

Dots - Kurzspielregel	Dots - Kurzspielregel	Dots - Kurzspielregel
<p>Papier und Stift bereitlegen. Jeder Spieler erhält die Zahlenkarten (1,2,4,8,16) einer Farbe auf die Hand. Motivkarten mischen und gleichmäßig an Spieler verteilen, Rest auf Ablage. Die Spieler legen ihre Motivkarten jeweils als Stapel verdeckt vor sich ab.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Gleichzeitig</u> decken alle Spieler die oberste Karte ihres Motivkartenstapels auf und legen die Karte in die Tischmitte. (bei 2 o. 3 Sp. jeweils 2 Karten) - Das Aufdecken muß schnell und so geschehen, daß die Mitspieler die Karte zuerst sehen können. - Nun zählt jeder für sich geheim die Summe aller auf den Motivkarten abgebildeten Farb-Kugeln, auch angeschnittene - nicht aber weiße Kugeln oder Lichtpunkte. - Die Summe stellt jeder anhand seiner Zahlenkarten dar, die er dann so schnell wie möglich verdeckt auf einen Stapel in der Mitte legt. - Werte über 31 bedeutet, daß man alle Karten abwirft (Höchstsumme: 31). - Der letzte Spieler hat zwar viel Zeit, richtig zu tippen, doch er gewinnt nichts. <p>Abrechnung: Haben alle Spieler ihre Zahlenkarten abgelegt, wird gemeinsam gezählt, wie viele Farbkugeln tatsächlich abgebildet sind. In Reihenfolge der Ablage der Zahlenkarten checken, wer richtig zählte. Spielerzahl und Punkte bei richtigem Ergebnis: 2 Spieler: 1. Platz= 2 Punkte 3-5 Spieler: 1. Platz= 2 Punkte, 2. Platz = 1 Punkt 6 Spieler: 1. Platz =3 Punkte, 2. Platz=2 Punkte, 3. Platz=1 Punkt Die Punkte nimmt man in Form von abgespielten Karten (1 Punkt=1 Karte). Die Zahlenkarten nimmt jeder wieder auf die Hand. Übrige offene Motivkarten kommen auf die Ablage. Eine neue Runde beginnt.</p> <p>Spielende: Wenn alle Motivkarten verbraucht sind, ist Spielende. Wird weiter gespielt, notiert man nun die Punkte des Durchganges.</p>	<p>Papier und Stift bereitlegen. Jeder Spieler erhält die Zahlenkarten (1,2,4,8,16) einer Farbe auf die Hand. Motivkarten mischen und gleichmäßig an Spieler verteilen, Rest auf Ablage. Die Spieler legen ihre Motivkarten jeweils als Stapel verdeckt vor sich ab.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Gleichzeitig</u> decken alle Spieler die oberste Karte ihres Motivkartenstapels auf und legen die Karte in die Tischmitte. (bei 2 o. 3 Sp. jeweils 2 Karten) - Das Aufdecken muß schnell und so geschehen, daß die Mitspieler die Karte zuerst sehen können. - Nun zählt jeder für sich geheim die Summe aller auf den Motivkarten abgebildeten Farb-Kugeln, auch angeschnittene - nicht aber weiße Kugeln oder Lichtpunkte. - Die Summe stellt jeder anhand seiner Zahlenkarten dar, die er dann so schnell wie möglich verdeckt auf einen Stapel in der Mitte legt. - Werte über 31 bedeutet, daß man alle Karten abwirft (Höchstsumme: 31). - Der letzte Spieler hat zwar viel Zeit, richtig zu tippen, doch er gewinnt nichts. <p>Abrechnung: Haben alle Spieler ihre Zahlenkarten abgelegt, wird gemeinsam gezählt, wie viele Farbkugeln tatsächlich abgebildet sind. In Reihenfolge der Ablage der Zahlenkarten checken, wer richtig zählte. Spielerzahl und Punkte bei richtigem Ergebnis: 2 Spieler: 1. Platz= 2 Punkte 3-5 Spieler: 1. Platz= 2 Punkte, 2. Platz = 1 Punkt 6 Spieler: 1. Platz =3 Punkte, 2. Platz=2 Punkte, 3. Platz=1 Punkt Die Punkte nimmt man in Form von abgespielten Karten (1 Punkt=1 Karte). Die Zahlenkarten nimmt jeder wieder auf die Hand. Übrige offene Motivkarten kommen auf die Ablage. Eine neue Runde beginnt.</p> <p>Spielende: Wenn alle Motivkarten verbraucht sind, ist Spielende. Wird weiter gespielt, notiert man nun die Punkte des Durchganges.</p>	<p>Papier und Stift bereitlegen. Jeder Spieler erhält die Zahlenkarten (1,2,4,8,16) einer Farbe auf die Hand. Motivkarten mischen und gleichmäßig an Spieler verteilen, Rest auf Ablage. Die Spieler legen ihre Motivkarten jeweils als Stapel verdeckt vor sich ab.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Gleichzeitig</u> decken alle Spieler die oberste Karte ihres Motivkartenstapels auf und legen die Karte in die Tischmitte. (bei 2 o. 3 Sp. jeweils 2 Karten) - Das Aufdecken muß schnell und so geschehen, daß die Mitspieler die Karte zuerst sehen können. - Nun zählt jeder für sich geheim die Summe aller auf den Motivkarten abgebildeten Farb-Kugeln, auch angeschnittene - nicht aber weiße Kugeln oder Lichtpunkte. - Die Summe stellt jeder anhand seiner Zahlenkarten dar, die er dann so schnell wie möglich verdeckt auf einen Stapel in der Mitte legt. - Werte über 31 bedeutet, daß man alle Karten abwirft (Höchstsumme: 31). - Der letzte Spieler hat zwar viel Zeit, richtig zu tippen, doch er gewinnt nichts. <p>Abrechnung: Haben alle Spieler ihre Zahlenkarten abgelegt, wird gemeinsam gezählt, wie viele Farbkugeln tatsächlich abgebildet sind. In Reihenfolge der Ablage der Zahlenkarten checken, wer richtig zählte. Spielerzahl und Punkte bei richtigem Ergebnis: 2 Spieler: 1. Platz= 2 Punkte 3-5 Spieler: 1. Platz= 2 Punkte, 2. Platz = 1 Punkt 6 Spieler: 1. Platz =3 Punkte, 2. Platz=2 Punkte, 3. Platz=1 Punkt Die Punkte nimmt man in Form von abgespielten Karten (1 Punkt=1 Karte). Die Zahlenkarten nimmt jeder wieder auf die Hand. Übrige offene Motivkarten kommen auf die Ablage. Eine neue Runde beginnt.</p> <p>Spielende: Wenn alle Motivkarten verbraucht sind, ist Spielende. Wird weiter gespielt, notiert man nun die Punkte des Durchganges.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.09.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.09.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.09.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>