

Dackel Drauf! - KSR

Die 9 Sonderkarten mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen. Übersichtskarte daneben legen. Jeder Spieler erhält 18 Karten EINER Farbe mit jedem der 9 Tiere doppelt, die er für sich mischt: sein Nachziehstapel. Es wird ein Startspieler benannt, der die 15 Würfel und die Schachtel erhält.

1) Jeder Spieler zieht 10 Karten:

Von seinem **Nachziehstapel** zieht jeder Spieler **10 Karten auf die Hand**. NICHT UMSORTIEREN!
Ggf. spielt der eine oder andere Spieler später mit weniger Karten mangels Nachschub.
Alle Spieler schauen sich ihre Karten auf der Hand gut darauf an: Welche Tiere kommen vor?

2) Alle Spieler legen ihre Handkarten verdeckt hin:

Nach eigenem Ermessen sagt der **Startspieler** irgendwann "**Karten (verdeckt) hinlegen!**".
Alle Spieler legen hin, auch der Startspieler. Ablagekarten nicht mit Nachziehstapel verwechseln!

3) Der Startspieler legt alle 15 Würfel in die Schachtel:

Der Startspieler legt alle 15 Würfel in die Schachtel. Deckel drauf, **schüttelt gut**, stellt sie hin.
Der Deckel wird abgehoben und alle **Spieler können in die Schachtel schauen**.
Nach eigenem Ermessen sagt der **Startspieler** irgendwann "**WUFF!**" und deckt die **Schachtel zu**.

4) Alle Spieler nehmen ihre abgelegten Karten wieder auf:

Jeder Spieler nimmt seine 10 abgelegten Karten wieder auf, ohne ihre Positionen zu ändern.
Der Startspieler beginnt + legt 1 beliebige seiner **Handkarten offen direkt neben die Schachtel**.
Im Uhrzeigersinn macht das jeder weitere Spieler, indem er immer neben die jeweils letzte Karte seine eigene Karte ablegt. Es bildet sich dabei eine Kartenschlange über u.U. mehrere Runden.
Jederzeit kann man **PASSEN** und legt seine Restkartenhand zurück auf eigenen Nachziehstapel.

5) Abrechnung - Würfel auf die Kartenschlange legen:

Haben alle GEPASST, kommt es zur Abrechnung, wozu der Startspieler den Deckel abhebt.
Er legt neben die 1. Karte neben der Schachtel 1 passenden Würfel usw. auf alle folgenden Karten.
PASSEND = das Tier auf dem Würfel passt zum Tier auf der Karte.
Karten ohne passenden Würfel überspringt er. Es geht solange, bis alle **15 Würfel zugeordnet** sind **oder** alle ausliegenden **Karten überprüft** wurden.
... Die Farben der Würfeltiere sind ohne Bedeutung ...

➡ Wer nun **mind. 1 Karte OHNE Würfel** in der Schlange hat, muss **ALLE** seine Karten dort auf seinen Nachziehstapel zurücklegen. Zum Trost nimmt er 1 **Sonderkarte** und schaut sie an.
Sonderkarten kann man irgendwann nach u.a. Regeln einsetzen.

- a) Die Sonderkarte "1 Karte verdeckt auslegen" beim Auslegen neben die Schlange legen UND dazu 1 eigene Tierkarte verdeckt an die Schlange.
- b) Die Sonderkarte "1 Karte zusätzlich auslegen" und direkt 1 weitere Karte auslegen.
- c) Sonderkarte "+1 Joker-Würfel" nach Auswertung spielen: 1 virtuellen Würfel zu 1 Karte zuordnen. Damit ist also eine beliebige Tierkarte auf jeden Fall erfüllt.

*Man darf beliebig viele - auch gleiche - Sonderkarten in einer Runde ausspielen.
Benutzte Sonderkarten werden unter den Nachziehstapel der Sonderkarten geschoben.*

➡ Alle **anderen Spieler** legen **ALLE** ihre ausgelegten **Karten** offen auf den allg. **Ablagestapel**.

6) Startspielerwechsel:

Der nächste Spieler zur Linken des bisherigen Startspielers wird **neuer Startspieler**.
Es geht wieder los mit Phase 1.

Spielende:

Hat ein Spieler nach der Auswertung max. so viele Handkarten übrig, wie die Übersichtskarte zeigt, gewinnt er sofort das Spiel. Patt: Der Beteiligte mit den wenigsten Restkarten siegt.
Kann das Patt nicht aufgelöst werden, gibt es mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI *frei von Roland Winner so definiert
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.11.18