

Blöder Sack - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn. Es gibt 5 Ablagekarten (bleiben immer liegen) und 27 Sackkarten.

Wer am Zug ist, muss Folgendes tun:

1) 2 Würfel werfen:

Würfle mit **genau 2 Deiner Würfel** aus Deinem Vorrat.

↓ PASCH geworfen?	{	NEIN , dann direkt weiter mit 2a. JA , dann werfe die Sackkarte oberhalb <u>der</u> Ablagekarte mit passender Abbildung Deines Pasches. Liegt kein Würfel dort: weiter mit 2a. Bei 6er-Pasch wählst Du (wenn Du willst) frei eine Sackkarte mit einer Ablagekarte mit mind. 1 Würfel darauf.
WERTUNG:		Es gewinnt der Spieler die Sackkarte, der am besten deren Bedingung erfüllt. Patt: Der Beteiligte, der seinen letzten Würfel später als andere Patt-Beteiligte auf der Ablagekarte einsetzte, gewinnt die Karte. Die gewonnene Karte legt man verdeckt vor sich ab. Alle Würfel auf der Ablagekarte gehen an die Spieler zurück. Zieh eine neue Sackkarte und lege sie offen an die freie Stelle.

2a) ENTWEDER Beide Würfel setzen:

Setze Deinen aktuellen Wurf auf beliebige Ablagekarte(n). Deren Sackkarten-Bedingung ist egal.
Man setzt immer auf das freie Feld mit der niedrigsten Zahl.

9. Würfel auf Ablagekarte: Sofort Sackkarte werten (wie bei Pasch) und neue Sackkarte ziehen.
(6. Würfel in 2er-Partie) Ungesetzter 2. Würfel darf auch auf Ablagekarte der neuen Sackkarte.

2b) ODER Fremden Würfel entfernen und ersetzen:

Entferne den Würfel eines Mitspielers auf einer Ablagekarte UND setze einen Deiner 2 Würfel mit dem selben Wert dort ein. Dein Würfel muss aber den Wert bereits zeigen.
Dein anderer Würfel geht ungenutzt in den Vorrat zurück.

SONDERFALL "Weniger als 2 Würfel im Vorrat":

Werte vor Deinem Zug 1 beliebige Sackkarte mit mind. 2 Deiner Würfel auf zugehöriger Ablagekarte.
Danach hast du genügend Würfel, um nun Deinen Zug auszuführen.

Spielende:

Wer 4 Sackkarten gewonnen hat, gewinnt. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.
Noch ausliegende Sackkarten werten, wenn auf zugehöriger Ablagekarte mind. 1 Würfel liegt.
Danach zählen alle Spieler die Sack-Symbole unten rechts auf ihren gewonnenen Sackkarten.
Der Spieler mit den meisten Sack-Symbolen gewinnt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Sackkarten gewinnt. Andernfalls gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.05.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de