

Keine lahme Agame - KSR (3 - 5 Sp.)

50 Karten in 5 Farben: je 9 Karten mit den Werten 1,1,2,3,5,8,13,21,34 und 1 Hut (höchster Kartenwert).

Vorbereitungen (für 3 - 5 Spieler):

- ◆ Jeder Spieler wählt 1 Farbe und nimmt die 10 Karten dazu.
Seine Kartenreihfolge-Karte legt er vor sich.
- ◆ Es wird ein Startspieler bestimmt und eine Punktesumme vereinbart, die nach mehreren Spielabschnitten erreicht werden soll.
Z.B. bedeuten 300 Punkte ca. 60 - 90 Minuten Spielzeit.
Legt Papier und Stift zum Notieren der Punkte bereit.

Man spielt mehrere Runden, bis ein Spielabschnitt vollendet ist (s. unten).
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf einer Runde (Jeder Spieler hat Karten in den Stich gelegt):

- ◆ Der jeweilige Startspieler beginnt und muss die Hauptaktion "STICH" ausführen. Zunächst DARF er die Sonderaktion "FANGEN" wählen.
- ◆ Karten, die schon liegen, dürfen nicht verändert werden, außer der Startspieler spielt **VOR** der Hauptaktion "STICH" das "**FANGEN**":

Sonderaktion "FANGEN":

- ➔ Der Startspieler darf 1 beliebige Karte aus der Auslage eines Mitspielers / oberste Karte vom Ablagestapel nehmen.
Die Karte muss in seine Auslagereihe passen.
- ➔ Dazu muss er 1 - 2 seiner Handkarten (mind. im Gesamtwert der gefangenen Karte) offen auf den Ablagestapel legen.
Die gefangene Karte liegt bis Rundenende separat.
- ➔ Jeder Mitspieler hat nun auch die Möglichkeit, zu FANGEN.
- ➔ Am Ende der Fangrunde muss man gefangene Agamen einfügen.

Hauptaktion "STICH":

- ◆ Wer am Zug ist, spielt 1 - 2 Karten mit beliebigen Werten und mit beliebigen Farben.
 - ➔ Einstellige Kartenwerte darf nur der Startspieler nie allein spielen.
Kann er das nicht, legt er seine einzige Karte offen auf Ablagestapel.
 - ➔ Der HUT wird immer allein gespielt. Er gewinnt den Stich.
 - ➔ Sonst gewinnt die höchste Summe an Kartenwerten den Stich.
Patt: Wer zuerst von den Beteiligten ausspielte, ist im Vorteil.
- ◆ Sofort nach einem Stich muss der Gewinner 1 - 2 Agamen-Karten einer fremden Farbe von diesem Stich vor sich auslegen (Hüte aber nicht).
Die restlichen Karten des Stichts legt er vorerst beiseite.
- ◆ Die ausgelegte Kartenreihe darf nur aus fremden Karten bestehen und muss von links nach rechts die Wertereihe nachbilden.
Lücken sind erlaubt und können ggf. später gefüllt werden.
- ◆ Bei zusammengefügteten Karten müssen Kopf und Schwanz passen, die Farben müssen nicht unbedingt passen.
- ◆ Sollte keine Karte des Stichts passen, muss 1 beliebige Stichkarte offen auf den Ablagestapel gelegt werden.
- ◆ Wer seine letzte Handkarte gespielt hat, nimmt SOFORT seine zuvor beiseite gelegten Restkarten wieder auf die Hand + spielt damit weiter.
- ◆ **Der Stich-Gewinner (= Startspieler) spielt nächsten Stich aus.**

Ende eines Spielabschnitts: *Notiert die Punkte.*

- ◆ Hat ein Spieler keine Handkarten mehr (auch keine zum Aufnehmen) ODER ein Spieler hat eine vollständige Agamen-Reihe (1 ... 34), endet der Spielabschnitt und es wird gewertet:
 - ➔ Jeder Spieler zählt alle seine ausgelegten Kartenwerte.
 - ➔ Eine vollständige Agamen-Reihe = 100 Punkte extra.
 - ➔ Jede Agama in der Auslage in genau einer Farbe = 10 Punkte extra.
Die Karten müssen in ihrer Reihenfolge passen.

Spielende:

- ◆ Nach Erreichung/Überschreitung des Punkteziels endet das Spiel.
Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.01.19

FENNEK (Messe-Promo-Karten)

- Variante 1: Der Fennek wird nie allein gespielt. Ist er bei ausgespielten Karten, gewinnt bei Patt der Beteiligte, der zuletzt ausspielte.
Der Fennek kommt danach auf den Ablagestapel.
- Variante 2: Der Fennek wird nie allein gespielt. Wird ein fremder Fennek gestochen, kann dieser sofort auf den Ablagestapel ODER in die eigene Auslage als JOKER eingesetzt werden.
Zum Spielende wertet jeder Fennek in Auslage -10 Punkte.

Keine lahme Agame - KSR (2 Sp.)

50 Karten in 5 Farben: je 9 Karten mit den Werten 1,1,2,3,5,8,13,21,34 und 1 Hut (höchster Kartenwert). Nur ein Teil davon wird gebraucht.

Vorbereitungen (für 2 Spieler):

- ◆ Jeder Spieler wählt 1 Farbe und nimmt die 10 Karten dazu. Seine Kartenreihfolge-Karte legt er vor sich.
Als neutrale Karten nimmt man von zwei weiteren Farben jeweils die Karten der Werte 1,1,2,3,5,8 und legt sie als 2 verdeckte Stapel bereit.
- ◆ Es wird ein Startspieler bestimmt und eine Punktesumme vereinbart, die nach mehreren Spielabschnitten erreicht werden soll.
Z.B. bedeuten 300 Punkte ca. 60 - 90 Minuten Spielzeit.
Legt Papier und Stift zum Notieren der Punkte bereit.

Man spielt mehrere Runden, bis ein Spielabschnitt vollendet ist (s. unten).
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf einer Runde (Jeder Spieler hat Karten in den Stich gelegt):

- ◆ Der jeweilige Startspieler beginnt und muss die Hauptaktion "STICH" ausführen. Zunächst DARF er die Sonderaktion "FANGEN" wählen.
- ◆ Karten, die schon liegen, dürfen nicht verändert werden, außer der Startspieler spielt **VOR** der Hauptaktion "STICH" das "**FANGEN**":

Sonderaktion "FANGEN":

- ➡ Der Startspieler darf 1 beliebige Karte aus der Auslage eines Mitspielers / oberste Karte vom Ablagestapel nehmen.
Die Karte muss in seine Auslagereihe passen.
- ➡ Dazu muss er 1 - 2 seiner Handkarten (mind. im Gesamtwert der gefangenen Karte) offen auf den Ablagestapel legen.
Die gefangene Karte liegt bis Rundenende separat.
- ➡ Der Mitspieler hat nun auch die Möglichkeit, zu FANGEN.
- ➡ Am Ende der Fangrunde muss man gefangene Agamen einfügen.

Hauptaktion "STICH":

- ◆ Wer am Zug ist, spielt 1 - 2 Karten mit beliebigen Werten und mit beliebigen Farben.
 - ➡ Einstellige Kartenwerte darf nur der Startspieler nie allein spielen.
Kann er das nicht, legt er seine einzige Karte offen auf Ablagestapel.
 - ➡ Der HUT wird immer allein gespielt. Er gewinnt den Stich.
 - ➡ Sonst gewinnt die höchste Summe an Kartenwerten den Stich.
Patt: Wer zuerst von den Beteiligten ausspielte, ist im Vorteil.
- ◆ Sofort nach einem Stich muss der Gewinner 1 - 2 Agamen-Karten einer fremden Farbe von diesem Stich auslegen vor sich (Hüte aber nicht).
Die restlichen Karten des Stiches legt er vorerst beiseite.
- ◆ Die ausgelegte Kartenreihe darf nur aus fremden Karten bestehen und muss von links nach rechts die Wertereihe nachbilden.
Lücken sind erlaubt und können ggf. später gefüllt werden.
- ◆ Bei zusammengefügt Karten müssen Kopf und Schwanz passen, die Farben müssen nicht unbedingt passen.
- ◆ Sollte keine Karte des Stiches passen, muss 1 beliebige Stichkarte offen auf den Ablagestapel gelegt werden.
- ◆ Wer seine letzte Handkarte gespielt hat, nimmt SOFORT seine zuvor beiseite gelegten Restkarten wieder auf die Hand + spielt damit weiter.
UND er sucht sich 3 beliebige Karten aus einem der verdeckten Stapel aus und nimmt diese auf die Hand (so vom Autor bestätigt).
- ◆ **Der Stich-Gewinner (= Startspieler) spielt nächsten Stich aus.**

Ende eines Spielabschnitts: *Notiert die Punkte.*

- ◆ Hat ein Spieler keine Handkarten mehr (auch keine zum Aufnehmen) ODER ein Spieler hat eine vollständige Agamen-Reihe (1 ... 34), endet der Spielabschnitt und es wird gewertet:
 - ➡ Jeder Spieler zählt alle seine ausgelegten Kartenwerte.
 - ➡ Eine vollständige Agamen-Reihe = 100 Punkte extra.
 - ➡ Jede Agama in der Auslage in genau einer Farbe = 10 Punkte extra.
Die Karten müssen in ihrer Reihenfolge passen.

Spielende:

- ◆ Nach Erreichung/Überschreitung des Punkteziels endet das Spiel.
Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.01.19