

KSR - Der Flaschenteufel (Version 3-4 Sp.)

Vorbereitung:

- Teufel auf Karte mit der "19" stellen.
- Jeder Spieler drückt 1 Karte, die unter die 19 kommt.
(das ist der Teufelsstich)
- Jeder Spieler gibt zu seinem direkten linken+rechten Nachbarn je 1 Karte verdeckt ab, die diese auf die Hand nehmen.

Spielablauf:

- Angespielte Farbe muß bedient werden.
- Jeder Spieler gibt reihum 1 Karte in den Stich
- Stichauswertung:

1. Alle Karten sind > als der aktuelle Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler mit der höchsten Karte
(egal, ob bedient oder nicht)

2. Mind. 1 Karte ist < als der akt. Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler, dessen Karte am nächsten unter dem Preis des Teufels liegt.
Dieser erhält auch den Teufel und stellt diesen auf die Gewinnkarte => neuer Preis.

- Der Gewinner des Stichs spielt die 1. Karte des nächsten Stichs.

Spielende:

- wenn alle Karten gespielt sind
- alle Spieler zählen die Münzpunkte ihrer Karten
- der aktuelle Besitzer des Teufels erhält nur MINUS-Punkte, d.h., die Punkte des Teufelsstichs

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

KSR - Der Flaschenteufel (Version 3-4 Sp.)

Vorbereitung:

- Teufel auf Karte mit der "19" stellen.
- Jeder Spieler drückt 1 Karte, die unter die 19 kommt.
(das ist der Teufelsstich)
- Jeder Spieler gibt zu seinem direkten linken+rechten Nachbarn je 1 Karte verdeckt ab, die diese auf die Hand nehmen.

Spielablauf:

- Angespielte Farbe muß bedient werden.
- Jeder Spieler gibt reihum 1 Karte in den Stich
- Stichauswertung:

1. Alle Karten sind > als der aktuelle Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler mit der höchsten Karte
(egal, ob bedient oder nicht)

2. Mind. 1 Karte ist < als der akt. Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler, dessen Karte am nächsten unter dem Preis des Teufels liegt.
Dieser erhält auch den Teufel und stellt diesen auf die Gewinnkarte => neuer Preis.

- Der Gewinner des Stichs spielt die 1. Karte des nächsten Stichs.

Spielende:

- wenn alle Karten gespielt sind
- alle Spieler zählen die Münzpunkte ihrer Karten
- der aktuelle Besitzer des Teufels erhält nur MINUS-Punkte, d.h., die Punkte des Teufelsstichs

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

KSR - Der Flaschenteufel (Version 3-4 Sp.)

Vorbereitung:

- Teufel auf Karte mit der "19" stellen.
- Jeder Spieler drückt 1 Karte, die unter die 19 kommt.
(das ist der Teufelsstich)
- Jeder Spieler gibt zu seinem direkten linken+rechten Nachbarn je 1 Karte verdeckt ab, die diese auf die Hand nehmen.

Spielablauf:

- Angespielte Farbe muß bedient werden.
- Jeder Spieler gibt reihum 1 Karte in den Stich
- Stichauswertung:

1. Alle Karten sind > als der aktuelle Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler mit der höchsten Karte
(egal, ob bedient oder nicht)

2. Mind. 1 Karte ist < als der akt. Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler, dessen Karte am nächsten unter dem Preis des Teufels liegt.
Dieser erhält auch den Teufel und stellt diesen auf die Gewinnkarte => neuer Preis.

- Der Gewinner des Stichs spielt die 1. Karte des nächsten Stichs.

Spielende:

- wenn alle Karten gespielt sind
- alle Spieler zählen die Münzpunkte ihrer Karten
- der aktuelle Besitzer des Teufels erhält nur MINUS-Punkte, d.h., die Punkte des Teufelsstichs

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

KSR - Der Flaschenteufel (Version 3-4 Sp.)

Vorbereitung:

- Teufel auf Karte mit der "19" stellen.
- Jeder Spieler drückt 1 Karte, die unter die 19 kommt.
(das ist der Teufelsstich)
- Jeder Spieler gibt zu seinem direkten linken+rechten Nachbarn je 1 Karte verdeckt ab, die diese auf die Hand nehmen.

Spielablauf:

- Angespielte Farbe muß bedient werden.
- Jeder Spieler gibt reihum 1 Karte in den Stich
- Stichauswertung:

1. Alle Karten sind > als der aktuelle Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler mit der höchsten Karte
(egal, ob bedient oder nicht)

2. Mind. 1 Karte ist < als der akt. Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler, dessen Karte am nächsten unter dem Preis des Teufels liegt.
Dieser erhält auch den Teufel und stellt diesen auf die Gewinnkarte => neuer Preis.

- Der Gewinner des Stichs spielt die 1. Karte des nächsten Stichs.

Spielende:

- wenn alle Karten gespielt sind
- alle Spieler zählen die Münzpunkte ihrer Karten
- der aktuelle Besitzer des Teufels erhält nur MINUS-Punkte, d.h., die Punkte des Teufelsstichs

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

KSR - Der Flaschenteufel (Version 3-4 Sp.)

Vorbereitung:

- Teufel auf Karte mit der "19" stellen.
- Jeder Spieler drückt 1 Karte, die unter die 19 kommt.
(das ist der Teufelsstich)
- Jeder Spieler gibt zu seinem direkten linken+rechten Nachbarn je 1 Karte verdeckt ab, die diese auf die Hand nehmen.

Spielablauf:

- Angespielte Farbe muß bedient werden.
- Jeder Spieler gibt reihum 1 Karte in den Stich
- Stichauswertung:

1. Alle Karten sind > als der aktuelle Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler mit der höchsten Karte
(egal, ob bedient oder nicht)

2. Mind. 1 Karte ist < als der akt. Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler, dessen Karte am nächsten unter dem Preis des Teufels liegt.
Dieser erhält auch den Teufel und stellt diesen auf die Gewinnkarte => neuer Preis.

- Der Gewinner des Stichs spielt die 1. Karte des nächsten Stichs.

Spielende:

- wenn alle Karten gespielt sind
- alle Spieler zählen die Münzpunkte ihrer Karten
- der aktuelle Besitzer des Teufels erhält nur MINUS-Punkte, d.h., die Punkte des Teufelsstichs

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

KSR - Der Flaschenteufel (Version 3-4 Sp.)

Vorbereitung:

- Teufel auf Karte mit der "19" stellen.
- Jeder Spieler drückt 1 Karte, die unter die 19 kommt.
(das ist der Teufelsstich)
- Jeder Spieler gibt zu seinem direkten linken+rechten Nachbarn je 1 Karte verdeckt ab, die diese auf die Hand nehmen.

Spielablauf:

- Angespielte Farbe muß bedient werden.
- Jeder Spieler gibt reihum 1 Karte in den Stich
- Stichauswertung:

1. Alle Karten sind > als der aktuelle Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler mit der höchsten Karte
(egal, ob bedient oder nicht)

2. Mind. 1 Karte ist < als der akt. Preis des Teufels:

Der Stich geht an den Spieler, dessen Karte am nächsten unter dem Preis des Teufels liegt.
Dieser erhält auch den Teufel und stellt diesen auf die Gewinnkarte => neuer Preis.

- Der Gewinner des Stichs spielt die 1. Karte des nächsten Stichs.

Spielende:

- wenn alle Karten gespielt sind
- alle Spieler zählen die Münzpunkte ihrer Karten
- der aktuelle Besitzer des Teufels erhält nur MINUS-Punkte, d.h., die Punkte des Teufelsstichs

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de