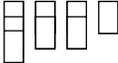


Blindes Huhn - KSR	
<p>Jeder Spieler legt sein Startkarten-Set offen und nach Farben sortiert vor sich aus.</p>  <p>Die Karten mit neutraler Rückseite (ohne die Spielende-Karte) mischen und 9 Karten abzählen, in die die Spielende-Karte eingemischt wird. Übrige Karten darauf legen = verdeckter Stapel. Startspieler wählen.</p> <p>Ablauf eines Spielzuges:</p> <p>1. Karten anbieten: Der Auktionator zieht 3 Karten vom Stapel und sieht sich diese allein an. Er legt alle Karten in die Tischmitte, 1 - 2 Karten davon müssen offen sein.</p> <p>2. Reihum ein Gebot abgeben: - Der Auktionator beginnt und gibt ein Gebot ab (MUSS). - Reihum ist jeder Spieler <u>genau einmal</u> an der Reihe und kann das Vorgebot erhöhen oder PASSEN. - Der Höchstbieter erhält die 3 Karten (verdeckte so lassen).</p> <p>3. Gebot bezahlen: - Bezahlung erfolgt aus den vor den Spielern liegenden Startkarten und aus später hinzu kommenden Kükenkarten aus Auktionen. - Höchstgebot hatte Mitspieler = Zahlung an Auktionator. Es gibt bei Überzahlung kein Wechselküken(geld). - Höchstgebot hatte Auktionator = Zahlung an Mitspieler. Dazu stellt der Auktionator beliebig Karten zusammen, die er komplett an seinen linken Mitspieler weitergibt. Dieser wählt 1 Karte und gibt den Rest weiter nach links. Die nächsten Spieler wählen ebenso je 1 Karte aus, die sie in ihre Auslage bzw. verdeckten (siehe 4.) Stapel legen. Es können Spieler dabei leer ausgehen. Der Auktionator selbst darf aber keine Karte erhalten.</p>	<p>4. Ersteigertes Gebot aufdecken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die ersteigerten Karten werden <u>nun</u> aufgedeckt, nach Farben sortiert und <u>offen</u> überlappend in die eigene Auslage gelegt. - Blinde Hühner + Goldene Körner legt man als 1 <u>verdeckten</u> Extrastapel beiseite, den man selbst jederzeit ansehen darf. - Es gibt 12x "Goldene Körner" (Wert je +2). 12x "Blindes Huhn" (Wert je -3), 45x Küken (Wert +1..+4) <p>5. Startspieler-Wechsel: Der Spieler links vom Auktionator ist neuer Auktionator.</p> <p>Ende: sofort, wenn Spielende-Karte gezogen wird.</p> <p>Wertung: <u>Farbmehrheit:</u> Je Farbe wird bei allen Spielern verglichen: Meiste Kükenkarten: 8 Punkte Platz 2 bei Küken: 4 Punkte Patt auf Platz 1: je 6 P. (2 Beteiligte), je 4 P. (3 Beteiligte) je 3 P. (4 - 5 Beteiligte) Patt auf Platz 2: je Spieler 2 Punkte.</p> <p><u>Kartenwerte:</u> Jeder Spieler wählt 3 Farben und addiert die Werte seiner Küken darin. Je 1x "Blindes Huhn" und 1x "Goldene Körner" = 5 Punkte. <u>Einzel:</u> "Blindes Huhn" = - 3 P., "Goldene Körner" = +2 P.</p> <p>Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt. Patt: Es gibt mehrere Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.01.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de</p>

Blindes Huhn - KSR	
<p>Jeder Spieler legt sein Startkarten-Set offen und nach Farben sortiert vor sich aus.</p>  <p>Die Karten mit neutraler Rückseite (ohne die Spielende-Karte) mischen und 9 Karten abzählen, in die die Spielende-Karte eingemischt wird. Übrige Karten darauf legen = verdeckter Stapel. Startspieler wählen.</p> <p>Ablauf eines Spielzuges:</p> <p>1. Karten anbieten: Der Auktionator zieht 3 Karten vom Stapel und sieht sich diese allein an. Er legt alle Karten in die Tischmitte, 1 - 2 Karten davon müssen offen sein.</p> <p>2. Reihum ein Gebot abgeben: - Der Auktionator beginnt und gibt ein Gebot ab (MUSS). - Reihum ist jeder Spieler <u>genau einmal</u> an der Reihe und kann das Vorgebot erhöhen oder PASSEN. - Der Höchstbieter erhält die 3 Karten (verdeckte so lassen).</p> <p>3. Gebot bezahlen: - Bezahlung erfolgt aus den vor den Spielern liegenden Startkarten und aus später hinzu kommenden Kükenkarten aus Auktionen. - Höchstgebot hatte Mitspieler = Zahlung an Auktionator. Es gibt bei Überzahlung kein Wechselküken(geld). - Höchstgebot hatte Auktionator = Zahlung an Mitspieler. Dazu stellt der Auktionator beliebig Karten zusammen, die er komplett an seinen linken Mitspieler weitergibt. Dieser wählt 1 Karte und gibt den Rest weiter nach links. Die nächsten Spieler wählen ebenso je 1 Karte aus, die sie in ihre Auslage bzw. verdeckten (siehe 4.) Stapel legen. Es können Spieler dabei leer ausgehen. Der Auktionator selbst darf aber keine Karte erhalten.</p>	<p>4. Ersteigertes Gebot aufdecken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die ersteigerten Karten werden <u>nun</u> aufgedeckt, nach Farben sortiert und <u>offen</u> überlappend in die eigene Auslage gelegt. - Blinde Hühner + Goldene Körner legt man als 1 <u>verdeckten</u> Extrastapel beiseite, den man selbst jederzeit ansehen darf. - Es gibt 12x "Goldene Körner" (Wert je +2). 12x "Blindes Huhn" (Wert je -3), 45x Küken (Wert +1..+4) <p>5. Startspieler-Wechsel: Der Spieler links vom Auktionator ist neuer Auktionator.</p> <p>Ende: sofort, wenn Spielende-Karte gezogen wird.</p> <p>Wertung: <u>Farbmehrheit:</u> Je Farbe wird bei allen Spielern verglichen: Meiste Kükenkarten: 8 Punkte Platz 2 bei Küken: 4 Punkte Patt auf Platz 1: je 6 P. (2 Beteiligte), je 4 P. (3 Beteiligte) je 3 P. (4 - 5 Beteiligte) Patt auf Platz 2: je Spieler 2 Punkte.</p> <p><u>Kartenwerte:</u> Jeder Spieler wählt 3 Farben und addiert die Werte seiner Küken darin. Je 1x "Blindes Huhn" und 1x "Goldene Körner" = 5 Punkte. <u>Einzel:</u> "Blindes Huhn" = - 3 P., "Goldene Körner" = +2 P.</p> <p>Höchste Gesamtpunktzahl gewinnt. Patt: Es gibt mehrere Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.01.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de</p>