

Texas Showdown - KSR			
Es gibt 60 Karten in 8 Farben und speziellen Wertbereichen:			
schwarz (Colts):	0-10	grün (Kakteen):	41-47
rot (Stiefel):	11-20	gelb (Sterne):	51-56
blau (Hüte):	21-29	lila (Räder):	61-65
braun (Hufeisen):	31-38	grau (Schädel):	71-74
Mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Zu dritt spielen die Colts und Schädel nicht mit.			
Ablauf einer Runde:			
<ul style="list-style-type: none"> Reihum im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler 1 Karte OFFEN in die Tischmitte. Der Spieler mit der "0" auf der Hand eröffnet den 1.Stich! ... zu dritt ist die "11" die Eröffnungskarte ... BEDIENREGEL: Es muss immer eine Karte gewählt werden, von deren Farbe schon mind. 1 Karte in der Mitte liegt. Kann man nicht bedienen, ist man frei in der Farbwahl. STICHGEWINNER: Es gilt zunächst die Farbe mit den meisten Karten im Stich. Wer darin die höchste Karte gespielt hat, gewinnt diesen Stich. <i>Patt bei Farbenmehrheit: Die höchste Karte aus beiden Farben gewinnt.</i> 			
■			
Der Gewinner legt den Stich verdeckt vor sich ab. Ggf. weitere Stiche legt er separat ab, damit seine Anzahl Stiche sichtbar ist. Der Gewinner eröffnet die nächste Runde, außer:			
■			
Hat er einen Stich gewonnen, bei dem er diesen durch die <u>höchste Karte</u> einer Farbe erzielte, darf er einen beliebigen Spieler (oder sich) zum Eröffner des nächsten Stichs benennen.			
Rundenende:			
<ul style="list-style-type: none"> Sind alle Handkarten ausgespielt, endet die Runde. Jeder gewonnene Stich wird für den betreffenden Spieler mit 1 MINUSPUNKT notiert. Eine neue Runde wird eröffnet, wenn das Spielende noch nicht eintritt. 			
Spielende:			
<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel endet, wenn am Ende einer Runde mind. 1 Spieler bei 3-4 / 5 / 6 Spielern 15 / 12 / 10 Minuspunkte erreicht/überschritten hat. 			
Der/die Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnen.			
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.12.18			

Texas Showdown - KSR			
Es gibt 60 Karten in 8 Farben und speziellen Wertbereichen:			
schwarz (Colts):	0-10	grün (Kakteen):	41-47
rot (Stiefel):	11-20	gelb (Sterne):	51-56
blau (Hüte):	21-29	lila (Räder):	61-65
braun (Hufeisen):	31-38	grau (Schädel):	71-74
Mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Zu dritt spielen die Colts und Schädel nicht mit.			
Ablauf einer Runde:			
<ul style="list-style-type: none"> Reihum im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler 1 Karte OFFEN in die Tischmitte. Der Spieler mit der "0" auf der Hand eröffnet den 1.Stich! ... zu dritt ist die "11" die Eröffnungskarte ... BEDIENREGEL: Es muss immer eine Karte gewählt werden, von deren Farbe schon mind. 1 Karte in der Mitte liegt. Kann man nicht bedienen, ist man frei in der Farbwahl. STICHGEWINNER: Es gilt zunächst die Farbe mit den meisten Karten im Stich. Wer darin die höchste Karte gespielt hat, gewinnt diesen Stich. <i>Patt bei Farbenmehrheit: Die höchste Karte aus beiden Farben gewinnt.</i> 			
■			
Der Gewinner legt den Stich verdeckt vor sich ab. Ggf. weitere Stiche legt er separat ab, damit seine Anzahl Stiche sichtbar ist. Der Gewinner eröffnet die nächste Runde, außer:			
■			
Hat er einen Stich gewonnen, bei dem er diesen durch die <u>höchste Karte</u> einer Farbe erzielte, darf er einen beliebigen Spieler (oder sich) zum Eröffner des nächsten Stichs benennen.			
Rundenende:			
<ul style="list-style-type: none"> Sind alle Handkarten ausgespielt, endet die Runde. Jeder gewonnene Stich wird für den betreffenden Spieler mit 1 MINUSPUNKT notiert. Eine neue Runde wird eröffnet, wenn das Spielende noch nicht eintritt. 			
Spielende:			
<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel endet, wenn am Ende einer Runde mind. 1 Spieler bei 3-4 / 5 / 6 Spielern 15 / 12 / 10 Minuspunkte erreicht/überschritten hat. 			
Der/die Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnen.			
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.12.18			