


Up or down? - KSR

Bei 2, 3, 4, 5 - 6 Spielern wird mit den Zahlenkarten 1 - 54, 1 - 78, 1 - 102, 1 - 126 gespielt. Karten gut mischen. Jeder Spieler bekommt 3 verdeckte Karten auf die Hand. In der Tischmitte wird ein Kreis mit 6 offenen Karten gebildet, Werte aufsteigend sortieren. Restliche Karten in 2 etwa gleich große Stapel aufteilen, einen verdeckt, einen offen. Bestimmt einen Startspieler. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Statt "REIHE" gemäß der Spielregel, schreibe ich hier "SPALTE", was m.E. sinnvoller ist.

Wer am Zug ist, führt diese 4 Schritte aus:

- 1) **1 KARTE in allg. Auslage spielen:**
 - LEGE 1 deiner Handkarten OFFEN in die Kreis-Auslage, wo sie ZWISCHEN 2 Karten vom Wert her passt, so dass die aufsteigende Zahlenfolge erhalten bleibt.
 - ODER
 - Ist deine Karte NIEDRIGER als die kleinste Karte oder GRÖßER als die höchste Karte in der Kreis-Auslage, kommt deine Karte zwischen die niedrigste und höchste Karte.
- 2) **1 KARTE aus allg. Auslage nehmen:**
 - Nun musst du genau 1 der beiden Karten NEHMEN, die links bzw. rechts der soeben gespielten Karte liegt.
 - LEGE die gewählte Karte in deine persönliche Auslage.

Persönliche Auslage:



Eine Spalte aufgeben:

 - **Du hast Platz für 3 Spalten von Karten.**
 - Immer wenn du eine Karte nimmst, entscheidest du dich für eine beliebige Spalte. Mit der 2. Karte in der selben Spalte legst du fest, ob du diese AUF- oder ABSTEIGEND sortiert aufbaust. Nach Festlegung ist keine Änderung mehr möglich.
 - Entsprechend ihrer Sortierung legst du neue Karten passend überlappend an, so dass nur noch Karten-Werte sichtbar bleiben.
 - Kannst / willst du eine Karte nicht anlegen, musst du eine beliebige Spalte aufgeben. LEGE diese Karten verdeckt neben deinen noch offenen Spalten auf deinen Ablage-Stapel ab (je 1 Punkt).
 - BEGINNE mit der neuen Karte eine neue Spalte.
- 3) **1 neue KARTE nachziehen:**
 - ZIEHE 1 Karte vom OFFENEN / VERDECKTEN Nachzieh-Stapel, d.h., die jeweils oberste. Die Karte kommt auf deine Hand.
- 4) **Nächster Spieler:**
 - Der nächste Spieler ist am Zug.

FEHLER gemacht?

- Fällt irgendwann ein Spaltenfehler auf, der nicht bereinigt werden kann, müssen alle Karten der fehlerhaften Spalte sofort auf den eigenen Ablage-Stapel gelegt werden.

Spielende:

Sind beide Nachzieh-Stapel aufgebraucht, spielt ihr solange, bis alle eure Handkarten gespielt sind. Dann folgt die Wertung.

WERTUNG:

jede Spalte einzeln {

- a. Zähle ANZAHL von Karten der Farbe, die dort am häufigsten ist.
- b. MULTIPLIZIERE die ANZAHL mit ges. Karten-Anzahl der Spalte.
- c. Das Ergebnis = Punkte für die Spalte.

ABLAGE: Jede Karte im Ablage-Stapel bringt 1 Punkt.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Bei Patt gibt es mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.12.25