

### Njet! (Goldsilber) - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Charakterkarte freier Wahl und legt sie offen vor sich.  
Der Spielplan kommt in die Tischmitte, die 15 Njet-Steine daneben.  
Nach dem Mischen der 40 Karten erhält jeder Spieler 10 Karten.  
Einer der Spieler übernimmt die spätere Notierung der Ergebnisse.  
Dauer: 4 / 8 Durchgänge zu je 2 Phasen. Spieler links vom Geber beginnt.

#### 1. Njet-Phase:

- ◆ Reihum legt immer jeder Spieler 1 Njet-Stein auf 1 freies hellgraues Feld auf dem Spielplan ab und schließt damit die gewählte Bedingung aus. Es geht solange reihum, bis alle 15 Steine eingesetzt sind.  
In jeder Zeile muss immer genau 1 hellgraues Feld freibleiben!

Zeile 1: Startspieler. - Wer dieses wird, sucht sich einen Spielpartner aus.  
Zeile 2: Ablegen. - 0, 1 oder 2 Karten verdeckt zur Seite legen.  
Zeile 3: Trumpf. - Die Trumpffarbe wird bestimmt.  
Zeile 4: Supertrumpf. - Die 1er der gewählten Farbe sind Supertrumpf.  
Alle anderen 1er gelten als niedrigste Karte in ihrer Farbe.  
NEJT!-Feld: Es gibt keinen Supertrumpf in dieser Runde.  
Zeile 5: Punktzahl je gewonnenem Stich und je Beute-Karte.

#### 2. Stichspiel:

- ◆ Nach Partnerwahl und ggf. Ablage von Karten (sind dann nicht im Spiel) legt der Startspieler eine beliebige Karte in die Tischmitte.
- ◆ Reihum muss 1 Karte in angespielter Farbe zum Stich gelegt werden.
- ◆ Wer nicht bedienen kann, darf Trumpf/Supertrumpf legen ODER eine beliebige Karte zum Stich legen.  
*Wenn Trumpf vorgelegt: Es muss mit Trumpf/Supertrumpf bedient werden.*  
*Wenn Supertrumpf vorgelegt: Es muss mit Trumpf/Supertrumpf bedient werden.*
- ◆ Der höchste Wert in angespielter Farbe gewinnt den Stich, bzw. ein Trumpf oder Supertrumpf. 1er: Die zweite "1" selber Farbe ist höher.
- ◆ Ist kein Supertrumpf dabei, gewinnt der höchste Trumpf im Stich.
- ◆ Ist ein Supertrumpf dabei, gewinnt er den Stich.
- ◆ Gewonnene Stiche werden einzeln vor sich abgelegt.
- ◆ Der Stichgewinner spielt die nächste Karte auf.
- ◆ BEUTE: Alle 1er des generischen Teams legt man offen vor sich raus.

#### Wertung:

- ◆ Nach Ausspiel aller Karten bringt jeder Stich + jede BEUTE-"1" nun 1 - 4 Punkte, so wie anfangs bestimmt. Das Ergebnis wird je Spieler notiert.
- ◆ Alle Njet-Steine werden vom Spielplan entfernt. Der nächste Geber zur Linken des bisherigen Gebers mischt und verteilt wieder die Karten.
- ◆ Nach 4 oder 8 Durchgängen endet das Spiel. Höchste Punktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 02.03.18