

Sea Salt & Paper - KSR

Vorbereitungen: Mischt die Karten und legt sie als Stapel verdeckt bereit. Deckt die 2 obersten Karten auf und legt sie neben den Nachzieh-Stapel als Beginn von 2 offenen Ablage-Stapeln aus. Wählt per Zufall einen Startspieler aus.

Ziel: Es werden mehrere Runden gespielt, bis bei 2 / 3 / 4 Spielern mind. 40 / 35 / 30 SP von mind. einem Spieler nach einer Runde erreicht / überschritten werden. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. *Patt: Beteiligter mit mehr SP in Endrunde siegt.*

Ablauf im Uhrzeigersinn: Wer am Zug ist, macht 3 Schritte in Folge:

1) NIMM 1 KARTE auf:

Das kann die oberste Karte von 1 der Ablage-Stapel sein ODER 1 von 2 vom Nachzieh-Stapel gezogenen Karten. Die andere Karte muss auf einen der Ablage-Stapel gelegt werden. Ist einer der Stapel leer, muss die Karte dorthin.

2) DUO AUSSPIELEN (optional):

Haben 2 Deiner Hand-Karten je die selben Effekte, dann lege beide Karten offen vor Dir ab. In Deinem Zug darfst Du, wenn möglich, mehrmals DUOs ausspielen. Nutze je den Effekt.

Krabbe: Wähle 1 der Ablage-Stapel und suche Dir 1 Karte aus, die auf Deine Hand kommt (für die Mitspieler nicht bekannt).
1 SP je Paar

Schiffe: Du hast sofort 1 weiteren Spielzug.
1 SP je Paar

Fische: Du erhältst die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel auf die Hand.
1 SP je Paar
Haie zählen hier nicht als Fische.

Schwimmer/Hai: Ein DUO ist hier 1 Karte mit hervorgehobenem Schwimmer und 1 Karte mit hervorgehobenem Hai. Stiehl 1 zufällige Hand-Karte von einem Mitspieler und nimm sie auf Deine Hand.
1 SP je Paar

3) RUNDEN-ENDE PRÜFEN:

Hat jemand mind. 7 SP vor sich und auf der Hand, darf er entscheiden, die Runde zu beenden. Tut er das nicht, ist der nächste Mitspieler am Zug. **BEENDET** er, gilt 1 Ansage:

- **Sage "STOP"** und alle Spieler decken ihre Handkarten* auf und punkten diese sowie die ggf. vor ihnen liegenden Karten (SP für Paare).
- **Sage "LAST CHANCE"** und **WETTE** auf Deine SP-Mehrheit nach jeweils 1 Extra-Spielzug Deiner Mitspieler. Alle aufgedeckten Karten sind nun vor Attacken geschützt.
 - ➔ Hat der **auslösende Spieler** >= SP als jeder einzelne Mitspieler, gewinnt er seine SP der Runde PLUS 1 SP je Karte der Farbe, von der er die meisten hat. Die Mitspieler erhalten nur den erwähnten Farbbonus während ihre regulären SP der Runde verfallen.
 - ➔ Hat der **auslösende Spieler** < SP als irgendein Mitspieler, erhält er nur den Farbbonus und die Mitspieler punkten ihre regulären SP der Runde.

▼ Ist nach einem Spielzug der Nachzieh-Stapel leer, endet die Runde sofort **OHNE** Wertung.

NEUE RUNDE VORBEREITEN: wenn noch niemand das Ziel erreicht hat

Alle Karten werden neu vermischt und neuer Startspieler wird, wer nach dem Ende-Auslöser dran wäre. Notiert die SP der gespielten Runde.

***Meerjungfrau:** Sie bringt 1 SP je Karte der Farbe, von der man die meisten hat.
(Farbe = weiß) Hat man >1 Meerjungfrauen, wertet jede weitere Meerjungfrau für jeweils 4-mal im Spiel nächsthäufigste Farbe. 4 Meerjungfrauen auf der Hand: Partie gewonnen!

KSRs: Ein Service von SPIELEREI / H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.06.23