

Famiglia - KSR

4 Familien zu je 15 Karten, Werte: 5x "0", 4x "1", 3x "2", 2x "3", 1x "4".

Familien: La Famiglia (rot), Buchhalter (blau), Brutale (gelb), Söldner (grün).
Jeder Spieler nimmt einen Satz mit 4 Startkarten auf die Hand. Restliche 52 Karten mischen = verdeckter N-Stapel. Startspieler wählen. Oberste 6 Karten vom N-Stapel aufdecken = Auslage.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt die genannten Aktionen in vorgegebener Reihenfolge durch.

In einem Zug darf man max. je Familie 1 Sondereigenschaft nutzen.

Ablauf eines Zuges:

1) Keine "0" in der Straße?

Der Spieler DARF 1 beliebige Karte der Straße auf die Ablage werfen und so viele Karten vom Nachziehstapel offen in die Straße legen, wie die Rangzahl (oben links/rechts) auf der abgelegten Karte angibt. Diese Aktion darf solange wiederholt werden, bis mind. eine "0" in der Straße liegt.

2) Buchhalter (blaue Rangzahl, Rechner) in Auslage legen:

Der Spieler DARF aus der Hand 1 Karte "Buchhalter" in seine Auslage legen. Dann darf er 1 - 4 Handkarten auf die Hand nehmen (Tausch) und legt genau so viele Karten wieder in die Auslage zurück. Die Anzahl (1 - 4) hängt mit dem Rangwert zusammen.*
Die abgelegte Buchhalter-Karte darf nicht aufgenommen werden.

3) Brutalen (gelb Rangzahl, Knüppel) in Auslage legen:

Der Spieler DARF aus der Hand 1 Karte "Brutaler" in seine Auslage legen. Dann wählt er 1 Karte aus der Straße, deren Rangwert sich max. um den Rangwert des Brutalen reduziert, aber nicht unter "0".
In Aktion 4) kann die im Rang reduzierte Karte dann genutzt werden.

4) Der Spieler nimmt 1 Karte aus der Straße auf die Hand

Es gibt zwei Fälle beim Kartenaufnehmen:

- Eine "0" oder eine auf "0" reduzierte Karte gibt es ohne weiteres.
- Eine Karte mit Rang 1 - 4 erfordert stets 2 identische Karten in der Familie der gewünschten Karte mit nächst niedrigerem Rang. Die Karte von der Straße auf die Hand nehmen, eine der beiden ausgespielten Karten in eigene Auslage legen, die andere auf die Hand. Als Joker kann ein Söldner passenden Ranges genutzt werden.

ODER er wählt PASSEN: Sein Zug endet damit.

Söldner (grüne Rangfarbe, Geldbündel, Einsatz in Phase 4):

Beim Ausspiel eines Söldners nimmt dieser eine beliebige Farbe an. Man muss beim Ausspiel eines Söldners eine farblich passende Karte des niedrigeren Ranges dazulegen. Der Söldner kann alle Ränge annehmen, die kleiner als sein eigener sind.
zB kann ein Söldner mit Rang 3 die Ränge 0 - 2 annehmen.

5) Ende eines Zuges - Prüfen:

Liegen keine Karten mehr in der Straße, dann sofort 6 Karten nachlegen. Ist der Nachzieh-Stapel das 1. Mal leer, Ablage mischen = neuer Stapel. Ab nun darf in der Phase 1 nur noch einmal neu bestückt werden, wenn keine "0" in der Straße liegt.
Die entfernte Karte wird direkt unter den Nachziehstapel gelegt.

Spielende und Wertung:

Ist letzte Karte des N-Stapels in Straße gelegt: Die lfd. Runde beenden. Passen beide Spieler hintereinander in Phase 4: vorzeitiges Ende. Siegpunkte in eigener Auslage und auf Hand zählen.
Höchste Punktsomme siegt. Patt: Karte mit höchsten Punkten geht vor.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.03.11

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* vom Verlag bestätigt.