

Hattrick - KSR

60 Spielkarten (Wert 1 - 20) in 3 Farben mischen und vollständig an die Spieler verteilen. In jeder Runde ist man 1x an der Reihe.

Die 1. Runde:

- Der Spieler links vom Geber spielt 1 beliebige Karte aus.
- Reihum sind die Mitspieler an der Reihe, also **ENTWEDER eine gleichfarbige Karte darauf legen ODER 1 Karte einer zweiten Farbe daneben legen.**
Diese Karte eröffnet einen 2. Stich.

ODER passen:

Will oder kann ein Spieler nicht bedienen, darf er passen.
Der Spieler zeigt allen Mitspielern 1 Karte aus seiner Hand in der 3. noch nicht ausliegenden Farbe.

Diese Karte legt der Spieler verdeckt vor sich ab.

Man darf nur passen, wenn schon 2 Stiche auf dem Tisch ausliegen.

- Die jeweils höchste Karte gewinnt den Stich.
- Jeder Stich darf nur eine Farbe enthalten.
- Auch eine einzige Karte kann ein Stich sein.
- Die Gewinner legen ihre erzielten Karten offen und nach Farben getrennt als Stapel vor sich ab.

Weitere Runden:

- Es beginnt, wer in der Runde zuvor den höchsten Wert spielte.
Patt: Es gilt die zweithöchste Karte, dritthöchste usw..

Allerletzte Karte:

- Die letzte Karte eines jeden Spielers wird offen abgelegt, ohne sie zu werten.

Wertung:

- Sind alle Karten ausgespielt, zählt jeder Spieler die Anzahl Karten je Farbe vor sich. Verdeckte Karten zählen separat.
Farbe (nur eine) mit den meisten Karten: je plus 1 P.
Alle anderen Karten: je minus 1 P.
Verdeckte Karten (vom Passen): je minus 2 P.
- Punkte notieren, Karten neu mischen. Neuer Geber ist links vom alten Geber.

Ende:

Nach der doppelten Anzahl Runden wie Teilnehmer oder nach Erreichen einer vereinbarten Zielpunktzahl ist Ende.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.01.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hattrick - KSR

60 Spielkarten (Wert 1 - 20) in 3 Farben mischen und vollständig an die Spieler verteilen. In jeder Runde ist man 1x an der Reihe.

Die 1. Runde:

- Der Spieler links vom Geber spielt 1 beliebige Karte aus.
- Reihum sind die Mitspieler an der Reihe, also **ENTWEDER eine gleichfarbige Karte darauf legen ODER 1 Karte einer zweiten Farbe daneben legen.**
Diese Karte eröffnet einen 2. Stich.

ODER passen:

Will oder kann ein Spieler nicht bedienen, darf er passen.
Der Spieler zeigt allen Mitspielern 1 Karte aus seiner Hand in der 3. noch nicht ausliegenden Farbe.

Diese Karte legt der Spieler verdeckt vor sich ab.

Man darf nur passen, wenn schon 2 Stiche auf dem Tisch ausliegen.

- Die jeweils höchste Karte gewinnt den Stich.
- Jeder Stich darf nur eine Farbe enthalten.
- Auch eine einzige Karte kann ein Stich sein.
- Die Gewinner legen ihre erzielten Karten offen und nach Farben getrennt als Stapel vor sich ab.

Weitere Runden:

- Es beginnt, wer in der Runde zuvor den höchsten Wert spielte.
Patt: Es gilt die zweithöchste Karte, dritthöchste usw..

Allerletzte Karte:

- Die letzte Karte eines jeden Spielers wird offen abgelegt, ohne sie zu werten.

Wertung:

- Sind alle Karten ausgespielt, zählt jeder Spieler die Anzahl Karten je Farbe vor sich. Verdeckte Karten zählen separat.
Farbe (nur eine) mit den meisten Karten: je plus 1 P.
Alle anderen Karten: je minus 1 P.
Verdeckte Karten (vom Passen): je minus 2 P.
- Punkte notieren, Karten neu mischen. Neuer Geber ist links vom alten Geber.

Ende:

Nach der doppelten Anzahl Runden wie Teilnehmer oder nach Erreichen einer vereinbarten Zielpunktzahl ist Ende.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.01.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hattrick - KSR

60 Spielkarten (Wert 1 - 20) in 3 Farben mischen und vollständig an die Spieler verteilen. In jeder Runde ist man 1x an der Reihe.

Die 1. Runde:

- Der Spieler links vom Geber spielt 1 beliebige Karte aus.
- Reihum sind die Mitspieler an der Reihe, also **ENTWEDER eine gleichfarbige Karte darauf legen ODER 1 Karte einer zweiten Farbe daneben legen.**
Diese Karte eröffnet einen 2. Stich.

ODER passen:

Will oder kann ein Spieler nicht bedienen, darf er passen.
Der Spieler zeigt allen Mitspielern 1 Karte aus seiner Hand in der 3. noch nicht ausliegenden Farbe.

Diese Karte legt der Spieler verdeckt vor sich ab.

Man darf nur passen, wenn schon 2 Stiche auf dem Tisch ausliegen.

- Die jeweils höchste Karte gewinnt den Stich.
- Jeder Stich darf nur eine Farbe enthalten.
- Auch eine einzige Karte kann ein Stich sein.
- Die Gewinner legen ihre erzielten Karten offen und nach Farben getrennt als Stapel vor sich ab.

Weitere Runden:

- Es beginnt, wer in der Runde zuvor den höchsten Wert spielte.
Patt: Es gilt die zweithöchste Karte, dritthöchste usw..

Allerletzte Karte:

- Die letzte Karte eines jeden Spielers wird offen abgelegt, ohne sie zu werten.

Wertung:

- Sind alle Karten ausgespielt, zählt jeder Spieler die Anzahl Karten je Farbe vor sich. Verdeckte Karten zählen separat.
Farbe (nur eine) mit den meisten Karten: je plus 1 P.
Alle anderen Karten: je minus 1 P.
Verdeckte Karten (vom Passen): je minus 2 P.
- Punkte notieren, Karten neu mischen. Neuer Geber ist links vom alten Geber.

Ende:

Nach der doppelten Anzahl Runden wie Teilnehmer oder nach Erreichen einer vereinbarten Zielpunktzahl ist Ende.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.01.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de