

Hoppladi, hopplada - KSR
<p>Ablauf eines Zuges:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 7 Würfel werfen: <ul style="list-style-type: none"> Kein Hase gewürfelt: <ul style="list-style-type: none"> Der Zug endet sofort mit 0 Punkten. Der nächste Spieler ist am Zug. Hase/n gewürfelt: <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Mind. 1 Hasen beiseite legen. Einzelne Hasen = je 1 Punkt. 2 Einzelhasen in einem Wurf = 10 Punkte - stapeln! Doppelhasen/Zweierställe = 2 Punkte (Hasen) NICHT stapeln! Sie dürfen auch als 2er-Ställe eingesetzt werden. Möhren = 0 Punkte. Ställe: Pro Wurf darf 1 Stall beiseite gelegt werden. Begonnen wird mit einem 2er-Stall. Weitere Ställe müssen immer 1 Stufe höher sein als der vorhergehende Stall und werden aufgetürmt. ⇒ ENTWEDER darf der Spielzug jetzt beendet werden ODER man würfelt mit nicht beiseite gelegten Würfeln weiter. <p>Ist in einem Wurf kein Einzelhase, sondern nur ein Doppelhase/ Zweierstall, wird dieser als Doppelhase beiseite gelegt.</p> <p>Nur Möhren gewürfelt? Würfelt man nur Möhren, gehen alle Möhrenwürfel beiseite. Zuvor notiert man die erreichten Punkte auf dem Tableau. Man darf nun mit bereits beiseite gelegten Hasen erneut würfeln. Würfelt man erneut nur Möhren, notiert man sein markiertes Ergebnis. Der Spielzug endet.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prüfen: <ul style="list-style-type: none"> Hat man nach einem Wurf alle Würfel als Hasen oder Ställe beiseite gelegt, darf man <u>alle Hasen</u> erneut würfeln. Den bisher erreichten Stand an Hasenpunkten auf Merktafel markieren. ● Aufhören: <ul style="list-style-type: none"> Wer aufhört zu würfeln, multipliziert seine beiseite gelegten Hasenpunkte mit der Höhe seines obersten Stalles. ● Der nächste Spieler ist dran und darf <ul style="list-style-type: none"> ENTWEDER 7 Würfel neu werfen ODER mit den verbliebenen Würfeln des Vorgängers weiter spielen und dessen Ergebnis übernehmen. <p>Ende: Erreicht ein Spieler >=333 Punkte, sind nur noch die Spieler dran, die im Uhrzeigersinn bis vor dem Startspieler sitzen. Es gewinnt die höchste Punktesumme.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.02.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Hoppladi, hopplada - KSR
<p>Ablauf eines Zuges:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 7 Würfel werfen: <ul style="list-style-type: none"> Kein Hase gewürfelt: <ul style="list-style-type: none"> Der Zug endet sofort mit 0 Punkten. Der nächste Spieler ist am Zug. Hase/n gewürfelt: <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Mind. 1 Hasen beiseite legen. Einzelne Hasen = je 1 Punkt. 2 Einzelhasen in einem Wurf = 10 Punkte - stapeln! Doppelhasen/Zweierställe = 2 Punkte (Hasen) NICHT stapeln! Sie dürfen auch als 2er-Ställe eingesetzt werden. Möhren = 0 Punkte. Ställe: Pro Wurf darf 1 Stall beiseite gelegt werden. Begonnen wird mit einem 2er-Stall. Weitere Ställe müssen immer 1 Stufe höher sein als der vorhergehende Stall und werden aufgetürmt. ⇒ ENTWEDER darf der Spielzug jetzt beendet werden ODER man würfelt mit nicht beiseite gelegten Würfeln weiter. <p>Ist in einem Wurf kein Einzelhase, sondern nur ein Doppelhase/ Zweierstall, wird dieser als Doppelhase beiseite gelegt.</p> <p>Nur Möhren gewürfelt? Würfelt man nur Möhren, gehen alle Möhrenwürfel beiseite. Zuvor notiert man die erreichten Punkte auf dem Tableau. Man darf nun mit bereits beiseite gelegten Hasen erneut würfeln. Würfelt man erneut nur Möhren, notiert man sein markiertes Ergebnis. Der Spielzug endet.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prüfen: <ul style="list-style-type: none"> Hat man nach einem Wurf alle Würfel als Hasen oder Ställe beiseite gelegt, darf man <u>alle Hasen</u> erneut würfeln. Den bisher erreichten Stand an Hasenpunkten auf Merktafel markieren. ● Aufhören: <ul style="list-style-type: none"> Wer aufhört zu würfeln, multipliziert seine beiseite gelegten Hasenpunkte mit der Höhe seines obersten Stalles. ● Der nächste Spieler ist dran und darf <ul style="list-style-type: none"> ENTWEDER 7 Würfel neu werfen ODER mit den verbliebenen Würfeln des Vorgängers weiter spielen und dessen Ergebnis übernehmen. <p>Ende: Erreicht ein Spieler >=333 Punkte, sind nur noch die Spieler dran, die im Uhrzeigersinn bis vor dem Startspieler sitzen. Es gewinnt die höchste Punktesumme.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.02.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>