

Geschenkt (...ist noch zu teuer) - KSR	Geschenkt (...ist noch zu teuer) - KSR	Geschenkt (...ist noch zu teuer) - KSR
<p>Von den gemischten 33 Karten in den Werten 3 - 35 werden 24 Karten abgezählt und als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt, 1 davon wird aufgedeckt. Die übrigen 9 verdeckten Karten sind aus dem Spiel. Jeder Spieler erhält 11 Chips (verdeckt halten).</p> <p>Ablauf: Der aktive Spieler hat die Auswahl: ENTWEDER 1 Karte aufnehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karte inkl. evtl. darauf befindlichen Chips nehmen, Karte offen vor sich ablegen. Chips in die Hand nehmen oder anderweitig verdecken. - 1 neue Karte aufdecken. Der <u>selbe</u> Spieler entscheidet erneut, ob er die Karte nimmt oder sie ablehnt (siehe unter "ODER die Karte ablehnen:"). - Karten vor einem Spieler werden nach Einzelkarten und Ketten getrennt, wobei Karten von Ketten überlappend abgelegt werden. Der Wert jeder Karte muss für alle Spieler gut erkennbar sein. <p>ODER die Karte ablehnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler will die Karte nicht und legt als Strafe 1 Chip darauf. - Wer keinen Chip mehr hat, kann nicht ablehnen. - Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug. <p>Spielende: Nach Aufnahme der letzten Karte endet das Spiel.</p> <p>Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einzelkarten zählen mit ihrem Kartenwert voll MINUS. - Eine Kette ist eine zusammenhängende Zahlenfolge, z.B. 7,8 oder 7,8,9. Bei Ketten zählt nur die niedrigste Karte mit ihrem Kartenwert MINUS. - Chips im eigenen Vorrat zählen je 1 PLUS. <p>Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten MINUS-Punkten.</p>	<p>Von den gemischten 33 Karten in den Werten 3 - 35 werden 24 Karten abgezählt und als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt, 1 davon wird aufgedeckt. Die übrigen 9 verdeckten Karten sind aus dem Spiel. Jeder Spieler erhält 11 Chips (verdeckt halten).</p> <p>Ablauf: Der aktive Spieler hat die Auswahl: ENTWEDER 1 Karte aufnehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karte inkl. evtl. darauf befindlichen Chips nehmen, Karte offen vor sich ablegen. Chips in die Hand nehmen oder anderweitig verdecken. - 1 neue Karte aufdecken. Der <u>selbe</u> Spieler entscheidet erneut, ob er die Karte nimmt oder sie ablehnt (siehe unter "ODER die Karte ablehnen:"). - Karten vor einem Spieler werden nach Einzelkarten und Ketten getrennt, wobei Karten von Ketten überlappend abgelegt werden. Der Wert jeder Karte muss für alle Spieler gut erkennbar sein. <p>ODER die Karte ablehnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler will die Karte nicht und legt als Strafe 1 Chip darauf. - Wer keinen Chip mehr hat, kann nicht ablehnen. - Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug. <p>Spielende: Nach Aufnahme der letzten Karte endet das Spiel.</p> <p>Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einzelkarten zählen mit ihrem Kartenwert voll MINUS. - Eine Kette ist eine zusammenhängende Zahlenfolge, z.B. 7,8 oder 7,8,9. Bei Ketten zählt nur die niedrigste Karte mit ihrem Kartenwert MINUS. - Chips im eigenen Vorrat zählen je 1 PLUS. <p>Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten MINUS-Punkten.</p>	<p>Von den gemischten 33 Karten in den Werten 3 - 35 werden 24 Karten abgezählt und als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt, 1 davon wird aufgedeckt. Die übrigen 9 verdeckten Karten sind aus dem Spiel. Jeder Spieler erhält 11 Chips (verdeckt halten).</p> <p>Ablauf: Der aktive Spieler hat die Auswahl: ENTWEDER 1 Karte aufnehmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karte inkl. evtl. darauf befindlichen Chips nehmen, Karte offen vor sich ablegen. Chips in die Hand nehmen oder anderweitig verdecken. - 1 neue Karte aufdecken. Der <u>selbe</u> Spieler entscheidet erneut, ob er die Karte nimmt oder sie ablehnt (siehe unter "ODER die Karte ablehnen:"). - Karten vor einem Spieler werden nach Einzelkarten und Ketten getrennt, wobei Karten von Ketten überlappend abgelegt werden. Der Wert jeder Karte muss für alle Spieler gut erkennbar sein. <p>ODER die Karte ablehnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler will die Karte nicht und legt als Strafe 1 Chip darauf. - Wer keinen Chip mehr hat, kann nicht ablehnen. - Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug. <p>Spielende: Nach Aufnahme der letzten Karte endet das Spiel.</p> <p>Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einzelkarten zählen mit ihrem Kartenwert voll MINUS. - Eine Kette ist eine zusammenhängende Zahlenfolge, z.B. 7,8 oder 7,8,9. Bei Ketten zählt nur die niedrigste Karte mit ihrem Kartenwert MINUS. - Chips im eigenen Vorrat zählen je 1 PLUS. <p>Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten MINUS-Punkten.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.10.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.10.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.10.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>