

<b>Elements (Pegasus) - KSR</b>	
<p>Ziel ist es, zuerst 6 Siegpunkt-Marker (SPM) zu haben. Mischt alle 16 Karten und teilt an jeden Spieler 6 Handkarten aus. Die 4 Restkarten unbesehen beiseite legen. Bestimmt einen Startspieler. 16 Karten = je 2-mal in den Werten 1 - 5 und 6-mal mit Wert 6. Man spielt mehrere Runden. Der Startspieler beginnt, danach ist man immer abwechselnd in der laufenden Runde am Zug.</p> <p>Wer am Zug ist, MUSS <b>genau 1</b> der folgenden Aktionen (sie muss durchführbar sein) ausführen.</p>	
A) Eine Karte ausspielen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Lege 1 beliebige Deiner Handkarten offen in die Mitte, ggf. versetzt über schon ausliegende Karten. <b>Sage das neue Limit an</b> = Summe aller Kartenwerte dort.</li> </ul>
B) Eine Karte nehmen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Nimm die oberste Karte aus der Tischmitte und lege sie offen vor Dir ab. <b>Sage das neue Limit an</b> = Summe aller Kartenwerte in der Mitte.</li> </ul>
C) Eine 6 abwerfen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Zeige 1 Deiner Handkarten mit Wert 6 vor und lege sie offen beiseite. Diese Karte ist für die aktuelle Runde aus dem Spiel.</li> </ul>
D) Klopfen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Bedingung: Summe Deiner Handkarten + Auslage vor Dir darf <b>nicht höher</b> als das aktuelle <b>Limit</b> sein. Nur dann darfst Du klopfen.</li> <li>◆ Decke Deine Handkarten auf, damit Dein Gegner Dich kontrollieren kann. <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Ist Wertsumme inkl. Auslage &gt; Limit, kassiert der Gegner 2 SPM aus der Bank.</li> <li>➔ Ist Wertsumme &lt;= Limit, muss Dein Gegner aufdecken. Ist seine Summe (inkl. der Auslage vor ihm) höher als das Limit, kassierst Du 2 SPM aus der Bank. Habt Ihr aber beide eine Wertsumme, die das Limit nicht übersteigt, gewinnt 2 SPM, wer die höhere Wertsumme hat.</li> </ul> </li> <li>◆ Patt: Dein Gegner erhält die 2 SPM aus der Bank.</li> <li>◆ <b>Die aktuelle Runde endet.</b></li> </ul>
E) Aufgeben:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Sage an, dass Du für die aktuelle Runde aufgibst.</li> <li>◆ Dein Gegner erhält 1 SPM aus der Bank.</li> <li>◆ <b>Die aktuelle Runde endet.</b></li> </ul>
<b>Neue Runde:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Wer zuletzt SPM erhielt, wird neuer Startspieler und mischt <u>alle</u> 16 Karten. Wieder werden davon je 6 Karten an beide Spieler verteilt.</li> </ul>
<b>Spielende:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Wer zuerst 6 SPM besitzt, gewinnt die Partie.</li> </ul>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.01.17</p>	

<b>Elements (Pegasus) - KSR</b>	
<p>Ziel ist es, zuerst 6 Siegpunkt-Marker (SPM) zu haben. Mischt alle 16 Karten und teilt an jeden Spieler 6 Handkarten aus. Die 4 Restkarten unbesehen beiseite legen. Bestimmt einen Startspieler. 16 Karten = je 2-mal in den Werten 1 - 5 und 6-mal mit Wert 6. Man spielt mehrere Runden. Der Startspieler beginnt, danach ist man immer abwechselnd in der laufenden Runde am Zug.</p> <p>Wer am Zug ist, MUSS <b>genau 1</b> der folgenden Aktionen (sie muss durchführbar sein) ausführen.</p>	
A) Eine Karte ausspielen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Lege 1 beliebige Deiner Handkarten offen in die Mitte, ggf. versetzt über schon ausliegende Karten. <b>Sage das neue Limit an</b> = Summe aller Kartenwerte dort.</li> </ul>
B) Eine Karte nehmen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Nimm die oberste Karte aus der Tischmitte und lege sie offen vor Dir ab. <b>Sage das neue Limit an</b> = Summe aller Kartenwerte in der Mitte.</li> </ul>
C) Eine 6 abwerfen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Zeige 1 Deiner Handkarten mit Wert 6 vor und lege sie offen beiseite. Diese Karte ist für die aktuelle Runde aus dem Spiel.</li> </ul>
D) Klopfen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Bedingung: Summe Deiner Handkarten + Auslage vor Dir darf <b>nicht höher</b> als das aktuelle <b>Limit</b> sein. Nur dann darfst Du klopfen.</li> <li>◆ Decke Deine Handkarten auf, damit Dein Gegner Dich kontrollieren kann. <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Ist Wertsumme inkl. Auslage &gt; Limit, kassiert der Gegner 2 SPM aus der Bank.</li> <li>➔ Ist Wertsumme &lt;= Limit, muss Dein Gegner aufdecken. Ist seine Summe (inkl. der Auslage vor ihm) höher als das Limit, kassierst Du 2 SPM aus der Bank. Habt Ihr aber beide eine Wertsumme, die das Limit nicht übersteigt, gewinnt 2 SPM, wer die höhere Wertsumme hat.</li> </ul> </li> <li>◆ Patt: Dein Gegner erhält die 2 SPM aus der Bank.</li> <li>◆ <b>Die aktuelle Runde endet.</b></li> </ul>
E) Aufgeben:	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Sage an, dass Du für die aktuelle Runde aufgibst.</li> <li>◆ Dein Gegner erhält 1 SPM aus der Bank.</li> <li>◆ <b>Die aktuelle Runde endet.</b></li> </ul>
<b>Neue Runde:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Wer zuletzt SPM erhielt, wird neuer Startspieler und mischt <u>alle</u> 16 Karten. Wieder werden davon je 6 Karten an beide Spieler verteilt.</li> </ul>
<b>Spielende:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Wer zuerst 6 SPM besitzt, gewinnt die Partie.</li> </ul>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.01.17</p>	