

### Surfosaurus MAX - KSR

Mischt alle 84 Karten und entfernt je nach Spielerzahl einige Karten aus dem Spiel:

Bei 2 / 3 / 4 / 5 / 6 Spielern = 24 / 12 / 0 / 4 / 0 Karten. Jeder Spieler erhält 7 Hand-Karten.

Es gibt 7 Farben in Werten 1 bis 12 (je 1-mal). Höchster Wert bringt 2 SP, der kleinste 12 SP.

Jeder Spieler bekommt eine ganze und eine halbe Kokosnuss-Karte sowie eine Surfbrett-Karte vor sich ausliegend. Der ernannte Startspieler stellt den Surfosaurus MAX auf sein Surfbrett.

**Es wird immer - ausgehend vom aktuellen Startspieler - im Uhrzeigersinn gespielt.**

Ablauf einer Runde:

#### 1) REIHUM je 1 KARTE SPIELEN:

- Wer am Zug ist, spielt 1 Handkarte offen vor sich aus UND **zieht sofort 1 neue nach**.

Ist der Nachzieh-Stapel leer, wird halt nicht nachgezogen.

So geht es **reihum, bis jeder Spieler die erforderliche Anzahl Karten gespielt hat**.

Bei 2 - 3 Spielern: 3 Karten Bei 4 - 6 Spielern: 2 Karten

**Erst danach wird Schritt 2 abgearbeitet.**

#### 2) ÜBERPRÜFUNG der ausliegenden Karten auf Kombinationen (Kombos):

- Bei 2 bis 4 Spielern gewinnt die beste 4-Karten-Kombo, sonst die beste 5-Karten-Kombo.

- Jeder Spieler, der 1 - x Karten zu der **stärksten Kombo** beigesteuert hat, behält diese Karte oder Karten als Punkte bzw. Halbpunkte.

Stärkste Kombo:	Einfarbige Straße:	z.B.: 5-6-7-8	alle orange*
	Gleicher Wert:	z.B.: 2-2-2-2	verschiedene Farben
	Gleiche Farbe:	z.B.: 1-8-9-12	alle gelb*
	Straße:	z.B.: 8-9-10-11	beliebige Farben
Schwächste:	Höchste Werte:	z.B.: 8-9-10-12	Farben egal

- Soweit möglich, **löst alle Gleichstände** zugunsten der Karte oder Karten mit höherem Wert. Gleichstände innerhalb 1 Kombo zwischen Karten des gleichen Werts sind nicht auflösbar. Daher bringen solche Karten nur halbe Punkte.

*Beispiele: Die stärkste Kombo wären hier jeweils 4 Karten (abhängig von Spielerzahl).*

*Nr. 1: Beteiligte Karten sind (gelb 1-3-5-8-12). Es fällt der niedrigste Wert (3) heraus, da hier die Gewinn-Kombo "gleiche Farbe" die beste war.*

*Nr. 2: Beteiligte Karten sind (gelb 12-9-9-8-7-7). Die 7er fallen raus. Hier war die Gewinn-Kombo "gleiche Farbe" die beste. Alle Karten werten voll.*

*Nr. 3: Beteiligte Karten sind (gemischt farbig 9-9-9-9). Alle Karten werten voll, da hier die Gewinn-Kombo "gleicher Wert" die beste war und es nur 4-mal die 9 gibt.*

*Nr. 4: Beteiligte Karten sind (gemischt farbig 10-9-9-9-9). Es gibt ein Patt bei der 9, da hier Gewinn-Kombo "gleicher Wert" die beste war. Alle 9er werten nur halb, da zu viele.*

- **Wer Karten zur Gewinn-Kombo beitragen konnte**, schiebt sie unter seine **ganze KOKOSNUSS**, Karten aus unauflösbaren Gleichständen unter seine **HALBE Kokosnuss**.

**Runden-Ende:** **Nicht gewertete Karten sind aus dem Spiel.** Der **linke Nachbar** des letzten Startspielers stellt den Surfosaurus auf sein Surfbrett. Er **ist nun Startspieler**. **Jeder spielt mit seinen aktuellen Handkarten weiter in der NEUEN RUNDE.**

**Spiel-Ende:** War jeder Spieler ausreichend oft Startspieler, endet die Partie.  
*ausreichend = zu zweit: jeder 3-mal, zu dritt/viert: jeder 2-mal, sonst: jeder 1-mal*  
Jeder Spieler rechnet alle Punkte von ganz + halb zählenden Karten zusammen. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel. *Patt: Der Beteiligte mit mehr Karten unter seinen Kokosnüssen siegt. Danach: geteilter Sieg*

- ZU ZWEIT**
- Habt Ihr beide eure 1. Karte gespielt, deckt Ihr 1 zufällige Karte vom Nachzieh-Stapel auf. Das passiert noch einmal, nachdem Ihr beide eure 2. Karte gespielt habt.
  - Bei der Überprüfung kommen die zufälligen Karten danach aus dem Spiel, egal ob sie Teil der besten Kombo waren oder nicht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 08.01.24

\*zum Beispiel