

Kurzspielregel: Kardinal & König - Kartenspiel

- 1.) 1 oder mehrere Karten gleicher Farbe mit bis zu insgesamt 2 Kreissymbolen nehmen (1 Karte ist MUSS)
Wegnahme von den max. 8 linken und rechten Kartenfeldrändern.
Karte mit fremden Anrechtstein kann gegen Opfer 1 eigenen Anrechtsteins genommen werden. Gegner erhält Stein zurück.
 - 2.) Man darf 1 Anrechtstein einsetzen oder versetzen, aber nur auf Karten ohne fremden Anrechtstein.
- Spielende und Wertung: wenn alle Karten abgeräumt sind

Anrechtsteine im Spiel: 2 Stk. bei 4 und 5 Spielern, sonst 3 Stück.
Evtl. Reservestein kommt erst zum Einsatz bei Verlust 1 Steins.

Länderwertung: (bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten Punkte)

- Spieler mit meisten Karten des Landes: Punkte lt. Karte
- Spieler mit zweitmeisten Karten: Soviele Punkte wie der 1. Spieler davon Karten hat usw. für alle Spieler

Symbolwertung: (bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten Punkte)

- Die meisten Kreissymbole einer Sorte in einem Land bringen ihrer Anzahl entsprechend Punkte. Ein Spieler kann nur in einem Symbol in einem Land punkten.

Kettenwertung:

5 oder mehr Schiffssymbole bringen ihrer Anzahl entsprechend Punkte. Das gleiche gilt auch für Kutschen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de