

Sticht oder nicht - KSR

Es gibt 48 Tierkarten (je 12 in 4 Farben) mit den Werten 1 - 12.

Folgende Tierkarten aus dem Spiel nehmen:

3 Spieler: alle Karten mit Werten 11 und 12; 1 beliebige Karte im Wert 1

4 Spieler: alle Karten mit Werten 11 und 12

5 Spieler: 3 beliebige Karten mit Wert 1 6 Spieler: ---

Alle Spieler dürfen jederzeit nachsehen, welche Karten aussortiert wurden. Es werden mehrere Runden zu je 6 Phasen gespielt. Punkte notieren.

Ablauf einer Runde (1x alle Karten ausspielen):

1) Geber bestimmen:

1. Runde: beliebiger Spieler, Folgerunden: Geber wechselt nach links.

2) Tierkarten verteilen:

Alle Tierkarten mischen und gleichmäßig an alle Spieler verteilen.

3) Plusminus-Karten austeilen:

Jeder Spieler muss genau 1 Plusminus-Karte auf der Hand haben.

Die Karte kann jederzeit 1x/Runde mit einer anderen Karte ausgespielt werden und verändert deren Wert um +2 oder -2 (wie gewünscht).

In jedem Stich darf aber nur eine einzige Plusminus-Karte vorkommen.

4) Sonderkarten auswählen:

Alle 4 Stapel separat mischen. Jeweils die oberste Karte aufdecken.

Die beiden nächsten Nachbarn links vom Geber suchen davon je 1 Karte aus, die in der aktuellen Runde gültig sein soll.

Die übrigen 2 Sonderkarten kommen auf ihre Stapel zurück.

5) Stiche ausspielen:

- **Allererster Stich:** Es beginnt der 3 Spieler links vom Geber. Dieser Spieler legt eine Karte von der Hand offen in die Tischmitte.
- Jeder weitere Spieler muss die vorgelegte Farbe bedienen. Kann man nicht bedienen, darf man beliebig abwerfen oder trumpfen.
- Generell kann immer eine Plusminus-Karte mitgespielt werden. Sie wird danach zur Seite gelegt bis zu nächsten Runde.
- Es gewinnt die höchste Karte in der angespielten Farbe (wenn kein Trumpf gespielt). Sonst siegt die höchste Karte in Trumpf-Farbe. Patt: Der Spieler der Plusminuskarte ist im Vorteil.
- Der Stichgewinner legt den gewonnenen Stich als verdeckten Stapel vor sich ab und spielt die nächste Karte aus.

6) Nach Ausspiel aller Karten Punkte notieren:

Jeder Stich zählt 1 Punkt. Dazu kommen Punkte aus Sonderkarten.

Erfüllen mehrere Spieler eine Sonderkarte, erhalten sie alle volle Punkte.

Spielende:

Man spielt bei 3 / 4 / 5 / 6 Spielern 6 / 8 / 5 / 6 Runden.

Der/die Spieler mit den meisten Punkten = Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.04.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de