

Alles im Eimer (Neuaufgabe mit Plastikeimerchen) - KSR

Es gibt 80 Tierkarten (je 16 Karten in 5 Farben in Werten 1 - 8), 60 Eimer (je 12 Eimer in 5 Farben).
Jede Runde wird im Uhrzeigersinn begonnen und wechselt ggf. öfter die Richtung.

Vorbereitung:

- ◆ Mischt alle Karten und verteilt an jeden Spieler 10 Karten, die diese auf die Hand nehmen.
Rest = verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte.
- ◆ Partie mit 2 - 4 / 5 - 6 Spielern: Jeder Spieler erhält je Farbe 3 Eimer / 2 Eimer.
- ◆ Anhand der eigenen Handkarten plant jeder Spieler die Positionen seiner Eimer in seiner Pyramide.
- ◆ Bestimmt einen Startspieler.

Ablauf:

- ◆ Wer am Zug ist, MUSS 1 von 2 Möglichkeiten nutzen:

1 - 3 Karten einer Tierart ausspielen:

- ➔ Wähle eine Tierart, von der Du 1 - 3 Karten aus der Hand offen vor Dir ablegst.
Du sagst immer den Gesamtwert der Karte/n an.
- ➔ In dieser Runde kann nur diese Tierart gespielt werden.
- ➔ Der nächste Spieler in Spielrichtung MUSS ebenso die aufgespielte Tierart (Farbe) bedienen.
Nur 1 Karte ausgespielt = momentane Richtung wird beibehalten.
2 - 3 Karten ausgespielt = momentane Richtung wechselt sofort in Gegenrichtung.
Mit dem Ausspielen der Karten gilt schon für den Ausspieler der Richtungswechsel.
- ➔ Wer am Zug ist und bereits Karten vor sich liegen hat, kann seine Ansage durch weitere Karten erhöhen. Auch jetzt muss der neue Gesamtwert angesagt werden.
- ➔ Genau 1 Karte darfst Du jetzt (und nur jetzt) vom verdeckten Stapel nachziehen.
Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt Du den Ablagestapel = neuer Nachziehstapel.

1 Eimer aus der eigenen Pyramide schnippen:

- ➔ Kannst / willst Du keine Karte/n spielen, um einen höheren Wert als Dein Vorspieler zu bieten, VERLIERST Du 1 Eimer der entsprechenden Farbe aus Deiner Pyramide.
- ➔ Dazu schnippst Du einen farblich passenden Eimer mit 1 Finger aus der Pyramide.
VARIANTE: Wenn Ihr Euch vorher einigt, darf man die Eimer mit 2 Fingern vorsichtig entfernen.
Sollte kein Eimer in verlangter Farbe in der Pyramide sein, wählst Du eine beliebige Farbe.
Fallen dabei weitere Eimer aus der Pyramide, legst Du sie beiseite. Sie sind aus dem Spiel.
Sollte die Pyramide danach aus 2 Teilen bestehen, muss ein Pyramiden-Teil entfernt werden.

Rundenende:

- ◆ Sobald ein Spieler mind. 1 Eimer verliert, endet die Runde.
- ◆ Alle VOR den Spielern offen ausliegenden Karten kommen auf einen offenen Ablagestapel.
Der Verlierer der Runde beginnt die neue Runde, die zunächst im Uhrzeigersinn läuft.

Spielende / Wertung:

Partie mit 2 - 4 Spielern: Sobald jemand seinen letzten Eimer verliert, endet das Spiel.

Partie mit 5 - 6 Spielern: Sobald jemand als Erster seinen letzten Eimer verliert, scheidet er aus und legt alle seine Karten auf den Ablagestapel. Der Spieler direkt neben ihm (nie der Angreifer) wird neuer Startspieler. Sobald ein weiterer Spieler seinen letzten Eimer verliert, endet das Spiel.

Sieger = wer die meisten Eimer in seiner Pyramide besitzt.

Patt: Beteiligter mit mehr Handkarten gewinnt. Ansonsten ist der Sieg geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.01.19