

24 - KSR
<p>45 Spielkarten: 4 Farben (Werte je 1 - 11) und 1x weiße "24". 4 Farbkarten zur Trumpfmarkierung bereitlegen sowie 2 Rangfolgekarten "1" und "11". Jeder Spieler hat 24 Punkte.</p> <p>1) Geben: Der Geber verteilt von den gemischten Karten an jeden Spieler inkl. sich selbst 3 Karten.</p> <p>2) Trumpf: - Der Spieler links vom Geber bestimmt eine beliebige Farbe zur Trumpffarbe ==> nach oben legen im Farbkartenstapel. - Hat dieser Spieler seine Karten noch nicht angesehen, darf er eine Blindansage auf Trumpffarbe GELB machen - Der Trumpfbestimmer muss in der Runde 1 Stich machen. Schafft er es nicht, kostet das Punkte (siehe Auswertung).</p> <p>3) Weitere Karten: Jeder Spieler erhält weitere 3 Karten.</p> <p>4) Karten tauschen: Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler bis zu 3 Karten verdeckt abgeben und erhält genauso viele neue.</p> <p>5) Ausspielen: - Der Startspieler spielt eine beliebige Karte aus. - Im Uhrzeigersinn gibt jeder Mitspieler 1 Karte dazu. - Die angespielte Farbe muss bedient werden. Wer die Farbe nicht hat, darf eine beliebige Karte abwerfen oder eine Karte in Trumpffarbe spielen. - Der Stich geht an den Spieler mit der höchsten Karte in der angespielten Farbe bzw. Trumpffarbe. - Der Gewinner des Stichs spielt die nächste Karte aus.</p> <p>Wurde die "24" gespielt, ist sie immer der gültigen Trumpffarbe zuzuordnen. Sie ist damit der <u>höchste Trumpf</u>. Wurde die "1" ausgespielt, darf der Spieler sofort für weitere Stiche (ab dem Stich nach dem aktuellen) die <u>Reihenfolge</u> der Wertigkeiten <u>umdrehen</u>. So könnte dann zB "24" niedrig sein. Man markiert die jeweils gültige Reihenfolge mit der "1" / "11". Beim Ausspiel der nächsten "1" kann sich alles ändern. "1" = ungedrehte Reihenfolge der Werte (1 ist hoch), "11" = normale Reihenfolge der Werte (11 ist hoch bzw. 24),</p> <p>6) Auswertung nach den 6 Stichen einer Runde: Jeder Stich = 1 Punkt. Ist Trumpffarbe gelb, je Stich = 2 P. Diese Punkte werden vom Punktekonto <u>abgezogen</u>. Wer <u>keinen Stich</u> hat, <u>addiert</u> plus 6 bzw. 12 (Trumpf gelb). Hat der Trumpfbestimmer <u>keinen Stich</u>, verdoppeln sich seine Punkte (normal 12 bzw. 24 bei Trumpf gelb). Wurde "<u>gelb blind</u>" angesagt, verdoppeln sich alle Punkte dieser Runde. Der Geber wechselt nach links.</p> <p>Ende: Hat ein Spieler nach einer Runde <= 0 Pkt., hat er gewonnen. Patt: Wer weiter unter 0 liegt, gewinnt. Sonst: Geteilter Sieg. Das Spiel endet auch, wenn mind. ein Spieler >= 48 Punkte erreicht hat. Gewinnbedingung bleibt wie angegeben.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.08.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de</p>

24 - KSR
<p>45 Spielkarten: 4 Farben (Werte je 1 - 11) und 1x weiße "24". 4 Farbkarten zur Trumpfmarkierung bereitlegen sowie 2 Rangfolgekarten "1" und "11". Jeder Spieler hat 24 Punkte.</p> <p>1) Geben: Der Geber verteilt von den gemischten Karten an jeden Spieler inkl. sich selbst 3 Karten.</p> <p>2) Trumpf: - Der Spieler links vom Geber bestimmt eine beliebige Farbe zur Trumpffarbe ==> nach oben legen im Farbkartenstapel. - Hat dieser Spieler seine Karten noch nicht angesehen, darf er eine Blindansage auf Trumpffarbe GELB machen - Der Trumpfbestimmer muss in der Runde 1 Stich machen. Schafft er es nicht, kostet das Punkte (siehe Auswertung).</p> <p>3) Weitere Karten: Jeder Spieler erhält weitere 3 Karten.</p> <p>4) Karten tauschen: Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler bis zu 3 Karten verdeckt abgeben und erhält genauso viele neue.</p> <p>5) Ausspielen: - Der Startspieler spielt eine beliebige Karte aus. - Im Uhrzeigersinn gibt jeder Mitspieler 1 Karte dazu. - Die angespielte Farbe muss bedient werden. Wer die Farbe nicht hat, darf eine beliebige Karte abwerfen oder eine Karte in Trumpffarbe spielen. - Der Stich geht an den Spieler mit der höchsten Karte in der angespielten Farbe bzw. Trumpffarbe. - Der Gewinner des Stichs spielt die nächste Karte aus.</p> <p>Wurde die "24" gespielt, ist sie immer der gültigen Trumpffarbe zuzuordnen. Sie ist damit der <u>höchste Trumpf</u>. Wurde die "1" ausgespielt, darf der Spieler sofort für weitere Stiche (ab dem Stich nach dem aktuellen) die <u>Reihenfolge</u> der Wertigkeiten <u>umdrehen</u>. So könnte dann zB "24" niedrig sein. Man markiert die jeweils gültige Reihenfolge mit der "1" / "11". Beim Ausspiel der nächsten "1" kann sich alles ändern. "1" = ungedrehte Reihenfolge der Werte (1 ist hoch), "11" = normale Reihenfolge der Werte (11 ist hoch bzw. 24),</p> <p>6) Auswertung nach den 6 Stichen einer Runde: Jeder Stich = 1 Punkt. Ist Trumpffarbe gelb, je Stich = 2 P. Diese Punkte werden vom Punktekonto <u>abgezogen</u>. Wer <u>keinen Stich</u> hat, <u>addiert</u> plus 6 bzw. 12 (Trumpf gelb). Hat der Trumpfbestimmer <u>keinen Stich</u>, verdoppeln sich seine Punkte (normal 12 bzw. 24 bei Trumpf gelb). Wurde "<u>gelb blind</u>" angesagt, verdoppeln sich alle Punkte dieser Runde. Der Geber wechselt nach links.</p> <p>Ende: Hat ein Spieler nach einer Runde <= 0 Pkt., hat er gewonnen. Patt: Wer weiter unter 0 liegt, gewinnt. Sonst: Geteilter Sieg. Das Spiel endet auch, wenn mind. ein Spieler >= 48 Punkte erreicht hat. Gewinnbedingung bleibt wie angegeben.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.08.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de</p>