

Deja-Vu - KSR

Mischt die Karten, legt 3 unbesehen zur Seite. Rest = verdeckter Stapel.
Verteilt die 36 Gegenstände um den Kartenstapel herum, erreichbar für alle.

Ablauf:

- ◆ Deckt reihum im Uhrzeigersinn jeweils 1 Karte vom Stapel auf und legt sie offen auf den Ablagestapel. Nur diese Karte sollte sichtbar sein.
Die Karte wird immer so aufgedeckt, dass der Aufdecker keinen früheren Blick darauf hat, als die Mitspieler.
Merkt Euch die Gegenstände auf der Karte!
- ◆ Jeder Gegenstand kommt nur 2-mal im Kartendeck vor.
Glaubt Ihr, dass ein Gegenstand das ZWEITE Mal zu sehen ist, greift diesen schnellstens aus der Tischmitte und legt ihn vor Euch ab.
- ◆ Grundsätzlich darf man jederzeit jeden beliebigen Gegenstand nehmen, also auch gerade nicht auf der aktuellen Karte angezeigte.
Was man mal genommen hat, verbleibt bei einem.

FEHLER ENTDECKEN:

- ◆ Kommt ein Gegenstand das 2. Mal vor und ein Mitspieler besitzt diesen bereits, hat er einen Fehler gemacht und scheidet sofort für die laufende Runde aus: Er nimmt auch nicht an der Rundenwertung teil.
Seine Gegenstände verbleiben aber bei ihm.

Ende einer Runde:

- ◆ Wurde die letzte Karte aufgedeckt und niemand will mehr einen Gegenstand nehmen, endet die Runde.
- ◆ Deckt noch die anfangs beiseite gelegten 3 Karten auf.
Sollte jemand einen Gegenstand davon besitzen, scheidet er jetzt aus.
- ◆ Die verbliebenen Spieler notieren sich je Gegenstand vor sich 1 Punkt.

Spielende:

Nach 3 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.02.18