

Bullenparty - KSR

Die Null-Karten und die 100 Zahlenkarten getrennt mischen.
Jeder Spieler erhält 1 Null-Karte verdeckt auf die Hand, Rest: Schachtel.
Dann bekommt noch jeder Spieler 5 Zahlen-Karten auf die Hand,
die restlichen Karten bilden einen verdeckten Zugstapel.
Bei 3 bzw. 2 Spielern gehen 25 bzw. 50 Zahlenkarten aus dem Spiel.
Bullen-Karten nach Anzahl Hornochsen sortieren und stapeln.
Karten mit wenigen Ochsen liegen oben, die mit vielen Ochsen unten.

Ablauf einer Runde:

1) Auslegen von Reihen:

Entsprechend der Spielerzahl genau so viele Reihen mit je 2 Karten vom Zugstapel bilden, ohne die Karten zu ordnen.

2) Das erste Gebot:

Alle Spieler müssen um die ausliegenden Reihen bieten.
Jeder Spieler wählt aus seiner Hand 1 Karte und legt sie verdeckt auf den Tisch. Danach werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt.

- ➔ Niedrigste Zahlen-Karte gespielt: Karte auf Ablagestapel, beliebige Kartenreihe auf die Hand nehmen. Die Mitspieler mit Zahlen-Karten tun das gleiche in aufsteigender Folge ihrer Kartenwerte.
- ➔ Null-Karte gespielt: Diese Spieler verlängern 1 beliebige Kartenreihe durch Ziehen 1 Karte vom Zugstapel. Null-Karte auf Hand nehmen. Mehrere Null-Karten: Niedrigerer Buchstabe auf Karte geht vor.
- ➔ Kartenlimit je Reihe: 5. Ggf. muss woanders angelegt werden oder nirgends, wenn es gar nicht geht.
Kommt die 5. Karte an eine Reihe, wird die oberste Bullen-Karte, falls noch eine vorhanden ist, an die Reihe angelegt.

3) Weiteres Gebot:

Wurde mind. 1 Null-Karte gespielt, sind der/die Spieler dieser Karte/n erneut mit Phase 2 dran. Ein Spieler kann auch allein immer weiterspielen. Sind nur noch komplette Reihen mit Bullen-Karten vorhanden, muss im anschl. Gebot eine Zahlenkarte gespielt werden.

Ablagestapel bilden: Sobald alle Reihen genommen wurden, müssen Zahlenkarten offen auf eigene Ablagestapel gelegt werden. Jeder Spieler muss aber genau 5 Zahlen-Karten + die Null-Karte auf der Hand behalten. Ablage erfolgt aufsteigend nach Zahlenwerten.

Kann man eine Karte nicht mehr ablegen, öffnet man einen neuen Stapel. Bullen-Karten sammelt man gesondert. Sie bringen immer Pluspunkte.

Neue Runde: Nach dem Ablegen der Karten auf die eigenen Stapel beginnt eine neue Runde mit Phase 1.

Spielende: Sobald die letzte Karte des Zugstapels an eine Reihe gelegt wurde, ist die letzte Runde angebrochen. Evtl. nimmt man nun noch benötigte Karten vom neu gemischten Ablagestapel. Es folgen jetzt noch letzte Gebote wie üblich. Danach müssen alle Zahlenkarten auf die Ablagestapel verteilt werden, die Null-Karte spielt keine Rolle mehr.

Wertung:

Jeder Spieler wertet seinen Stapel mit den meisten Hornochsen, jeder Ochse = 1 Punkt. Alle anderen Stapel bringen je Ochse darin = 1 Minuspunkt. Ochsen auf Bullenkarten = Pluspunkte. Höchste Punktsomme gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.08.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de