

Twenty One - KSR

Bestimmt den Startspieler. Es wird stets reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

- ◆ Auf jedem Zettel sind 5 waagerechte Reihen abgebildet: Die Zahlen sind jeweils identisch, aber die Farbanordnung ist unterschiedlich.
- ◆ Die Abarbeitung der Reihen erfolgt von oben nach unten.
- ◆ Jeder Spieler muss seine oberste Reihe komplett ausgefüllt haben, bevor er die nächste beginnt usw..
Komplett = Felder mit eingetragenen Zahlen oder gestrichene Felder
- ◆ Man darf jederzeit die Zettel der Mitspieler einsehen.

Ablauf:

- ◆ Der aktive Spieler würfelt alle 6 Würfel. Die 1er legt er beiseite. Ist er nicht zufrieden, würfelt er alle Würfel einmalig erneut ohne 1er.
- ◆ Jeder Spieler MUSS danach mind. 1 Zahl in seiner aktuellen Reihe eintragen ODER genau eine Zahl streichen.
 - ➔ Eine farbgleiche Zahl darf eingetragen werden, wenn sie KLEINER oder GLEICH der Augen im abgebildeten Feld der aktuellen Reihe ist.
 - ➔ Passt die Zahl genau, ist es ein Treffer, der mit Kreuz markiert wird.
 - ➔ Kann / will ein Spieler nichts eintragen, MUSS er das am weitesten links liegende freie Feld seiner aktuellen Reihe streichen.
- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird aktiver Spieler.

Wertung:

- ◆ Hat ein Spieler in seiner aktuellen Reihe nach dem Eintragen / Streichen eine Reihe komplett gefüllt, wird diese gewertet:
 - ➔ Eingetragene Zahlen addieren.
 - ➔ PLUS Boni für Treffer ermitteln.
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 Treffer = 1 - 3 - 6 - 10 - 15 - 21 Punkte.

Spielende:

- ◆ Hat ein Spieler alle 5 Reihen ausgefüllt und gewertet, endet das Spiel. Alle anderen Spieler werten noch ihre aktuelle Reihe.
- ◆ Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 27.03.17

Twenty One - KSR

Bestimmt den Startspieler. Es wird stets reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

- ◆ Auf jedem Zettel sind 5 waagerechte Reihen abgebildet: Die Zahlen sind jeweils identisch, aber die Farbanordnung ist unterschiedlich.
- ◆ Die Abarbeitung der Reihen erfolgt von oben nach unten.
- ◆ Jeder Spieler muss seine oberste Reihe komplett ausgefüllt haben, bevor er die nächste beginnt usw..
Komplett = Felder mit eingetragenen Zahlen oder gestrichene Felder
- ◆ Man darf jederzeit die Zettel der Mitspieler einsehen.

Ablauf:

- ◆ Der aktive Spieler würfelt alle 6 Würfel. Die 1er legt er beiseite. Ist er nicht zufrieden, würfelt er alle Würfel einmalig erneut ohne 1er.
- ◆ Jeder Spieler MUSS danach mind. 1 Zahl in seiner aktuellen Reihe eintragen ODER genau eine Zahl streichen.
 - ➔ Eine farbgleiche Zahl darf eingetragen werden, wenn sie KLEINER oder GLEICH der Augen im abgebildeten Feld der aktuellen Reihe ist.
 - ➔ Passt die Zahl genau, ist es ein Treffer, der mit Kreuz markiert wird.
 - ➔ Kann / will ein Spieler nichts eintragen, MUSS er das am weitesten links liegende freie Feld seiner aktuellen Reihe streichen.
- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird aktiver Spieler.

Wertung:

- ◆ Hat ein Spieler in seiner aktuellen Reihe nach dem Eintragen / Streichen eine Reihe komplett gefüllt, wird diese gewertet:
 - ➔ Eingetragene Zahlen addieren.
 - ➔ PLUS Boni für Treffer ermitteln.
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 Treffer = 1 - 3 - 6 - 10 - 15 - 21 Punkte.

Spielende:

- ◆ Hat ein Spieler alle 5 Reihen ausgefüllt und gewertet, endet das Spiel. Alle anderen Spieler werten noch ihre aktuelle Reihe.
- ◆ Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 27.03.17