

Commissario - Kurzspielregel	Commissario - Kurzspielregel	Commissario - Kurzspielregel
<p>Jeder erhält je 1 Kommissar-Karte von jeder der 5 Farben + 1 "2x"-Kommissar-Karte. Die Handschellenkarte bekommt der Startspieler.</p> <p>Die lila Personenkarten (je Spieler eine) mit PLUS-Werten mischen/verteilen. Jeder Spieler erhält dann noch die entsprechende MINUS-Karte dazu. Beide Karten werden jeweils vor den Spielern ausgelegt (=Gefangene). Bonuskarten nebeneinander aufreihen.</p> <p>Ablauf 1 Runde: Startspieler ist, wer die höchste lila Karte hat.</p> <p>1. Handschellen-Karte weitergeben = Startspieler</p> <p>2. Personen-Karten auslegen (macht der Startspieler): <u>Doppelt</u> so viele Personenkarten wie Spieler vom Nachziehstapel nehmen und nach Farben senkrecht unter die Bonuskarten anlegen.</p> <p>3. Verhaftungs-Reihenfolge ermitteln: Startspieler <u>schiebt eine beliebige Gefangenenkarte</u> als Einsatz vor oder paßt. Je höher der Wert der Karte, desto eher ist man in der Reihenfolge dran. Wer paßt, hat automatisch den Wert "Null". Negative Karten sind später dran als "Null", hoch negative Karten sehr spät. Bei Gleichstand gilt: wer näher am Startspieler sitzt, ist eher dran. Alle Mitspieler im Uhrzeigersinn schieben ebenfalls 1 Karte vor. Die Spieler erhalten die ihrem ermittelten Rang entsprechende <u>Gefängnis-Karte</u> (Wert 1..5) und legen diese vor sich ab. Die eingesetzten Karten => Ablage.</p> <p>4. Kommissar-Karten auswählen: Jeder Spieler wählt <u>2 Kommissarkarten</u> aus der Hand aus, die zum Einsatz kommen sollen. Die übrigen 4 Karten werden zur Seite gelegt. Für ausgewählten Kommissare muß je Farbe mind. 1 Karte in der Tisch-Mitte ausliegen. Die <u>"2x"-Karte</u> kann zusammen mit einer Kommissarkarte gewählt werden und bewirkt, daß die Farbe des Kommissars 2x gilt (auch bei nur 1 Personenkarte OK)</p> <p>5. Verhaftungen vornehmen: Positive Personen= PLUS-Punkte (da Gauner), Negative Personen = MINUS-Punkte. In Reihenfolge der Gefängnis-Karten legt jeder Spieler 1 Kommissar-Karte aus und nimmt sich eine beliebige Personen-Karte in der Farbe des Kommissars aus der Tischmitte. Die Karte wird neben den anderen eigenen Gefangenen offen ausgelegt. Der letzte Spieler macht somit 2 Züge, dann geht es <u>rückwärts bis Spieler 1</u> weiter mit einer weiteren Verhaftung.</p> <p>6. Rundenende: Alle Kommissarkarten wieder auf die Hand nehmen. Gefängnis-Karten zurück in die Tischmitte geben. Restliche Personen-Karten in der Tischmitte bleiben dort.</p> <p>Spielende: = in der Runde, in der die letzte Personen-Karte vom Nachziehstapel gezogen wird. Aktuelle Runde wird zu Ende gespielt.</p> <p>Wertung: 1. Bonuskarten: Wer in einer Farbe die meisten Gefangenen hat, erhält die Bonuskarte dieser Farbe. Bei Gleichstand entfällt die Bonuskarte. 2. Gefangenenkarten (PLUS und MINUS!) aufaddieren. Wer nun die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt.</p>	<p>Jeder erhält je 1 Kommissar-Karte von jeder der 5 Farben + 1 "2x"-Kommissar-Karte. Die Handschellenkarte bekommt der Startspieler.</p> <p>Die lila Personenkarten (je Spieler eine) mit PLUS-Werten mischen/verteilen. Jeder Spieler erhält dann noch die entsprechende MINUS-Karte dazu. Beide Karten werden jeweils vor den Spielern ausgelegt (=Gefangene). Bonuskarten nebeneinander aufreihen.</p> <p>Ablauf 1 Runde: Startspieler ist, wer die höchste lila Karte hat.</p> <p>1. Handschellen-Karte weitergeben = Startspieler</p> <p>2. Personen-Karten auslegen (macht der Startspieler): <u>Doppelt</u> so viele Personenkarten wie Spieler vom Nachziehstapel nehmen und nach Farben senkrecht unter die Bonuskarten anlegen.</p> <p>3. Verhaftungs-Reihenfolge ermitteln: Startspieler <u>schiebt eine beliebige Gefangenenkarte</u> als Einsatz vor oder paßt. Je höher der Wert der Karte, desto eher ist man in der Reihenfolge dran. Wer paßt, hat automatisch den Wert "Null". Negative Karten sind später dran als "Null", hoch negative Karten sehr spät. Bei Gleichstand gilt: wer näher am Startspieler sitzt, ist eher dran. Alle Mitspieler im Uhrzeigersinn schieben ebenfalls 1 Karte vor. Die Spieler erhalten die ihrem ermittelten Rang entsprechende <u>Gefängnis-Karte</u> (Wert 1..5) und legen diese vor sich ab. Die eingesetzten Karten => Ablage.</p> <p>4. Kommissar-Karten auswählen: Jeder Spieler wählt <u>2 Kommissarkarten</u> aus der Hand aus, die zum Einsatz kommen sollen. Die übrigen 4 Karten werden zur Seite gelegt. Für ausgewählten Kommissare muß je Farbe mind. 1 Karte in der Tisch-Mitte ausliegen. Die <u>"2x"-Karte</u> kann zusammen mit einer Kommissarkarte gewählt werden und bewirkt, daß die Farbe des Kommissars 2x gilt (auch bei nur 1 Personenkarte OK)</p> <p>5. Verhaftungen vornehmen: Positive Personen= PLUS-Punkte (da Gauner), Negative Personen = MINUS-Punkte. In Reihenfolge der Gefängnis-Karten legt jeder Spieler 1 Kommissar-Karte aus und nimmt sich eine beliebige Personen-Karte in der Farbe des Kommissars aus der Tischmitte. Die Karte wird neben den anderen eigenen Gefangenen offen ausgelegt. Der letzte Spieler macht somit 2 Züge, dann geht es <u>rückwärts bis Spieler 1</u> weiter mit einer weiteren Verhaftung.</p> <p>6. Rundenende: Alle Kommissarkarten wieder auf die Hand nehmen. Gefängnis-Karten zurück in die Tischmitte geben. Restliche Personen-Karten in der Tischmitte bleiben dort.</p> <p>Spielende: = in der Runde, in der die letzte Personen-Karte vom Nachziehstapel gezogen wird. Aktuelle Runde wird zu Ende gespielt.</p> <p>Wertung: 1. Bonuskarten: Wer in einer Farbe die meisten Gefangenen hat, erhält die Bonuskarte dieser Farbe. Bei Gleichstand entfällt die Bonuskarte. 2. Gefangenenkarten (PLUS und MINUS!) aufaddieren. Wer nun die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt.</p>	<p>Jeder erhält je 1 Kommissar-Karte von jeder der 5 Farben + 1 "2x"-Kommissar-Karte. Die Handschellenkarte bekommt der Startspieler.</p> <p>Die lila Personenkarten (je Spieler eine) mit PLUS-Werten mischen/verteilen. Jeder Spieler erhält dann noch die entsprechende MINUS-Karte dazu. Beide Karten werden jeweils vor den Spielern ausgelegt (=Gefangene). Bonuskarten nebeneinander aufreihen.</p> <p>Ablauf 1 Runde: Startspieler ist, wer die höchste lila Karte hat.</p> <p>1. Handschellen-Karte weitergeben = Startspieler</p> <p>2. Personen-Karten auslegen (macht der Startspieler): <u>Doppelt</u> so viele Personenkarten wie Spieler vom Nachziehstapel nehmen und nach Farben senkrecht unter die Bonuskarten anlegen.</p> <p>3. Verhaftungs-Reihenfolge ermitteln: Startspieler <u>schiebt eine beliebige Gefangenenkarte</u> als Einsatz vor oder paßt. Je höher der Wert der Karte, desto eher ist man in der Reihenfolge dran. Wer paßt, hat automatisch den Wert "Null". Negative Karten sind später dran als "Null", hoch negative Karten sehr spät. Bei Gleichstand gilt: wer näher am Startspieler sitzt, ist eher dran. Alle Mitspieler im Uhrzeigersinn schieben ebenfalls 1 Karte vor. Die Spieler erhalten die ihrem ermittelten Rang entsprechende <u>Gefängnis-Karte</u> (Wert 1..5) und legen diese vor sich ab. Die eingesetzten Karten => Ablage.</p> <p>4. Kommissar-Karten auswählen: Jeder Spieler wählt <u>2 Kommissarkarten</u> aus der Hand aus, die zum Einsatz kommen sollen. Die übrigen 4 Karten werden zur Seite gelegt. Für ausgewählten Kommissare muß je Farbe mind. 1 Karte in der Tisch-Mitte ausliegen. Die <u>"2x"-Karte</u> kann zusammen mit einer Kommissarkarte gewählt werden und bewirkt, daß die Farbe des Kommissars 2x gilt (auch bei nur 1 Personenkarte OK)</p> <p>5. Verhaftungen vornehmen: Positive Personen= PLUS-Punkte (da Gauner), Negative Personen = MINUS-Punkte. In Reihenfolge der Gefängnis-Karten legt jeder Spieler 1 Kommissar-Karte aus und nimmt sich eine beliebige Personen-Karte in der Farbe des Kommissars aus der Tischmitte. Die Karte wird neben den anderen eigenen Gefangenen offen ausgelegt. Der letzte Spieler macht somit 2 Züge, dann geht es <u>rückwärts bis Spieler 1</u> weiter mit einer weiteren Verhaftung.</p> <p>6. Rundenende: Alle Kommissarkarten wieder auf die Hand nehmen. Gefängnis-Karten zurück in die Tischmitte geben. Restliche Personen-Karten in der Tischmitte bleiben dort.</p> <p>Spielende: = in der Runde, in der die letzte Personen-Karte vom Nachziehstapel gezogen wird. Aktuelle Runde wird zu Ende gespielt.</p> <p>Wertung: 1. Bonuskarten: Wer in einer Farbe die meisten Gefangenen hat, erhält die Bonuskarte dieser Farbe. Bei Gleichstand entfällt die Bonuskarte. 2. Gefangenenkarten (PLUS und MINUS!) aufaddieren. Wer nun die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.10.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.10.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.10.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>