

Dicht dran - KSR

100 Karten, Wert 1 - 100 mit je 1 - 3 Knallschoten.

Ablauf einer Runde mit 4 Aktionen in dieser Reihenfolge:

- 1)** Jeder Spieler legt 1 beliebige Handkarte verdeckt vor sich ab.
Sind alle Spieler damit fertig, werden diese Karten aufgedeckt.
- 2)** Wer nun mit dem Wert seiner abgelegten Karte die kleinste Differenz (von unten oder von oben) zur Zielkarte aufweist, legt die Zielkarte (= 1 Punkt je Schote darauf) auf seine Sammelkarte. Die eigene abgelegte Karte wird in die Kreismitte geschoben. Patt bei Differenz: Beteiligter mit höherer Nummer ist im Vorteil.
- 3)** Alle Karten der übrigen Spieler, die vom Wert in die Lücke im Kreis passen (also innerhalb der beiden Zahlenwerte links und rechts), kommen auf den Ablagestapel.
- 4)** Wer seine Karte nicht loswerden konnte, legt diese verdeckt auf den Ablagestapel und zieht so viele Karten nach, wie auf der gerade abgeworfenen Karte Knallschoten (1 - 3) zu sehen waren.

Nächste Runde: Die Karte in der Kreismitte kehrt zurück in den Kreisbogen und die nächste Karte im Uhrzeigersinn wird die neue Zielkarte (= in Kreismitte schieben).

Spielende: Hat ein Spieler nach Aktion 4 keine Handkarte mehr oder es gibt keinen Nachziehstapel mehr (Ablage wurde bereits eingemischt), endet das Spiel.

Wertung: Jede Knallschote auf eigener Sammelkarte = 1 Punkt
Jede Knallschote auf der Hand = 1 Minuspunkt

Nach 2 Partien gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.04.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de