

Futschikato - KSR																				
Es gibt 90 Karten in Werten von 2 bis 20 in unterschiedlicher Häufigkeit:																				
Wert:	<table border="1"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr></table>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Anzahl:	<table border="1"><tr><td>16</td><td>12</td><td>9</td><td>8</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	16	12	9	8	6	6	5	4	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1
16	12	9	8	6	6	5	4	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1		
Karten mischen und jedem Spieler 6 Handkarten geben, 7 bei 7 - 8 Spielern. Die Restkarten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Startspieler wählen. Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.																				
Ablauf eines Zuges:																				
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Liegt noch die Karte der Vorrunde vor einem, wirft man sie ab. Alle Mitspieler mit derselben Zahl dürfen ebenfalls ihre Karte abwerfen. In keinem Fall wird eine Ersatzkarte gezogen. ♦ Man spielt 1 Handkarte offen vor sich aus. ➔ Ist Zahl dieser Karte > Zahl ausliegender Karten von 1 - x Mitspielern, müssen diese Spieler ihre Karte (mit niedrigerer Zahl) abwerfen. Die Betroffenen ziehen allerdings je 1 Ersatzkarte auf ihre Hand. <i>Zusätzlich beachten:</i> ➔ Spielt man eine Zahl, die bereits bei 1 - x Mitspielern ausliegt, addiert man alle Zahlen und hat gemeinsam je den hohen Wert. <i>Z. B.: 2 Spieler haben je eine 5 ausliegen, die nun 10 wert sind. Jeder dieser Spieler hat somit virtuell eine 10 vor sich liegen.</i> ➔ Spielt ein Mitspieler 1 Karte im Wert von schon vereinten Karten, wird der Wert der neuen Karte <u>nicht</u> dazuaddiert. Vereinte Karten können nur durch eine höhere Karte bzw. höhere vereinte Karten geschlagen werden. ➔ Ausliegende Karten mit gleichhohen / höheren Zahlen als die eigene gespielte Karte bleiben liegen. 																				
Spielende:																				
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Wer seine letzte Karte abwerfen konnte und somit ohne Karte vor sich und ohne Handkarten ist, gewinnt sofort das Spiel. Das kann auch im Zug eines Mitspielers passieren. <i>Patt: Es gibt mehrere Gewinner.</i> 																				
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 05.03.17																				

Futschikato - KSR																				
Es gibt 90 Karten in Werten von 2 bis 20 in unterschiedlicher Häufigkeit:																				
Wert:	<table border="1"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr></table>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Anzahl:	<table border="1"><tr><td>16</td><td>12</td><td>9</td><td>8</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	16	12	9	8	6	6	5	4	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1
16	12	9	8	6	6	5	4	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1		
Karten mischen und jedem Spieler 6 Handkarten geben, 7 bei 7 - 8 Spielern. Die Restkarten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Startspieler wählen. Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.																				
Ablauf eines Zuges:																				
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Liegt noch die Karte der Vorrunde vor einem, wirft man sie ab. Alle Mitspieler mit derselben Zahl dürfen ebenfalls ihre Karte abwerfen. In keinem Fall wird eine Ersatzkarte gezogen. ♦ Man spielt 1 Handkarte offen vor sich aus. ➔ Ist Zahl dieser Karte > Zahl ausliegender Karten von 1 - x Mitspielern, müssen diese Spieler ihre Karte (mit niedrigerer Zahl) abwerfen. Die Betroffenen ziehen allerdings je 1 Ersatzkarte auf ihre Hand. <i>Zusätzlich beachten:</i> ➔ Spielt man eine Zahl, die bereits bei 1 - x Mitspielern ausliegt, addiert man alle Zahlen und hat gemeinsam je den hohen Wert. <i>Z. B.: 2 Spieler haben je eine 5 ausliegen, die nun 10 wert sind. Jeder dieser Spieler hat somit virtuell eine 10 vor sich liegen.</i> ➔ Spielt ein Mitspieler 1 Karte im Wert von schon vereinten Karten, wird der Wert der neuen Karte <u>nicht</u> dazuaddiert. Vereinte Karten können nur durch eine höhere Karte bzw. höhere vereinte Karten geschlagen werden. ➔ Ausliegende Karten mit gleichhohen / höheren Zahlen als die eigene gespielte Karte bleiben liegen. 																				
Spielende:																				
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Wer seine letzte Karte abwerfen konnte und somit ohne Karte vor sich und ohne Handkarten ist, gewinnt sofort das Spiel. Das kann auch im Zug eines Mitspielers passieren. <i>Patt: Es gibt mehrere Gewinner.</i> 																				
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 05.03.17																				

Futschikato - KSR																				
Es gibt 90 Karten in Werten von 2 bis 20 in unterschiedlicher Häufigkeit:																				
Wert:	<table border="1"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr></table>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Anzahl:	<table border="1"><tr><td>16</td><td>12</td><td>9</td><td>8</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	16	12	9	8	6	6	5	4	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1
16	12	9	8	6	6	5	4	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1		
Karten mischen und jedem Spieler 6 Handkarten geben, 7 bei 7 - 8 Spielern. Die Restkarten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Startspieler wählen. Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.																				
Ablauf eines Zuges:																				
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Liegt noch die Karte der Vorrunde vor einem, wirft man sie ab. Alle Mitspieler mit derselben Zahl dürfen ebenfalls ihre Karte abwerfen. In keinem Fall wird eine Ersatzkarte gezogen. ♦ Man spielt 1 Handkarte offen vor sich aus. ➔ Ist Zahl dieser Karte > Zahl ausliegender Karten von 1 - x Mitspielern, müssen diese Spieler ihre Karte (mit niedrigerer Zahl) abwerfen. Die Betroffenen ziehen allerdings je 1 Ersatzkarte auf ihre Hand. <i>Zusätzlich beachten:</i> ➔ Spielt man eine Zahl, die bereits bei 1 - x Mitspielern ausliegt, addiert man alle Zahlen und hat gemeinsam je den hohen Wert. <i>Z. B.: 2 Spieler haben je eine 5 ausliegen, die nun 10 wert sind. Jeder dieser Spieler hat somit virtuell eine 10 vor sich liegen.</i> ➔ Spielt ein Mitspieler 1 Karte im Wert von schon vereinten Karten, wird der Wert der neuen Karte <u>nicht</u> dazuaddiert. Vereinte Karten können nur durch eine höhere Karte bzw. höhere vereinte Karten geschlagen werden. ➔ Ausliegende Karten mit gleichhohen / höheren Zahlen als die eigene gespielte Karte bleiben liegen. 																				
Spielende:																				
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Wer seine letzte Karte abwerfen konnte und somit ohne Karte vor sich und ohne Handkarten ist, gewinnt sofort das Spiel. Das kann auch im Zug eines Mitspielers passieren. <i>Patt: Es gibt mehrere Gewinner.</i> 																				
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner - 05.03.17																				