

Filou - KSR																							
<p>50 Karten (5 Sätze mit Werten -8, -5, 3, 5, 8, 11, 15, Hase 0, Hund klein, Hund groß)            76 Mäuse (Geldstücke), 68 davon schwarz (je Wert 1) und 8 grüne (je Wert 5).            Jeder Spieler erhält 1 Satz Karten einer Farbe (Geldsack-Seite) und Geld* im Wert 15.            Bei 4 Spielern wird die Mäusekarte "3" nicht verwendet. Weiteres in der Spielregel.</p> <p>Ablauf einer Runde:  <b>1.) Karte spielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler <u>verdeckt</u> 1 seiner Handkarten in die Tischmitte unter die Mäusekarten.</li> <li>○ Die 1. Karte legt man unterhalb der "Katze im Sack" ab, weitere rechts daneben.</li> </ul> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 200px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">2</td> <td style="width: 25%;">4</td> <td style="width: 25%;">6</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Karte 1. Spieler</td> <td>Karte 2. Spieler</td> <td>Karte 3. Spieler</td> <td>Karte 4. Spieler</td> </tr> </table> <div style="margin-left: 20px;">← Beispiel für 4 Spieler.</div> </div> <p><b>2.) Versteigerung reihum:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Der Startspieler deckt seine Karte auf (1. Karte in der Reihe).</li> <li>○ <b>ENTWEDER macht er nun ein beliebiges Gebot &gt; 0:</b>            Er bietet darauf, die gesamte Kartenauslage an sich nehmen zu dürfen.            Dazu legt er das Gebot offen vor sich ab.</li> <li>○ <b>ODER er passt:</b>            Alle eigenen gebotenen Mäuse erhält der Spieler zurück. Er ist nun ausgestiegen.            Zusätzlich gibt es die Mäuse von der niedrigsten noch im Spiel befindlichen Mäusekarte in den Vorrat des aussteigenden Spielers.  <b>Danach wird die nächste Karte in der Reihe aufgedeckt.</b></li> <li>○ <b>Jeder weitere Spieler kann erhöhen oder passen, wenn er an der Reihe ist.</b>            Kommt ein Bieter erneut an die Reihe, muss er nun erhöhen oder passen.</li> <li>○ Haben alle bis auf einen Spieler gepasst und die letzte Karte ist aufgedeckt, zahlt der verbleibende Spieler das Gebot in die Bank ein und erhält alle Karten der Reihe. <b>Er erhält auch den Startspieler-Stein.</b></li> <li>○ Passen direkt alle bis auf den letzten Spieler, kann dieser die Karten für 1 Maus nehmen ODER auch passen = diese Karten sind dann aus dem Spiel und: Der Startspieler bleibt und es wird die neue Runde ohne Mäuse auf den Mäusekarten gespielt.</li> </ul> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Sofort vor dem Weglegen der gewonnenen Karten prüfen:</b></li> </ul> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Sind mehrere Hunde dabei?</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Keine Auswirkung. Die Hunde entfernen.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Ist ein großer Hund dabei?</td> <td style="padding: 2px;">Die Katze mit dem <u>höchsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Ist ein kleiner Hund dabei?</td> <td style="padding: 2px;">Die Katze mit dem <u>niedrigsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.</td> </tr> </table> <p style="font-size: small; margin-top: 5px;">*Höchster Wert kann auch "0" oder z.B. "-5" bedeuten, wenn keine positiven Werte vorhanden sind. Niedrigster Wert kann auch z.B. "+3" bedeuten, wenn weder negative Werte noch die Null vorhanden sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Nun legt der Spieler die gewonnenen Karten beiseite.</b></li> </ul> <p><b>3.) Ende einer Runde:</b></p> <p>Alle Mäusekarten werden wieder mit entsprechender Anzahl Mäuse befüllt. Sind nicht genug Mäuse vorhanden, werden <u>gar keine</u> Mäuse aufgefüllt. Es geht weiter mit Phase 1 beim Startspieler.</p> <p><b>Spielende:</b></p> <p>Sind alle Handkarten gespielt, zählt jeder Spieler seine Punkte auf den gewonnenen Karten zusammen. Jede Maus (Geld) ist ebenfalls noch 1 Punkt wert.    Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.</p> <p style="font-size: x-small; margin-top: 5px;">*Geld kann jederzeit in andere Stückelungen gewechselt werden und darf geheim bleiben.</p> <table style="width: 100%; font-size: x-small; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.11.07</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">für 3 Spieler gelten Sonderregeln.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></td> <td></td> </tr> </table>			2	4	6					Karte 1. Spieler	Karte 2. Spieler	Karte 3. Spieler	Karte 4. Spieler	Sind mehrere Hunde dabei?	Keine Auswirkung. Die Hunde entfernen.	Ist ein großer Hund dabei?	Die Katze mit dem <u>höchsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.	Ist ein kleiner Hund dabei?	Die Katze mit dem <u>niedrigsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.	Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.11.07	für 3 Spieler gelten Sonderregeln.	Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a>	
	2	4	6																				
Karte 1. Spieler	Karte 2. Spieler	Karte 3. Spieler	Karte 4. Spieler																				
Sind mehrere Hunde dabei?	Keine Auswirkung. Die Hunde entfernen.																						
Ist ein großer Hund dabei?	Die Katze mit dem <u>höchsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.																						
Ist ein kleiner Hund dabei?	Die Katze mit dem <u>niedrigsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.																						
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.11.07	für 3 Spieler gelten Sonderregeln.																						
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a>																							
<p>50 Karten (5 Sätze mit Werten -8, -5, 3, 5, 8, 11, 15, Hase 0, Hund klein, Hund groß)            76 Mäuse (Geldstücke), 68 davon schwarz (je Wert 1) und 8 grüne (je Wert 5).            Jeder Spieler erhält 1 Satz Karten einer Farbe (Geldsack-Seite) und Geld* im Wert 15.            Bei 4 Spielern wird die Mäusekarte "3" nicht verwendet. Weiteres in der Spielregel.</p> <p>Ablauf einer Runde:  <b>1.) Karte spielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler <u>verdeckt</u> 1 seiner Handkarten in die Tischmitte unter die Mäusekarten.</li> <li>○ Die 1. Karte legt man unterhalb der "Katze im Sack" ab, weitere rechts daneben.</li> </ul> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 200px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;">2</td> <td style="width: 25%;">4</td> <td style="width: 25%;">6</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Karte 1. Spieler</td> <td>Karte 2. Spieler</td> <td>Karte 3. Spieler</td> <td>Karte 4. Spieler</td> </tr> </table> <div style="margin-left: 20px;">← Beispiel für 4 Spieler.</div> </div> <p><b>2.) Versteigerung reihum:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Der Startspieler deckt seine Karte auf (1. Karte in der Reihe).</li> <li>○ <b>ENTWEDER macht er nun ein beliebiges Gebot &gt; 0:</b>            Er bietet darauf, die gesamte Kartenauslage an sich nehmen zu dürfen.            Dazu legt er das Gebot offen vor sich ab.</li> <li>○ <b>ODER er passt:</b>            Alle eigenen gebotenen Mäuse erhält der Spieler zurück. Er ist nun ausgestiegen.            Zusätzlich gibt es die Mäuse von der niedrigsten noch im Spiel befindlichen Mäusekarte in den Vorrat des aussteigenden Spielers.  <b>Danach wird die nächste Karte in der Reihe aufgedeckt.</b></li> <li>○ <b>Jeder weitere Spieler kann erhöhen oder passen, wenn er an der Reihe ist.</b>            Kommt ein Bieter erneut an die Reihe, muss er nun erhöhen oder passen.</li> <li>○ Haben alle bis auf einen Spieler gepasst und die letzte Karte ist aufgedeckt, zahlt der verbleibende Spieler das Gebot in die Bank ein und erhält alle Karten der Reihe. <b>Er erhält auch den Startspieler-Stein.</b></li> <li>○ Passen direkt alle bis auf den letzten Spieler, kann dieser die Karten für 1 Maus nehmen ODER auch passen = diese Karten sind dann aus dem Spiel und: Der Startspieler bleibt und es wird die neue Runde ohne Mäuse auf den Mäusekarten gespielt.</li> </ul> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Sofort vor dem Weglegen der gewonnenen Karten prüfen:</b></li> </ul> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Sind mehrere Hunde dabei?</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Keine Auswirkung. Die Hunde entfernen.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Ist ein großer Hund dabei?</td> <td style="padding: 2px;">Die Katze mit dem <u>höchsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Ist ein kleiner Hund dabei?</td> <td style="padding: 2px;">Die Katze mit dem <u>niedrigsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.</td> </tr> </table> <p style="font-size: small; margin-top: 5px;">*Höchster Wert kann auch "0" oder z.B. "-5" bedeuten, wenn keine positiven Werte vorhanden sind. Niedrigster Wert kann auch z.B. "+3" bedeuten, wenn weder negative Werte noch die Null vorhanden sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Nun legt der Spieler die gewonnenen Karten beiseite.</b></li> </ul> <p><b>3.) Ende einer Runde:</b></p> <p>Alle Mäusekarten werden wieder mit entsprechender Anzahl Mäuse befüllt. Sind nicht genug Mäuse vorhanden, werden <u>gar keine</u> Mäuse aufgefüllt. Es geht weiter mit Phase 1 beim Startspieler.</p> <p><b>Spielende:</b></p> <p>Sind alle Handkarten gespielt, zählt jeder Spieler seine Punkte auf den gewonnenen Karten zusammen. Jede Maus (Geld) ist ebenfalls noch 1 Punkt wert.    Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.</p> <p style="font-size: x-small; margin-top: 5px;">*Geld kann jederzeit in andere Stückelungen gewechselt werden und darf geheim bleiben.</p> <table style="width: 100%; font-size: x-small; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.11.07</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">für 3 Spieler gelten Sonderregeln.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></td> <td></td> </tr> </table>			2	4	6					Karte 1. Spieler	Karte 2. Spieler	Karte 3. Spieler	Karte 4. Spieler	Sind mehrere Hunde dabei?	Keine Auswirkung. Die Hunde entfernen.	Ist ein großer Hund dabei?	Die Katze mit dem <u>höchsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.	Ist ein kleiner Hund dabei?	Die Katze mit dem <u>niedrigsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.	Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.11.07	für 3 Spieler gelten Sonderregeln.	Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a>	
	2	4	6																				
Karte 1. Spieler	Karte 2. Spieler	Karte 3. Spieler	Karte 4. Spieler																				
Sind mehrere Hunde dabei?	Keine Auswirkung. Die Hunde entfernen.																						
Ist ein großer Hund dabei?	Die Katze mit dem <u>höchsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.																						
Ist ein kleiner Hund dabei?	Die Katze mit dem <u>niedrigsten</u> Wert* wird verscheucht, d.h., sie ist aus dem Spiel.																						
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.11.07	für 3 Spieler gelten Sonderregeln.																						
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a>																							
Meinungen oder Hinweise zu dieser KSR bitte an <a href="mailto:roland.winner@gmx.de">roland.winner@gmx.de</a>																							