

## Razzia - KSR

Scheck mit Wert 1.000 an die Tafel legen, übrige nach Regel an Spieler verteilen.  
Die Spieler haben ihre Schecks vorerst offen vor sich ausliegen.  
Zwei etwa gleich große Stapel aus verdeckten Spielkarten bilden.

### Ablauf eines Durchganges:

Der Spieler mit dem **höchsten Scheck** beginnt und hat **1 Aktion** (A, B oder C).

#### A. Eine verdeckte Karte eines Nachziehstapels aufdecken:

Die Karte wird als Beutekarte oder Polizist an die entsprechende Stelle der Spieltafel angelegt.

Ist die Karte ein **Polizist** ==> sofort **NORMALE** Versteigerung

- Jeder Spieler, beginnend ab linkem Nachbarn des aktiven Spielers, MUSS **1 Scheck bieten oder passen** - der aktive Spieler ist zuletzt dran.
- Jeder ist nur 1mal dran, jeder Scheck muß höher sein als der vorherige.
- Wer den **höchsten Scheck** geboten hat, erhält alle an der Tafel liegenden **Beutekarten** und legt diese offen vor sich aus.

Der **Scheck** wird offen zur Tafel gelegt und der dort **liegende verdeckt** zurück zu den eigenen Schecks. Alle übrigen Schecks => zurück an Spieler.

- Sollten einmal alle Spieler passen, bleiben die Beutekarten liegen.
- Der nächste Spieler links von dem, der den Polizisten zog, ist nun Zugspieler.

#### B. Dieb einsetzen:

Eine beliebige Beutekarte aus der Tischmitte nehmen, Dieb auf Ablagestapel.  
Es dürfen auch gleichzeitig mehrere Diebe gespielt werden.

#### C. Zwangsversteigerung:

Der Zugspieler sagt "Zwangsversteigerung" an.

Der Ablauf ist wie bei der normalen Versteigerung, außer:

Der **Ausrufer** muss ein Gebot machen, wenn **alle zuvor gepasst** haben sollten.

#### Ende eines Durchganges:

- Kommt die 7. Beutekarte in die Tischmitte, erfolgt sofort eine **NORMALE** Versteigerung.  
Passen nun alle Spieler, kommen die Karten auf die Ablage und das Spiel geht weiter mit dem nächsten Spieler links vom aufdeckenden Spieler.

Wer seinen letzten Scheck eingesetzt hat, scheidet aus dem Durchgang aus.

- Sofortiges Ende tritt ein, wenn der 7. Polizist aufgedeckt wird oder kein Spieler weitere offene Schecks besitzt. Es erfolgt sofort die Wertung (es gibt 3 davon).

Alle Beute- und Polizistenkarten kommen auf den Ablagestapel.

#### Wertungen:

##### 1. + 2. Wertung:

Beutekarten im Besitz eines Spielers bringen ihm:

DIEB: 2 Punkte LEIBWÄCHTER: Spieler mit den meisten = 5, wenigsten = - 2 Punkte

Gleichstand: jeder erhält die Punkte

AUTOS: je 1 Punkt, wenn mind. 1 Chauffeur vorhanden ist, sonst 0 Punkte.

CHAUFFEUR: je 1 Punkt

SCHMUCKSTÜCKE: Anzahl <1 = - 5 Punkte, 3 / 4 / 5 verschiedene = 5 / 10 / 15 Punkte

GOLDMÜNZE: je 3 Punkte

Danach kommen alle Beutekarten mit einem kleinen schwarzen Kreuz auf die Ablage.

Restliche Karten bleiben liegen. Alle Spieler decken ihre Schecks auf und der Spieler mit dem höchsten Scheck beginnt den nächsten Durchgang.

##### 3. Wertung:

Zunächst wird wie bei der 1.+ 2. Wertung verfahren.

Zusätzlich gibt es für braune Karten (Doppelwertung ist möglich):

1 - 6 verschiedene = 1- 6 Punkte, 3 identische = 5 Punkte, 4 identische = 10 Punkte

Summe aller Schecks eines Spielers: Höchste = 5 Punkte, niedrigste = - 5 Punkte

Bei Gleichstand gelten die Punkte jeweils für alle Betroffenen.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine*

*SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner*

*Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*