

| Fettnapf - KSR | Fettnapf - KSR | Fettnapf - KSR |
|--|--|--|
| <p>58 Zahlen-Karten (Werte 0 - 9), 21 Insel-Karten (Werte 10 - 30) 17 Fettnapf-Karten Zahlen- und Insel-Karten separat mischen.</p> <p>Jeder Spieler erhält 3 Zahlen-Karten auf die Hand, der Rest wird ein verdeckter Nachzieh-Stapel. 1 Karte offen auslegen. Jeder Spieler erhält 2 Insel-Karten (bei 4 u. 5 Spielern nur 1). Jeder zeigt die Insel-Karten vor und nimmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachzieh-Stapel.</p> <p>1.) 1 beliebige Handkarte offen auf Ablagestapel legen. Es wird solange addiert, bis 30 überschritten ist, danach wird subtrahiert, bis 10 unterschritten ist. Dann geht es wieder aufwärts usw..</p> <p>2.) Spieler sagt neuen Stapelwert an. Ist Stapelwert < 10 oder > 30 sagt der <u>rechte</u> Mitspieler STOPP und zieht 1 Insel-Karte nach, die er allen zeigt. Sollte der Stapelwert ≥ 10 und ≤ 30 sein, kann der Spieler mit der <u>passenden Insel-Karte</u> diese vorzeigen. Tip: Bitte vorher abstimmen, wieviel Zeit man dafür hat. Der aktive Spieler erhält 1 Fettnapf-Karte.</p> <p>3.) 1 Zahlen-Karte nachziehen. Nächster Spieler ist dran.</p> <p>Spiel-Ende: Liegt 4. Fettnapf-Karte bei einem Spieler oder die letzte Insel-Karte wurde nachgezogen, dann endet das Spiel. Es siegen die Spieler mit den wenigsten Fettnapf-Karten.</p> | <p>58 Zahlen-Karten (Werte 0 - 9), 21 Insel-Karten (Werte 10 - 30) 17 Fettnapf-Karten Zahlen- und Insel-Karten separat mischen.</p> <p>Jeder Spieler erhält 3 Zahlen-Karten auf die Hand, der Rest wird ein verdeckter Nachzieh-Stapel. 1 Karte offen auslegen. Jeder Spieler erhält 2 Insel-Karten (bei 4 u. 5 Spielern nur 1). Jeder zeigt die Insel-Karten vor und nimmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachzieh-Stapel.</p> <p>1.) 1 beliebige Handkarte offen auf Ablagestapel legen. Es wird solange addiert, bis 30 überschritten ist, danach wird subtrahiert, bis 10 unterschritten ist. Dann geht es wieder aufwärts usw..</p> <p>2.) Spieler sagt neuen Stapelwert an. Ist Stapelwert < 10 oder > 30 sagt der <u>rechte</u> Mitspieler STOPP und zieht 1 Insel-Karte nach, die er allen zeigt. Sollte der Stapelwert ≥ 10 und ≤ 30 sein, kann der Spieler mit der <u>passenden Insel-Karte</u> diese vorzeigen. Tip: Bitte vorher abstimmen, wieviel Zeit man dafür hat. Der aktive Spieler erhält 1 Fettnapf-Karte.</p> <p>3.) 1 Zahlen-Karte nachziehen. Nächster Spieler ist dran.</p> <p>Spiel-Ende: Liegt 4. Fettnapf-Karte bei einem Spieler oder die letzte Insel-Karte wurde nachgezogen, dann endet das Spiel. Es siegen die Spieler mit den wenigsten Fettnapf-Karten.</p> | <p>58 Zahlen-Karten (Werte 0 - 9), 21 Insel-Karten (Werte 10 - 30) 17 Fettnapf-Karten Zahlen- und Insel-Karten separat mischen.</p> <p>Jeder Spieler erhält 3 Zahlen-Karten auf die Hand, der Rest wird ein verdeckter Nachzieh-Stapel. 1 Karte offen auslegen. Jeder Spieler erhält 2 Insel-Karten (bei 4 u. 5 Spielern nur 1). Jeder zeigt die Insel-Karten vor und nimmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachzieh-Stapel.</p> <p>1.) 1 beliebige Handkarte offen auf Ablagestapel legen. Es wird solange addiert, bis 30 überschritten ist, danach wird subtrahiert, bis 10 unterschritten ist. Dann geht es wieder aufwärts usw..</p> <p>2.) Spieler sagt neuen Stapelwert an. Ist Stapelwert < 10 oder > 30 sagt der <u>rechte</u> Mitspieler STOPP und zieht 1 Insel-Karte nach, die er allen zeigt. Sollte der Stapelwert ≥ 10 und ≤ 30 sein, kann der Spieler mit der <u>passenden Insel-Karte</u> diese vorzeigen. Tip: Bitte vorher abstimmen, wieviel Zeit man dafür hat. Der aktive Spieler erhält 1 Fettnapf-Karte.</p> <p>3.) 1 Zahlen-Karte nachziehen. Nächster Spieler ist dran.</p> <p>Spiel-Ende: Liegt 4. Fettnapf-Karte bei einem Spieler oder die letzte Insel-Karte wurde nachgezogen, dann endet das Spiel. Es siegen die Spieler mit den wenigsten Fettnapf-Karten.</p> |
| <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.10.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> | <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.10.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> | <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.10.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> |