

## Ratjack - KSR

Vorbereitung: Mische 2 der 4 Sets zu einem Deck zusammen => 24 Karten.

ZIEL: Es werden mehrere Runden im Uhrzeigersinn gespielt.  
Wer zuerst 3 Siegpunkte (SP) erreicht, gewinnt sofort die Partie.

### Eine Runde vorbereiten:

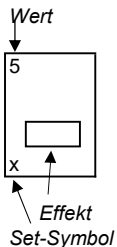
- Werft die 6 Bonus-Chips in die Luft und legt sie als Auslage in die Tischmitte.
- Mischt das Deck und verteilt verdeckt an jeden Spieler 2 Karten. Das Deck kommt in die Tischmitte.
- Legt die 1. Karte des Decks offen daneben = Ablage-Stapel.
- Jeder Spieler wählt genau 1 seiner Handkarten und legt diese Karte verdeckt vor sich ab.
- Bestimmt einen Startspieler.

### Ablauf eines Spielzuges:

1) **1 KARTE**    Oberste Karte vom Deck / Ablage-Stapel  
**ZIEHEN:**    ZIEHEN und auf die Hand nehmen.

2) **AUS-SPIELEN:**    WÄHLE 1 deiner 2 Hand-Karten und führe damit genau 1 von 3 Aktionen aus:

- a) Lege die Karte VERDECKT vor dich hin.  
*Du darfst sie jederzeit ansehen.*
- b) Lege die Karte OFFEN vor dich hin. Löse ihren Effekt aus. Der Effekt muss vollständig ausgeführt werden.
- c) Wirf die Karte OFFEN ab, um 1 deiner verdeckt liegenden Karten AUFZUDECKEN und deren Effekt auszulösen. Der Effekt muss vollständig ausgeführt werden.



**AUSSCHIEDEN:** Hat man am Ende seines Zuges nach allen Effekten mit seinen Karten OFFEN einen Gesamt-Wert **>= 26**, dann scheidet man sofort aus der laufenden Runde aus.

Damit sind alle eig. Karten + darauf platzierte Chips beiseite zu legen. Sie sind bis zum Rundenende aus dem Spiel. Ist man aufgrund der Aktion eines Mitspielers ausgeschieden, **erhält dieser Spieler 1 SP.**

In jedem Fall wird die Runde mit den verbliebenen Spielern zu Ende gespielt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 15.10.24

## Ratjack - KSR

**Runden-Ende:** Sobald 1 der folgenden Bedingungen zutrifft, endet die Runde.

➔ Jemand (u.U. nicht der aktive Spieler) hat am Ende seines Zuges OFFENE Karten im Gesamt-Wert von **genau 25**.

**NIMM 1 SP**

➔ Nur noch 1 Spieler ist im Spiel, alle anderen sind ausgeschieden.

➔ Die letzte Karte vom Deck ist gezogen. Den Zug normal beenden. Hat bis jetzt niemand durch eine der beiden anderen Bedingungen die Runde beendet, dann ÜBEPRÜFT:  
**Wer jetzt den höchsten** Gesamt-Wert an offenen Karten **< 25** hat, macht den Punkt. Bei Gleichstand erhält jeder Beteiligte 1 SP.

➔ **Hat jemand jetzt 3 SP? JA = Er hat gewonnen. NEIN =>**  
*Die neue Runde beginnt mit dem Spieler, der zuletzt 1 SP bekam.*  
Es werden noch beiseite gelegte Chips + Karten ausgeschiedener Spieler für die Rundenvorbereitung wieder eingesammelt.

**Spiel-Ende:**

SOFORT, wenn jemand 3 SP hat. *Patt: Sieg ist geteilt.*  
Dadurch kann man am Rundenende auch schon direkt bei erfüllter erster Bedingung gewonnen haben, bevor die nächste geprüft wird.

**BONUS-Chips:**

- a. Chips kommen aus Auslage / von Mitspielern (nie umdrehen!).
- b. Max. 1 Chip darf auf jeder Karte liegen.
- c. Ein Chip ist erst AKTIV, wenn die KARTE unter ihm OFFEN liegt.
- d. Abgeworfene Chips kommen (nicht umdrehen!) in Auslage zurück.
- e. Würde ein Chip einen Kartenwert unter "0" bringen, gilt Wert "0".
- f. Verdeckte Karten haben immer "0" als Wert.



Karten-Wert durch 2 teilen, ggf. aufrunden.



Vorhängeschloss: Die Karte kann nicht mehr aufgedeckt bzw. abgeworfen werden.



Wappen: Die Karte kann nicht mehr Ziel von Effekten anderer Spieler sein, der Chip darauf jedoch schon.



Die Karte verliert ihren Effekt. Sie kann also aufgedeckt werden, ohne dass der Effekt wirkt.



Karten-Wert mit 2 multiplizieren.



Karten-Wert = "0"