

Take That - KSR

Die 79 Karten mit den Werten 12 - 98, ohne 20, 30 .. 90 mischen und bei 2 / 3 / 4 Spielern jedem der Spieler 9 / 9 / 8 Karten geben. Die Restkarten bilden einen verdeckten Zugstapel. Linker Nachbar des Gebers beginnt. Rechts neben dem Zugstapel entsteht im Verlauf eine offene Kartenreihe.

Wer am Zug ist, MUSS

ENTWEDER: (A) 1 Karte rechts an die Reihe in der Tischmitte anlegen.

- ◆ Die Zahl der neuen Karte darf max. 10 höher / tiefer als die aktuell ganz rechts liegende Karte sein.
- ◆ Liegt keine Karte neben dem Zug-Stapel, legt man 1 beliebige dort an.
- ◆ Vom Zug-Stapel ist 1 Karte nachzuziehen.

ODER (B) 1 Karte twisten:

- ◆ 1 Karte aus der Reihe nehmen + diese Karte offen vor sich ablegen.
- ◆ Die passende verdrehte Karte muss von der Hand dazugelegt werden. (zB: zu der 94 muss die 49 kommen). Schnapszahlen sind tabu. Jede Karte ist 1 Siegpunkt wert.
- ◆ Vom Zug-Stapel ist 1 Karte nachzuziehen.
- ◆ Die Reihe in der Mitte rückt zusammen.

▼ Kann oder will ein Spieler keine der Aktionen A / B machen, muss er alle Karten der Reihe aus der Mitte verdeckt vor sich ablegen (Minus-Punkte).

- Danach ist der selbe Spieler erneut dran, aber nun mit einer Aktion (A).

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Spielende:

- ◆ Ist der Zug-Stapel aufgebraucht, wird solange noch gespielt, bis die aktuelle Reihe genommen wird. Danach erfolgt die Abrechnung:
 - ⇒ Handkarten haben keine Bedeutung.
 - ⇒ Offene Karten zählen je 1 SP.
 - ⇒ Verdeckte Karten zählen je 1 Minus-SP.
 - ⇒ Jede Karte mit Kröte und Schnapszahl zählt minus 5 SP.
- ◆ Punkte notieren und noch eine Partie spielen.
- ◆ Danach gewinnt, wer die meisten SP in Summe erzielte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.08.17