

Poison - KSR
<p>Es gibt 8 Giftkarten (Wert 4) und je 14 Zaubertrankkarten in 3 Farben, davon je 3 Karten mit Wert 1, 2, 5, 7 und 2 Karten mit Wert 4.</p> <p>Ablauf eines Durchganges:</p> <p>1) Karten geben:</p> <p>Der Kartengeber mischt alle 50 Karten und verteilt sie einzeln nacheinander an sich und die Mitspieler, wobei einige Spieler 1 Karte mehr erhalten. Bei 3 Spielern wird wie für 4 Spieler verteilt. Die Karten für den vierten Spieler sind aus dem Spiel zu nehmen.</p> <p>2) Karten ausspielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Der Spieler links vom Geber beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum. ● Wer an der Reihe ist, muss 1 seiner Karten mit Vorderseite nach oben in einen von max. 3 gedachten Kessel legen. ● Die <u>erste</u> Zaubertrank-Karte in einem Kessel bestimmt die Farbe aller weiteren Karten darin. Keine Farbe darf in mehreren Kesseln vorkommen. ● <u>Grüne</u> Giftkarten darf man in jeden Kessel legen. Solange nur Giftkarten in einem Kessel liegen, ist dessen Farbe unbestimmt. ● Spielt ein Spieler eine Karte in einen Kessel, mit der dort die Wertsomme von 13 überschritten wird, muss dieser Spieler alle vorher dort abgelegten Karten verdeckt vor sich ablegen. ● WICHTIG: Die auslösende Karte bleibt im Kessel. ● Die verdeckten Karten dürfen bis zum Spielende nicht angesehen werden. <p>3) Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sind alle Karten ausgespielt, endet der Durchgang. ● Alle Karten, die noch in Kesseln liegen, bleiben ungewertet. ● Alle verdeckten Karten der Spieler werden aufgedeckt. Nun wird der beiliegende Spielblock benötigt. ● Jede Zaubertrank-Karte zählt -1 Punkt, jede Giftkarte -2. ● Wer die meisten Karten einer Farbe hat, bekommt <u>keine</u> Minuspunkte in Karten dieser Farbe (gilt nicht für Giftkarten). ● Bei Patt zählen ganz normal die Minuspunkte. ● Giftkarten werten immer minus. <p>4) Neuen Durchgang vorbereiten:</p> <p>Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Kartengeber. Alle Karten - auch aus den Kesseln - zusammenmischen. Es gibt soviele Durchgänge wie Spieler teilnehmen. Bei 3 Spielern werden allerdings 6 Durchgänge gespielt.</p> <p>Ende:</p> <p>Es gewinnt, wer die wenigsten Minuspunkte hat.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.11.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Poison - KSR
<p>Es gibt 8 Giftkarten (Wert 4) und je 14 Zaubertrankkarten in 3 Farben, davon je 3 Karten mit Wert 1, 2, 5, 7 und 2 Karten mit Wert 4.</p> <p>Ablauf eines Durchganges:</p> <p>1) Karten geben:</p> <p>Der Kartengeber mischt alle 50 Karten und verteilt sie einzeln nacheinander an sich und die Mitspieler, wobei einige Spieler 1 Karte mehr erhalten. Bei 3 Spielern wird wie für 4 Spieler verteilt. Die Karten für den vierten Spieler sind aus dem Spiel zu nehmen.</p> <p>2) Karten ausspielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Der Spieler links vom Geber beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum. ● Wer an der Reihe ist, muss 1 seiner Karten mit Vorderseite nach oben in einen von max. 3 gedachten Kessel legen. ● Die <u>erste</u> Zaubertrank-Karte in einem Kessel bestimmt die Farbe aller weiteren Karten darin. Keine Farbe darf in mehreren Kesseln vorkommen. ● <u>Grüne</u> Giftkarten darf man in jeden Kessel legen. Solange nur Giftkarten in einem Kessel liegen, ist dessen Farbe unbestimmt. ● Spielt ein Spieler eine Karte in einen Kessel, mit der dort die Wertsomme von 13 überschritten wird, muss dieser Spieler alle vorher dort abgelegten Karten verdeckt vor sich ablegen. ● WICHTIG: Die auslösende Karte bleibt im Kessel. ● Die verdeckten Karten dürfen bis zum Spielende nicht angesehen werden. <p>3) Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sind alle Karten ausgespielt, endet der Durchgang. ● Alle Karten, die noch in Kesseln liegen, bleiben ungewertet. ● Alle verdeckten Karten der Spieler werden aufgedeckt. Nun wird der beiliegende Spielblock benötigt. ● Jede Zaubertrank-Karte zählt -1 Punkt, jede Giftkarte -2. ● Wer die meisten Karten einer Farbe hat, bekommt <u>keine</u> Minuspunkte in Karten dieser Farbe (gilt nicht für Giftkarten). ● Bei Patt zählen ganz normal die Minuspunkte. ● Giftkarten werten immer minus. <p>4) Neuen Durchgang vorbereiten:</p> <p>Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Kartengeber. Alle Karten - auch aus den Kesseln - zusammenmischen. Es gibt soviele Durchgänge wie Spieler teilnehmen. Bei 3 Spielern werden allerdings 6 Durchgänge gespielt.</p> <p>Ende:</p> <p>Es gewinnt, wer die wenigsten Minuspunkte hat.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.11.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>