

Jericho - KSR
<p>Die 3 Wertungskarten zur Seite legen und übrige Karten mischen. Jeder Spieler erhält verdeckt 7 Karten auf die Hand. Nun werden die verbeibenden Karten in 6 etwa gleich hohe Stapel aufgeteilt, in 3 Stapel davon wird je 1 Wertungskarte eingemischt. Alle Stapel aufeinanderlegen, zuerst mit Wertungskarte, dann ohne Wertungskarte usw., bis alle Stapel 1 neuen verdeckten Stapel bilden. Jeder Spieler legt 1 beliebige Karte verdeckt vor sich ab als Beginn seiner Auslage. Es wird ein Startspieler bestimmt. Es gibt 22 Trompetenkarten und 85 Mauerkarten in 5 Farben.</p> <p>1. Stock füllen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler wählt 1 Karte aus der Hand und legt sie verdeckt in die Tischmitte = Stock. - Im 1. Durchgang deckt nun jeder Spieler die Karte aus seiner Auslage auf. <p>2. Eine Karte spielen (MUSS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ab Startspieler beginnend hat jeder genau 1 Wahl: <p>a) 1 Mauerkarte auslegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 beliebige Handkarte offen in eigene Auslage legen. Die Zahl in der Ecke = Länge des Mauerstücks (1, 3, 4, 5, 7). - Ein Mauerstück einer neuen Farbe beginnt eine <u>neue</u> Mauer in dieser Farbe. - Eine Karte in einer schon gespielten Farbe muss an schon liegende Karten dieser Farbe gelegt werden und verlängert Mauer. - Ein Spieler kann also mehrere Mauern vor sich liegen haben. <p>b) 1 Trompetenkarte (Wert 2) ausspielen = Joker:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler nennt die Farbe, die die Karte annehmen soll. - Aus der Mauer dieser Farbe bei allen Spielern (inkl. Ausspieler) wird die <u>höchste</u> Karte <u>insgesamt</u> entfernt. Patt: Jeder betroffene Spieler entfernt seine höchste Karte. Entfernte Karte/n ==> verdeckt in Stock legen. - Die Trompetenkarte an eigene Mauer der genannten Farbe legen. Hat der Spieler nun keine Mauer dieser Farbe = Karte auf Ablage. - Liegt eine Trompetenkarte allein ohne Mauer = Karte auf Ablage. <p>c) 1 Karte in den Stock legen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 beliebige Handkarte verdeckt in den Stock legen. <p>Wertung: Wird eine Wertungskarte gezogen, kommt es zur Wertung. Der Spieler erhält 1 neue Karte als Ersatz.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stock aufdecken, Trompetenkarten entfernen. Die Mauerkarten darin nach Farben sortieren. ● Jeder Spieler addiert die Werte seiner Mauern in jeder Farbe. ● Der Spieler mit der höchsten Wertsumme einer Farbe erhält alle Karten der Farbe aus dem Stock und legt sie verdeckt vor sich ab. Patt: Gleichmäßige Verteilung, Rest in neuen Stock legen. Karten, die kein Spieler als Mauer hat = in neuen Stock legen. ● Startspieler wechselt nach links von dem Spieler, der die Wertung auslöste. Eine neue Runde beginnt. Auslagen bleiben liegen. Phase 3. wird übersprungen. <p>3. Karte nachziehen und auf die Hand nehmen. Der linke Nachbar des Spielers ist nun an der Reihe.</p> <p>Ende und Schlusswertung nach 3 Wertungen: Jeder Spieler sucht aus allen seinen Mauern die Karten mit Wert 1 heraus und legt sie zu den gewonnenen Karten. Evtl. Mauern, die nur aus Trompetenkarten bestehen, abwerfen. <u>Anzahl</u> der gewonnenen Karten zählen. Meiste Karten = Sieger. Patt: Wer mehr Karten in Mauern vor sich liegen hat, ist besser.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielezeitschrift SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.04.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Jericho - KSR
<p>Die 3 Wertungskarten zur Seite legen und übrige Karten mischen. Jeder Spieler erhält verdeckt 7 Karten auf die Hand. Nun werden die verbeibenden Karten in 6 etwa gleich hohe Stapel aufgeteilt, in 3 Stapel davon wird je 1 Wertungskarte eingemischt. Alle Stapel aufeinanderlegen, zuerst mit Wertungskarte, dann ohne Wertungskarte usw., bis alle Stapel 1 neuen verdeckten Stapel bilden. Jeder Spieler legt 1 beliebige Karte verdeckt vor sich ab als Beginn seiner Auslage. Es wird ein Startspieler bestimmt. Es gibt 22 Trompetenkarten und 85 Mauerkarten in 5 Farben.</p> <p>1. Stock füllen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler wählt 1 Karte aus der Hand und legt sie verdeckt in die Tischmitte = Stock. - Im 1. Durchgang deckt nun jeder Spieler die Karte aus seiner Auslage auf. <p>2. Eine Karte spielen (MUSS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ab Startspieler beginnend hat jeder genau 1 Wahl: <p>a) 1 Mauerkarte auslegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 beliebige Handkarte offen in eigene Auslage legen. Die Zahl in der Ecke = Länge des Mauerstücks (1, 3, 4, 5, 7). - Ein Mauerstück einer neuen Farbe beginnt eine <u>neue</u> Mauer in dieser Farbe. - Eine Karte in einer schon gespielten Farbe muss an schon liegende Karten dieser Farbe gelegt werden und verlängert Mauer. - Ein Spieler kann also mehrere Mauern vor sich liegen haben. <p>b) 1 Trompetenkarte (Wert 2) ausspielen = Joker:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler nennt die Farbe, die die Karte annehmen soll. - Aus der Mauer dieser Farbe bei allen Spielern (inkl. Ausspieler) wird die <u>höchste</u> Karte <u>insgesamt</u> entfernt. Patt: Jeder betroffene Spieler entfernt seine höchste Karte. Entfernte Karte/n ==> verdeckt in Stock legen. - Die Trompetenkarte an eigene Mauer der genannten Farbe legen. Hat der Spieler nun keine Mauer dieser Farbe = Karte auf Ablage. - Liegt eine Trompetenkarte allein ohne Mauer = Karte auf Ablage. <p>c) 1 Karte in den Stock legen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 beliebige Handkarte verdeckt in den Stock legen. <p>Wertung: Wird eine Wertungskarte gezogen, kommt es zur Wertung. Der Spieler erhält 1 neue Karte als Ersatz.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stock aufdecken, Trompetenkarten entfernen. Die Mauerkarten darin nach Farben sortieren. ● Jeder Spieler addiert die Werte seiner Mauern in jeder Farbe. ● Der Spieler mit der höchsten Wertsumme einer Farbe erhält alle Karten der Farbe aus dem Stock und legt sie verdeckt vor sich ab. Patt: Gleichmäßige Verteilung, Rest in neuen Stock legen. Karten, die kein Spieler als Mauer hat = in neuen Stock legen. ● Startspieler wechselt nach links von dem Spieler, der die Wertung auslöste. Eine neue Runde beginnt. Auslagen bleiben liegen. Phase 3. wird übersprungen. <p>3. Karte nachziehen und auf die Hand nehmen. Der linke Nachbar des Spielers ist nun an der Reihe.</p> <p>Ende und Schlusswertung nach 3 Wertungen: Jeder Spieler sucht aus allen seinen Mauern die Karten mit Wert 1 heraus und legt sie zu den gewonnenen Karten. Evtl. Mauern, die nur aus Trompetenkarten bestehen, abwerfen. <u>Anzahl</u> der gewonnenen Karten zählen. Meiste Karten = Sieger. Patt: Wer mehr Karten in Mauern vor sich liegen hat, ist besser.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielezeitschrift SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.04.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>