

FTW?! - KSR

Mischt bei Partien mit 2-3 / 4 / 5-6 Spielern die Karten der Werte 1-36 / 1-48 / 1-60.
Verteilt an jeden Spieler 12 Karten, zu sechst 10 Karten. Zu zweit: 12 Karten = aus dem Spiel.
Bestimmt einen Startspieler, der jede Runde wechselt.
Schaut Eure Handkarten an und gebt gleichzeitig je 3 Karten verdeckt nach rechts.
Sind alle Spieler damit fertig, nehmt Ihr die erhaltenen Karten auf die Hand.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn immer 1 Handkarte offen aus. Der Ablage-Stapel ist überlappend*
zu bilden, so dass alle Werte sichtbar sind. *Hausregel.

Wer am Zug ist, hat die Wahl aus 3 Optionen:

- | | |
|---|--|
| A) LEGE 1 Karte mit HÖHERER Zahl auf Ablage-Stapel: | <ul style="list-style-type: none">• LEGE 1 Hand-Karte OFFEN auf den gemeinsamen Ablage-Stapel.• Deine Karte muss einen <u>höheren</u> Wert als die OBERSTE Karte des gemeinsamen Ablagestapels haben bzw. sie ist die erste Karte und bildet den Stapel. |
| B) LEGE 1 Karte mit NIEDRIGERER Zahl vor Dir aus.
NIMM 1 Karte aus Ablage-Stapel:
ENTFERNE diesen. | <ul style="list-style-type: none">• LEGE 1 Hand-Karte OFFEN vor Dir aus.• Deine Karte muss einen <u>niedrigeren</u> Wert als die OBERSTE Karte des gemeinsamen Ablage-Stapels haben.• NIMM aus dem Ablage-Stapel eine beliebige Karte auf die Hand. Nenne den Mitspielern den Kartenwert.• Der übrige Ablage-Stapel kommt verdeckt zur Seite. |
| C) LEGE 1 Karte mit NIEDRIGERER Zahl auf Ablage-Stapel:
ENTFERNE die genutzte(n) Hilfs-Karte(n): | <ul style="list-style-type: none">• LEGE 1 Hand-Karte OFFEN auf den gemeinsamen Ablage-Stapel.• ADDIERE zum Wert dieser Hand-Karte die Werte von 1 - x der vor Dir liegenden Hilfs-Karten Deiner Wahl.• Die Summe muss aber HÖHER sein als der Wert der <u>obersten</u> Karte des gemeinsamen Ablage-Stapels.• Die genutzte(n) Hilfs-Karte(n) lege verdeckt BEISEITE. |

- Rundenende:**
- Hat jemand NACH seinem Zug nur noch 1 Hand-Karte, endet die Runde und Ihr zählt SOFORT Eure Siegpunkte (SP): Wert der höchsten Hand-Karte minus die Werte aller anderen Hand-Karten. Eine Summe im negativen Bereich wird zur "0".
 - Die Ergebnisse sind zu notieren.
 - Ihr spielt so viele Runden wie Anzahl Mitspieler. Ggf. beginnt Ihr eine neue Runde mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.
- Spielende:**
- Nach Absolvierung der erforderlichen Runden gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Patt: Der Sieg ist geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 16.03.24