

Gargon - KSR	
<p>Bonuskarten mit Werten "5" und "10" aussondern.  Gargon-Karten in 6 Farben mit je 17 Karten (2x mit Wert "0", je 1x mit Wert "1"- "15") mischen und je 10 Karten an die Spieler verteilen, die diese gefächert auf der Hand halten.  Restliche Gargon-Karten mit der Rückseite nach oben als 2 gleich große Nachziehreihen mit überlappenden Karten auslegen.</p> <p><b>Ablauf einer Runde:</b>  <b>Ausspiel-Phase:</b>  Falls ein Startspieler keine Karten auf der Hand hat, wechselt das Startspieler-Recht an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Ansonsten <u>mus</u>s der Startspieler ausspielen*.  <b>Der Startspieler kann nun</b>  <b>ENTWEDER 1 bis 3 Karten verdeckt nebeneinander vor sich ablegen:</b>  Dabei muss er eines der folgenden 4 Mischungsverhältnisse wählen:  1 Karte / 2 Karten in der selben Farbe / 2 Karten in diversen Farben /  3 Karten in 2 oder 3 diversen Farben</p> <p><b>JEDER MITSPIELER muss</b> nun reihum <b>im gleichen Verhältnis</b> wie der Startspieler Karten verdeckt nebeneinander auslegen, wobei die vorgelegten Farben nicht bindend sind.  <b>Nur der letzte Spieler</b> einer Runde muss seine Auslage <b>aus den bisher ausgespielten</b> Farben erstellen, darf also keine weitere Farbe ins Spiel bringen.</p> <p><b>ODER PASSEN:</b>  Er kann oder will kein Angebot auslegen.  Spieler zieht <b>1 - 3 Karten</b> gesamt von einer/beiden Nachziehreihen (oben liegende Karten) und nimmt diese auf die Hand.</p> <p><b>Kampf-Phase:</b>  Alle Spieler <b>decken ihr Gebot auf</b>, der Startspieler beginnt mit den Kämpfen.  - Er wählt die <b>höchste Karte einer beliebigen Farbe</b> seines Gebotes und vergleicht diese mit den jeweils höchsten Karten dieser Farbe in den anderen Geboten.  - Die <b>höchste Karte</b> verbleibt beim Gewinner des Kampfes, der sie verdeckt <b>zur Seite legt</b>.  - <b>Nullen von verschied.</b> Spielern in gleicher Farbe wandern <u>ersatzlos</u> auf den Ablagestapel.  - Alle <b>unterlegenen Karten</b> eines Kampfes kommen auf den <b>Ablagestapel</b>.  - Die <b>Verlierer müssen jeweils sofort je verlorener Karte</b> von einer der Nachziehreihen <b>1 neue Karte</b> aufnehmen, beginnend ab Startspieler reihum.  Der Startspieler spielt solange weiter, bis alle Karten seines Gebotes ausgekämpft sind.  Danach macht ggf. der nächste Spieler links weiter, bis alle Spieler kein Gebot mehr haben.  <b>Startspieler wechselt nach links.</b></p> <p><b>Spielende:</b>  Lfd. Runde noch beenden, wenn von einer der Nachziehreihen die letzte Karte gezogen wird.  <b>Wertung:</b>  <b>Je Farbe:</b> die meisten Karten einer Farbe = 10 Bonuspunkte, Patt: Je Beteiligter = 5 Punkte.  <b>Je Karte einer Farbe:</b> Anzahl Amulette = Punkte. Falls 1 Karte "0" dabei ist, Verdopplung <b>aller Punkte dieser Farbe. 2x die Null führt zur Vervierfachung.</b></p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.09.07  Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>*mit Verlag so abgeklärt.</p>

Gargon - KSR	
<p>Bonuskarten mit Werten "5" und "10" aussondern.  Gargon-Karten in 6 Farben mit je 17 Karten (2x mit Wert "0", je 1x mit Wert "1"- "15") mischen und je 10 Karten an die Spieler verteilen, die diese gefächert auf der Hand halten.  Restliche Gargon-Karten mit der Rückseite nach oben als 2 gleich große Nachziehreihen mit überlappenden Karten auslegen.</p> <p><b>Ablauf einer Runde:</b>  <b>Ausspiel-Phase:</b>  Falls ein Startspieler keine Karten auf der Hand hat, wechselt das Startspieler-Recht an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Ansonsten <u>mus</u>s der Startspieler ausspielen*.  <b>Der Startspieler kann nun</b>  <b>ENTWEDER 1 bis 3 Karten verdeckt nebeneinander vor sich ablegen:</b>  Dabei muss er eines der folgenden 4 Mischungsverhältnisse wählen:  1 Karte / 2 Karten in der selben Farbe / 2 Karten in diversen Farben /  3 Karten in 2 oder 3 diversen Farben</p> <p><b>JEDER MITSPIELER muss</b> nun reihum <b>im gleichen Verhältnis</b> wie der Startspieler Karten verdeckt nebeneinander auslegen, wobei die vorgelegten Farben nicht bindend sind.  <b>Nur der letzte Spieler</b> einer Runde muss seine Auslage <b>aus den bisher ausgespielten</b> Farben erstellen, darf also keine weitere Farbe ins Spiel bringen.</p> <p><b>ODER PASSEN:</b>  Er kann oder will kein Angebot auslegen.  Spieler zieht <b>1 - 3 Karten</b> gesamt von einer/beiden Nachziehreihen (oben liegende Karten) und nimmt diese auf die Hand.</p> <p><b>Kampf-Phase:</b>  Alle Spieler <b>decken ihr Gebot auf</b>, der Startspieler beginnt mit den Kämpfen.  - Er wählt die <b>höchste Karte einer beliebigen Farbe</b> seines Gebotes und vergleicht diese mit den jeweils höchsten Karten dieser Farbe in den anderen Geboten.  - Die <b>höchste Karte</b> verbleibt beim Gewinner des Kampfes, der sie verdeckt <b>zur Seite legt</b>.  - <b>Nullen von verschied.</b> Spielern in gleicher Farbe wandern <u>ersatzlos</u> auf den Ablagestapel.  - Alle <b>unterlegenen Karten</b> eines Kampfes kommen auf den <b>Ablagestapel</b>.  - Die <b>Verlierer müssen jeweils sofort je verlorener Karte</b> von einer der Nachziehreihen <b>1 neue Karte</b> aufnehmen, beginnend ab Startspieler reihum.  Der Startspieler spielt solange weiter, bis alle Karten seines Gebotes ausgekämpft sind.  Danach macht ggf. der nächste Spieler links weiter, bis alle Spieler kein Gebot mehr haben.  <b>Startspieler wechselt nach links.</b></p> <p><b>Spielende:</b>  Lfd. Runde noch beenden, wenn von einer der Nachziehreihen die letzte Karte gezogen wird.  <b>Wertung:</b>  <b>Je Farbe:</b> die meisten Karten einer Farbe = 10 Bonuspunkte, Patt: Je Beteiligter = 5 Punkte.  <b>Je Karte einer Farbe:</b> Anzahl Amulette = Punkte. Falls 1 Karte "0" dabei ist, Verdopplung <b>aller Punkte dieser Farbe. 2x die Null führt zur Vervierfachung.</b></p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.09.07  Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>*mit Verlag so abgeklärt.</p>