus dem Spiel wandern.
Jeder Spieler erhält verdeckt 5 Karten auf die Hand. 2 Karten kommen vom Stapel offen daneben in die Tischmitte und bilden die REIHE, an die in der Partie immer angelegt wird.
Jeder Spieler wählt 1 Seite des Seite-Markers, der nach erfolgtem Wurf den Startspieler zeigt.
Es werden max. 4 Runden gespielt.

Ablauf einer Runde:

- Immer im Uhrzeigersinn spielend besteht Dein Zug aus 1 von 2 Aktionen:

1 Karte anlegen: WÄHLE 1 Deiner Hand-Karten und lege sie als neueste an die Reihe. Hast Du keine Hand-Karte, wählst Du die andere Aktion.

5 Karten nehmen: NIMM genau 5 Karten aus der Reihe, neueste zuerst.
Sind aber <5 Karten dort, nimm diese alle.

Nur 1-MAL je Runde darfst Du das! Ist keine Karte in der Reihe, darfst Du diese Aktion nicht wählen.
SORTIERE die genommenen Karten nach Art. LEGE sie vor Dir überlappend ab, wo sie bis zum Spielende verbleiben.

Ende der Runde:

- Hat niemand mehr Hand-Karten, endet die Runde. Hat der Stapel noch Karten, zieht jeder Spieler wieder 5 Karten auf die Hand und der **Startspieler wechselt**. Neue Runde startet.
Evtl. noch vorhandene Karten der Reihe in der Tischmitte verbleiben dort.
- Sollte aber der Stapel schon leer sein, tritt das Spielende ein.

Spielende:

- Das Spiel endet nach 4 Runden.
- Ebenso endet die Partie SOFORT, wenn einer der Spieler die 3 Stadt-Karten allein vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt die Partie, egal, wer wie viele Punkte erzielt hat.

Wertung:

- a. UNTERSTÜTZER: Alle 4 Farben werden gewertet:
Wer in einer Farbe die Mehrheit hat, erhält 1-MAL die Punkte dieser Farbe (5 / 6 / 7 / 8). Patt: Niemand punktet.
- b. SETS: Je Set aus den Karten 5-6-7-8 erhält man zusätzlich 5 Punkte.
Es ist egal, ob Karten davon zuvor bei Mehrheiten Punkte brachten.
- c. BÜNDNIS/VERRAT: Punkte aus diesen Karten (+ und -) addieren.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erreicht.

Patt: Wer mehr Karten im Wert "8" hat, ist besser. Danach zählen mehr Karten mit "7" usw..

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.08.23