

Hochstapler - KSR
<p>105 Karten in 7 Farben (je 3x "0", 2x "1 bis 5", 1x "6 bis 7") Karten nach Farben sortieren, jeden Stapel in sich mischen und mit der Rückseite nach oben bereitlegen. Jeder Spieler nimmt von jedem der 7 Stapel 1 Karte. Man spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, MUSS ...</p> <p>1) ENTWEDER eine Summe ansagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Vor</u> der Ansage darf man 1 beliebige Karte aus der Hand offen neben dem farblich passenden Stapel ablegen und von diesem verdeckten Stapel 1 Karte auf die Hand nehmen. ● <u>Nach</u> dem Tausch muss nun eine Ansage erfolgen. ● Man darf zuletzt gesagte Farbe wechseln, wenn man den Wert erhöhen kann. (zB: Vorherige Ansage = "10 grüne Diamanten", eigene = "11 gelbe Yachten") ● Man sagt für eine best. Farbe eine Summe an (zB: "10 grüne Diamanten"). Dabei muss die Summe einen höheren Wert als die vorherige haben. <p>2) ODER die vorherige Summe anzweifeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Der anzweifelnde Spieler sagt laut an, dass er die genannte Summe des vorherigen Spielers anzweifelt. ● Nun legen <u>alle</u> Spieler ihre Handkarte der genannten Farbe reihum offen vor sich aus und der Anzweifler addiert deren Werte. ● Ergebnis >= genannte Summe: PECH für ihn - Der Anzweifler muss alle Karten der angezweifelten Farbe nehmen und als verdeckten Stapel vor sich ablegen. Das bedeutet 1 Minuspunkt für ihn. ● Ergebnis < genannte Summe: GLÜCK für ihn - Der vorherige Spieler muss alle Karten der angezweifelten Farbe nehmen und als verdeckten Stapel vor sich ablegen. Das bedeutet 1 Minuspunkt für ihn. ● Haben die Spieler noch Karten auf der Hand, beginnt der Anzweifler mit einer neuen beliebigen Ansage. <p>Ende: Wurde der letzte der 7 Kartenstapel als Minuspunkt beiseite gelegt und es hat somit niemand mehr Karten auf der Hand, endet das Spiel. Es gewinnen der/die Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.05.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Hochstapler - KSR
<p>105 Karten in 7 Farben (je 3x "0", 2x "1 bis 5", 1x "6 bis 7") Karten nach Farben sortieren, jeden Stapel in sich mischen und mit der Rückseite nach oben bereitlegen. Jeder Spieler nimmt von jedem der 7 Stapel 1 Karte. Man spielt im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, MUSS ...</p> <p>1) ENTWEDER eine Summe ansagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Vor</u> der Ansage darf man 1 beliebige Karte aus der Hand offen neben dem farblich passenden Stapel ablegen und von diesem verdeckten Stapel 1 Karte auf die Hand nehmen. ● <u>Nach</u> dem Tausch muss nun eine Ansage erfolgen. ● Man darf zuletzt gesagte Farbe wechseln, wenn man den Wert erhöhen kann. (zB: Vorherige Ansage = "10 grüne Diamanten", eigene = "11 gelbe Yachten") ● Man sagt für eine best. Farbe eine Summe an (zB: "10 grüne Diamanten"). Dabei muss die Summe einen höheren Wert als die vorherige haben. <p>2) ODER die vorherige Summe anzweifeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Der anzweifelnde Spieler sagt laut an, dass er die genannte Summe des vorherigen Spielers anzweifelt. ● Nun legen <u>alle</u> Spieler ihre Handkarte der genannten Farbe reihum offen vor sich aus und der Anzweifler addiert deren Werte. ● Ergebnis >= genannte Summe: PECH für ihn - Der Anzweifler muss alle Karten der angezweifelten Farbe nehmen und als verdeckten Stapel vor sich ablegen. Das bedeutet 1 Minuspunkt für ihn. ● Ergebnis < genannte Summe: GLÜCK für ihn - Der vorherige Spieler muss alle Karten der angezweifelten Farbe nehmen und als verdeckten Stapel vor sich ablegen. Das bedeutet 1 Minuspunkt für ihn. ● Haben die Spieler noch Karten auf der Hand, beginnt der Anzweifler mit einer neuen beliebigen Ansage. <p>Ende: Wurde der letzte der 7 Kartenstapel als Minuspunkt beiseite gelegt und es hat somit niemand mehr Karten auf der Hand, endet das Spiel. Es gewinnen der/die Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.05.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>