

Xylotar - KSR für 3 - 5 Spieler

**ACHTUNG: Die Original-Spielregel ist in englisch. Material = sprachneutral.
Die Nutzung der KSR entbindet nicht vom Lesen der Spielregel in erster Partie.**

Die 60 Spielkarten sind in 8 Farben. Jede Farbe ist so oft im Spiel, wie ihre Bandbreite angibt. So ist z.B. ROT (0 - 10) mit den Werten 0 bis 10 im Spiel, also auf 11 Karten.
Bei GRÜN (0 - 7) sind die Werte 0 - 7 dabei, also auf 8 Karten.
In jeder Farbe kommt jeder Wert in ihrer angegebenen Bandbreite also genau 1-mal vor.

Bandbreite	Farbe	Anzahl	Bandbreite	Farbe	Anzahl
0 - 10	ROT	11	0 - 6	HELLBLAU	7
0 - 9	ORANGE	10	0 - 5	BLAU	6
0 - 8	GELB	9	0 - 4	LILA	5
0 - 7	GRÜN	8	0 - 3	ROSA	4

Jeder Spieler erhält 1 "High Note"-Karte vor sich. Bei 4 + 5 Spielern nutzt man alle 60 Karten und ROTE Karten sind TRUMPF. Zu dritt werden rote + orange Karten entfernt, GELB: Trumpf. Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt.

Jeder Spieler SORTIERT die Karten geheim nach Werten, Farben beliebig innerhalb selben Wertes angeordnet. Der Stapel SORTIERT mit niedrigster Karte unten + höchster Karte oben PLUS die "High Note"-Karte oben drauf geht VERDECKT (bunt oben) an den Spieler LINKS.

Beispiel zu viert: Jeder Spieler hat 15 Karten + die High Note.

H	10	9	8	8	7	6	5	5	4	3	3	1	1	0	0
N	10	9	8	8	7	6	5	5	4	3	3	1	1	0	0

HN = High Note
(mit dem Notenschlüssel)

Diese Karten legt man nun so aufeinander, dass die niedrigsten Werte unten und die hohen oben liegen. Zuletzt kommt noch die "High Note" dazu. Alle Karten reht man als VERDECKTEN Stapel weiter. Somit sind die Werte nicht mehr sichtbar. Der Empfänger bildet seine Auslage durch Ausbreiten wie folgt:
!!! Er darf nicht unter die Karten schauen !!!

Obige Karten sind
nun VERDECKT:



Bandbreiten o.a. Karten



H	0-	0-	0-	0-	0-	0-	0-	0-	0-	0-	0-	0-	0-	0-	0-
N	10	10	9	8	8	9	6	5	7	5	9	7	5	10	7

Jeder Spieler BREITET sein persönliches DECK VERDECKT so aus, dass die "High Note" und die hohen Werte dann LINKS liegen, **ohne zuvor** die Werte gesehen zu haben.

Diese Kartenreihe ist nun seine AUSLAGE:

Ihr spielt 3 Durchgänge, d.h., 3-mal komplett alle Karten durch. Startspieler = links vom Geber.

Ablauf eines Durchganges:

- Der Startspieler bzw. später der Stichgewinner spielt 1 beliebige Karte von seiner Auslage OFFEN aus. Er darf als Startspieler NIE die höchste Karte seiner Auslage spielen, d.h., die aktuell rechts neben der "High Note"-Karte liegende Karte.

Ausnahme: Im **letzten Stich** eines Durchganges darf er nun die höchste Karte spielen.

- ANSAGE:** 1-mal im Durchgang darf jeder Spieler direkt nach seiner gespielten Karte, **ABER VOR** dem nächsten Spieler, eine **ANSAGE (Wette) MACHEN**. Dazu schaut er sich 2 seiner Karten seiner Auslage geheim an, die benachbart sind (auch ggf. über Lücke).
1-mal im Durchgang EINE davon MUSS er als ANSAGE nutzen und legt diese nun OFFEN und quer unterhalb seiner Auslage ab. Hat er zum Ende des Durchganges genau so viele Stiche gemacht, wie der Ansage-Wert, erhält er 5 Punkte.

Hat man nur noch 2 Karten, ist die nach dem Ausspiel übrige Karte dann zwangsläufig die ANSAGE des Spielers, wenn er bisher keine hatte.

- Reihum legt jeder Mitspieler 1 beliebige Karte seiner Auslage OFFEN zum Stich dazu in ANGESPIELTER FARBE.
Kann er das nicht, darf er 1 beliebige Karte seiner Auslage wählen (ggf. auch Trumpf).
- Der Stich geht an der entweder den HÖCHSTEN TRUMPF bzw. andernfalls denjenigen Spieler, den HÖCHSTEN Wert in ANGESPIELTER Farbe spielte.
BEACHTEN: Bei Lücken die Auslage nicht zusammenschieben!
- Der Stich wird unterhalb der eigenen Auslage quer als Stapel (bunte Seite oben) abgelegt. Später noch erhaltene weitere Stiche müssen etwas versetzt abgelegt werden, damit ihre Anzahl erkennbar ist.

Der STICH-Gewinner eröffnet den nächsten Stich.

Ende eines Durchganges: Jeder Spieler erhält je vor ihm liegenden Stich 1 Punkt. Zusätzlich erhält er 5 Punkte, wenn er genau so viele Stiche hat wie Wert seiner ANSAGE. Auch eine Ansage "0" würde bei 0 Stichen 5 Punkte bringen.

Punkte notieren Wer die niedrigste Summe an Punkten nun hat, beginnt den nächsten Durchgang. Bei Patt ist der Spieler im Vorteil, der eher dran wäre, ab Position des bisherigen Startspielers betrachtet.

Spielende: Wer die meisten Punkte erzielte = SIEGER.
Patt: Der Beteiligte siegt, der seine Ansage im 3. Durchgang mit den wenigsten Stichen gewann. Ansonsten: Sieg ist geteilt ODER ihr spielt noch 1 Partie.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 20.11.24

Fragen dazu sind an mich zu richten, NIE an die Redaktion!