Quick - KSR

Start: Je Spieler 5 Karten verdeckt/unbesehen vor diesen stapeln.

- 1) START: Der Kartengeber ruft QUICK und die Runde beginnt.
- 2) SORTIEREN: Alle Spieler sortieren gleichzeitig ihren Stapel.
 - Man darf stets nur <u>eine Hand</u> benutzen.
 - Man darf stets nur eine Karte anschauen/in Hand nehmen.
 - Man darf stets nur <u>eine Karte</u> aus der Hand verdeckt auslegen. Im Verlauf können so mehrere Karten nebeneinander liegen.
 - Alle Karten liegen immer verdeckt, ausser einer auf der Hand. Bereits besehene Karten darf man erneut einzeln ansehen.
- 3) FERTIG: Wer meint, fertig sortiert zu haben, ruft "FERTIG". Der Stapel ist damit gesperrt für Einsicht/Umsortierung. Die Mitspieler machen weiter und rufen später auch "FERTIG".
- 4) AUSWERTUNG: Es beginnt der erste "FERTIG"-Rufer. Er deckt Karte für Karte von seinem Stapel auf. Reihenfolge OK = 1 Chip von OBEN/UNTEN-Karte auf Spielerkarte, Chips übrig auf O/U-Karte? Dann prüfen die Mitspieler in Folge ihres Fertigwerdens ebenso ihren Stapel + erhalten ggf. 1 Chip.
- 5) NEUE RUNDE: Nachdem Phase 4 durch ist, beginnt neue Runde. Auf die OBEN/UNTEN-Karte kommen 2 Chips weniger als Spieler. Kartengeber wechselt nach links und entscheidet über die neuen Aufgaben. Jeder erh. 5 Karten + je 1 Karte je Chip auf Spielerkarte.

Ende: sofort, wenn ein Spieler seinen 6. Chip gewonnen hat.

zB: 1. Kriterium Pflicht: Immer letztes Kriterium Aufgabe oben Î $\widehat{\mathbf{I}}$ Es können mehrere unten Ζ 72 Kriterien gewählt immer links werden. Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.01.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Quick - KSR

Start: Je Spieler 5 Karten verdeckt/unbesehen vor diesen stapeln.

- 1) START: Der Kartengeber ruft QUICK und die Runde beginnt.
- 2) SORTIEREN: Alle Spieler sortieren gleichzeitig ihren Stapel.
 - Man darf stets nur eine Hand benutzen.
 - Man darf stets nur eine Karte anschauen/in Hand nehmen.
 - Man darf stets nur eine Karte aus der Hand verdeckt auslegen. Im Verlauf können so mehrere Karten nebeneinander liegen.
 - Alle Karten liegen immer verdeckt, ausser einer auf der Hand. Bereits besehene Karten darf man erneut einzeln ansehen.
- 3) FERTIG: Wer meint, fertig sortiert zu haben, ruft "FERTIG". Der Stapel ist damit gesperrt für Einsicht/Umsortierung. Die Mitspieler machen weiter und rufen später auch "FERTIG".
- 4) AUSWERTUNG: Es beginnt der erste "FERTIG"-Rufer. Er deckt Karte für Karte von seinem Stapel auf. Reihenfolge OK = 1 Chip von OBEN/UNTEN-Karte auf Spielerkarte, Chips übrig auf O/U-Karte? Dann prüfen die Mitspieler in Folge ihres Fertigwerdens ebenso ihren Stapel + erhalten ggf. 1 Chip.
- 5) NEUE RUNDE: Nachdem Phase 4 durch ist, beginnt neue Runde. Auf die OBEN/UNTEN-Karte kommen 2 Chips weniger als Spieler. Kartengeber wechselt nach links und entscheidet über die neuen Aufgaben. Jeder erh. 5 Karten + je 1 Karte je Chip auf Spielerkarte.

Ende: sofort, wenn ein Spieler seinen 6. Chip gewonnen hat.

zB: 1. Kriterium Pflicht: Immer letztes Kriterium Aufgabe oben $\hat{\mathbb{U}}$ II. Es können mehrere ž unten 72 Kriterien gewählt immer links werden Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.01.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de