

Pearls - KSR

Zahlen-Karten haben Werte 1 - 5 (unterschiedlich oft), Halsketten: 4 - 9.
Die 16 Joker sind "0" wert. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

Du musst ENTWEDER Karten aufnehmen:

- ♦ Wähle EINE Farbe aus den 6 Perlenkarten der Auslage, wobei Joker hier als eigene Farbe gelten.
- ♦ Nimm ALLE Karten der zuvor gewählten Farbe auf die Hand.
- ♦ Zu keinem Zeitpunkt darfst Du mehr als 10 Handkarten haben. Ggf. musst Du "Handkarten ablegen" wählen.
- ♦ Ergänze die offene Auslage auf 6 Karten vom Nachziehstapel.

ODER Handkarten ablegen:

- ♦ Wähle 1 - x Handkarten genau einer Farbe von Deiner Hand und zeige sie Deinen Mitspielern. Dann lege sie verdeckt vor Dir ab. Joker gelten hier nun aber als die Farbe, zu der sie gelegt werden. Man kann also nicht nur Joker ablegen. Joker haben Wert "0".
- ♦ Zusätzlich kannst Du weitere Punkte erlangen:
Passt Anzahl gerade abgelegter Karten (inkl. Jokern) zum Wert einer der Halskettenkarten (Tischmitte), legst Du diese Halskettenkarte auf Deinen Wertungsstapel. Anzahl der Karten muss immer exakt passen!

Der nächste Spieler ist am Zug.

Spiel- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht oder es liegen keine Halskettenkarten mehr aus, haben ALLE Spieler noch je 1 Zug.
Ende: Man darf nur noch "Handkarten ablegen" / "Passen" wählen.

Wertung: Jeder Spieler zählt die Werte seiner Karten im Wertungsstapel und zieht dann die Werte seiner Handkarten ab.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt.

Patt: Beteiligter mit mehr Rest-Handkarten siegt. Danach: Geteilter Sieg

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.06.19