

Ausgerechnet Buxtehude - KSR

Ortskarten mischen, Namen nach oben zeigend. 3 Stapel mit je 15 Karten bilden.
Auf 1. Stapel 1 Intermezzo-Karte legen, darauf den 2. Stapel, darauf 1 weitere Intermezzo-Karte, darauf der 3. Stapel.
Die Richtungskarte in die Tischmitte legen. Aus verbliebenen Ortskarten die oberste Karte (Startkarte) auf die Richtungskarte legen. Jeder Spieler erhält 4 Chips.

Ablauf:

1.) 1 Ortskarte vom Stapel nehmen und Ort ansagen.

Diese Karte in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung einordnen.

Es gibt 4 Anlege-Richtungen: Nord, Ost, Süd, West
Die Karte kann auch zwischen ausliegende Karten geschoben werden.
Eine Karte muss nur in Ausrichtung Nord-Süd oder West-Ost korrekt liegen.

2.) Anzweifeln durch Mitspieler kann jetzt erfolgen.

Wer meint, die eben gelegte Ortskarte liege falsch, ruft "FALSCH".
Die betroffene Karte und eine direkte Nachbarkarte werden umgedreht.

Nun wird zwischen beiden Karten verglichen:

Liegen die Karten in N/S-Richtung, gelten die Koordinaten mit \uparrow nach oben.
Liegen die Karten in W/O-Richtung, gelten die Koordinaten mit \rightarrow nach rechts.
Richtige Lage besteht, wenn die Grad-Zahlen in Pfeilrichtung höher werden.
Bei Gleichheit beider Werte: Beide Werte gelten als richtig.

- War die **Anzweiflung erfolgreich**, erhält der Anzweifler 1 Chip vom Spieler am Zug. Die somit falsch angelegte Ortskarte wird aus dem Spiel genommen. Die andere Ortskarte wird wieder auf die Vorderseite gedreht.
- War **Anzweiflung unberechtigt**, zahlt der Anzweifler 1 Chip an aktiven Spieler. Die beteiligten Ortskarten werden wieder umgedreht (Ortsname erscheint). Hat ein Spieler keinen Chip zum Bezahlen, zahlt die Bank.

Zuwenig Chips im Vorrat: 5 Chips gg. 1 Ortskarte tauschen, die aus dem Spiel ist. Sie ist später 5 Punkte wert.

3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Zwischen-Wertung:

- **Intermezzo-Karte** erscheint: Alle Spieler schätzen, wieviele Karten im auslieg. Kartenkreuz FALSCH liegen und notieren geheim ihre geschätzte Anzahl.
- Alle ausliegenden Karten werden dann umgedreht und ab Startkarte gewertet. Falsche Karten werden zur Seite gelegt.
- Wer richtig schätzte, erhält 2 Chips aus der Bank.
- Liegt keiner richtig, erhalten die Spieler je 2 Chips, die die Anzahl falscher Karten am nächsten trafen.
- Alle Orts-Karten (auch Startkarte) werden aus dem Spiel genommen.
- **Neue Runde** beginnt. Es geht weiter mit Phase 1.

Spiel-Ende:

Sind alle Karten des Stapels ausgespielt, kommt die 3. Wertung.
Wer danach die meisten Chips besitzt, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.02.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Ausgerechnet Buxtehude - KSR

Ortskarten mischen, Namen nach oben zeigend. 3 Stapel mit je 15 Karten bilden.
Auf 1. Stapel 1 Intermezzo-Karte legen, darauf den 2. Stapel, darauf 1 weitere Intermezzo-Karte, darauf der 3. Stapel.
Die Richtungskarte in die Tischmitte legen. Aus verbliebenen Ortskarten die oberste Karte (Startkarte) auf die Richtungskarte legen. Jeder Spieler erhält 4 Chips.

Ablauf:

1.) 1 Ortskarte vom Stapel nehmen und Ort ansagen.

Diese Karte in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung einordnen.

Es gibt 4 Anlege-Richtungen: Nord, Ost, Süd, West
Die Karte kann auch zwischen ausliegende Karten geschoben werden.
Eine Karte muss nur in Ausrichtung Nord-Süd oder West-Ost korrekt liegen.

2.) Anzweifeln durch Mitspieler kann jetzt erfolgen.

Wer meint, die eben gelegte Ortskarte liege falsch, ruft "FALSCH".
Die betroffene Karte und eine direkte Nachbarkarte werden umgedreht.

Nun wird zwischen beiden Karten verglichen:

Liegen die Karten in N/S-Richtung, gelten die Koordinaten mit \uparrow nach oben.
Liegen die Karten in W/O-Richtung, gelten die Koordinaten mit \rightarrow nach rechts.
Richtige Lage besteht, wenn die Grad-Zahlen in Pfeilrichtung höher werden.
Bei Gleichheit beider Werte: Beide Werte gelten als richtig.

- War die **Anzweiflung erfolgreich**, erhält der Anzweifler 1 Chip vom Spieler am Zug. Die somit falsch angelegte Ortskarte wird aus dem Spiel genommen. Die andere Ortskarte wird wieder auf die Vorderseite gedreht.
- War **Anzweiflung unberechtigt**, zahlt der Anzweifler 1 Chip an aktiven Spieler. Die beteiligten Ortskarten werden wieder umgedreht (Ortsname erscheint). Hat ein Spieler keinen Chip zum Bezahlen, zahlt die Bank.

Zuwenig Chips im Vorrat: 5 Chips gg. 1 Ortskarte tauschen, die aus dem Spiel ist. Sie ist später 5 Punkte wert.

3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Zwischen-Wertung:

- **Intermezzo-Karte** erscheint: Alle Spieler schätzen, wieviele Karten im auslieg. Kartenkreuz FALSCH liegen und notieren geheim ihre geschätzte Anzahl.
- Alle ausliegenden Karten werden dann umgedreht und ab Startkarte gewertet. Falsche Karten werden zur Seite gelegt.
- Wer richtig schätzte, erhält 2 Chips aus der Bank.
- Liegt keiner richtig, erhalten die Spieler je 2 Chips, die die Anzahl falscher Karten am nächsten trafen.
- Alle Orts-Karten (auch Startkarte) werden aus dem Spiel genommen.
- **Neue Runde** beginnt. Es geht weiter mit Phase 1.

Spiel-Ende:

Sind alle Karten des Stapels ausgespielt, kommt die 3. Wertung.
Wer danach die meisten Chips besitzt, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.02.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de