

### Alles im Eimer - KSR

Jeder Spieler erhält 15 Eimer (3 Eimer je Farbe).  
Die 110 Karten mit je 22 Karten einer Farbe (je 2x "1"+"8" und 3x "2"- "7")  
werden gemischt und davon an jeden Spieler 12 Karten verteilt.  
Der Rest bildet den verdeckten Nachziehstapel.

Jeder Spieler sieht sich nun seine Karten an und baut dann eine Pyramide  
beginnend mit Grundfläche 5 und darüber 4,3,2,1 Eimer aus seinen Eimern auf.

#### Ablauf eines Zuges:

##### Wenn ein Spieler Startspieler ist oder vorher Eimer verloren hat:

- **Spieler macht Vorgabe und wählt 1 - 3 Karten mit dem gleichen Tier:**
- Karten offen vor sich auslegen und Gesamtkartenwert ansagen.
- Genau 1 Karte nachziehen.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird die Ablage gemischt.

##### Sonst wählt ein Spieler 1 bis 3 Karten oder passt:

- Die Karten müssen vom gleichen Tier sein, wie zuvor aufgespielt wurden.
- Der **Gesamtwert** des Vorgängers muss **überboten** werden.
- Falls man **überbietet**, zieht man 1 Karte nach und der nächste Spieler links ist am Zug mit dieser Aktion. Das Gebot wird offen vor sich ausgelegt.
- Kommt ein Spieler erneut in einer Runde dran, kann er sein evtl. neues Gebot zu seinem schon ausliegenden dazu addieren.
- Falls man **nicht überbieten kann oder will, verliert man 1 Eimer** in der angespielten Kartenfarbe. Man nimmt 1 Eimer aus eigener Pyramide, wobei dann dadurch nicht mehr gestützte Eimer mit verloren gehen.  
Gefallene Eimer und alle gespielten Karten der Runde ==> offene Ablage.  
Hat man die betroffene Farbe nicht in eigener Pyramide, wählt man beliebig.
- Wer nicht überbietet, darf keine Karte (also auch nicht freierwerfen) spielen.
- Besteht die Pyramide nach einer Eimer-Entnahme aus 2 Teilen, muss eine Teil-Pyramide entfernt werden.
- Nun macht man selbst ein neues Angebot, ist also **Startspieler (s.o.)**.

#### Spielende:

bei 3 - 4 Spielern: wenn 1 Pyramide komplett abgeräumt ist,  
bei 5 - 6 Spielern: wenn 2 Pyramiden komplett abgeräumt sind.  
Es gewinnt, wer noch die meisten Eimer hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

### Alles im Eimer - KSR

Jeder Spieler erhält 15 Eimer (3 Eimer je Farbe).  
Die 110 Karten mit je 22 Karten einer Farbe (je 2x "1"+"8" und 3x "2"- "7")  
werden gemischt und davon an jeden Spieler 12 Karten verteilt.  
Der Rest bildet den verdeckten Nachziehstapel.

Jeder Spieler sieht sich nun seine Karten an und baut dann eine Pyramide  
beginnend mit Grundfläche 5 und darüber 4,3,2,1 Eimer aus seinen Eimern auf.

#### Ablauf eines Zuges:

##### Wenn ein Spieler Startspieler ist oder vorher Eimer verloren hat:

- **Spieler macht Vorgabe und wählt 1 - 3 Karten mit dem gleichen Tier:**
- Karten offen vor sich auslegen und Gesamtkartenwert ansagen.
- Genau 1 Karte nachziehen.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird die Ablage gemischt.

##### Sonst wählt ein Spieler 1 bis 3 Karten oder passt:

- Die Karten müssen vom gleichen Tier sein, wie zuvor aufgespielt wurden.
- Der **Gesamtwert** des Vorgängers muss **überboten** werden.
- Falls man **überbietet**, zieht man 1 Karte nach und der nächste Spieler links ist am Zug mit dieser Aktion. Das Gebot wird offen vor sich ausgelegt.
- Kommt ein Spieler erneut in einer Runde dran, kann er sein evtl. neues Gebot zu seinem schon ausliegenden dazu addieren.
- Falls man **nicht überbieten kann oder will, verliert man 1 Eimer** in der angespielten Kartenfarbe. Man nimmt 1 Eimer aus eigener Pyramide, wobei dann dadurch nicht mehr gestützte Eimer mit verloren gehen.  
Gefallene Eimer und alle gespielten Karten der Runde ==> offene Ablage.  
Hat man die betroffene Farbe nicht in eigener Pyramide, wählt man beliebig.
- Wer nicht überbietet, darf keine Karte (also auch nicht freierwerfen) spielen.
- Besteht die Pyramide nach einer Eimer-Entnahme aus 2 Teilen, muss eine Teil-Pyramide entfernt werden.
- Nun macht man selbst ein neues Angebot, ist also **Startspieler (s.o.)**.

#### Spielende:

bei 3 - 4 Spielern: wenn 1 Pyramide komplett abgeräumt ist,  
bei 5 - 6 Spielern: wenn 2 Pyramiden komplett abgeräumt sind.  
Es gewinnt, wer noch die meisten Eimer hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)