

Limits - KSR

Ablauf einer Runde, die man im Uhrzeigersinn spielt:

- **Oberste Limit-Karte aufdecken:**

Die 5 Farbfelder der Karte enthalten meistens eine Zahl, die besagt, wie viele Karten max. von dieser Farbe im Spielstapel liegen dürfen. "X" steht für "kein Limit".

- **Jeder Spieler legt verdeckt 1 Farbkarte ab:**

Aus seiner Hand legt jeder Spieler verdeckt 1 Karte vor sich ab. Diese Karten erhöhen Limit in jeweiliger Farbe auf Limitkarte um 1. Beispiel: Dürfte lt. Limitkarte nur 1 gelbe Karte im Spielstapel sein, erhöht sich mit 1 verdeckt abgel. gelben Farbkarte das Limit auf 2. Diese Info kennt aber nur der Spieler dieser Farbkarte. Diese Karten bleiben bis zum Ende der Runde verdeckt liegen, wobei man sich seine eigene Karte jederzeit ansehen darf.

- **Der Spielstapel entsteht:**

In jeder Runde entsteht ein neuer Spielstapel. Die 1. Runde beginnt zB der jüngste Spieler und spielt die erste Farbkarte von der Hand. Weitere Runden beginnt jeweils derjenige Spieler, der in der vorherigen Runde die Limitkarte erhielt.

- **Aktionen der Spieler:**

Wer an der Reihe ist, MUSS 1 der 3 folgenden Aktionen machen:

- ➔ **1 Farbkarte auf den Spielstapel legen:** Dazu wählt man 1 Handkarte aus und legt sie mit Farbseite nach oben auf den Spielstapel. Sofort 1 Karte nachziehen. Der nächste Spieler ist dran. Wer vergisst, vor dem nächsten Spieler nachzuziehen, hat Pech.
- ➔ **4 Karten mit gleicher Farbe tauschen:** 4 Karten gleicher Farbe von der Hand vorzeigen und 2 davon offen auf den Spielstapel, sowie 2 verdeckt auf den Nachziehstapel legen. Man nimmt vom Nachziehstapel 4 Karten + erhält 1 Pluspunkt.
- ➔ **Einen Mitspieler verdächtigen:** Der aktive Spieler darf jeden Mitspieler verdächtigen, indem er behauptet, dass dieser Spieler mit seiner zuletzt gelegten Farbkarte das Limit in dieser Farbe im Spielstapel überschritten hat. Danach wird der Verdacht geprüft.
 - Alle verdeckt vor den Spielern liegenden Farbkarten aufdecken. Damit erhöhen sich die Limite der Limitkarte dieser Runde.
 - Nun werden alle Karten im Stapel in der Farbe gezählt, die der verdächtige Spieler als letzte Karte abgelegt hat.
 - Abgelegte Karten über der Karte des Spielers nicht einbeziehen!
 - **Limit überschritten:** Limitkarte geht mit "-2"-Seite an Verdächtigten. Der Aussprecher des Verdachts erhält eine Karte mit 1 Pluspunkt. Andernfalls gilt: Aussprecher des Verdachts erhält die Limitkarte mit der "-2"-Seite und der zu unrecht verdächtige 1 Pluspunkt.
 - Alle Spieler nehmen wieder die Farbkarte vor sich auf die Hand. Spielstapel umdrehen und nicht gemischt unter Zugstapel legen.
 - Wer nun weniger als 5 Karten hält, füllt wieder auf 5 auf.
 - Eine neue Runde beginnt.

Spielende: Wurde die letzte Limit-Karte vergeben, zählt jeder Spieler seine Punkte. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.01.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de