

John Silver - KSR	John Silver - KSR	John Silver - KSR
<p>44 Karten = 3 Kartenarten zu je 13 Karten + 5 Joker. Es gibt 22 Flecken (10 auf Jokern + 4 Flecken je Kartenart), 27 Äpfel (9 je Kartenart) und 63 Goldmünzen (21 je Kartenart).</p> <p><b>1.) Spieler am Zug legt 1 Handkarte ab:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- In der eigenen Spalte oder der eines Mitspielers 1 Karte ablegen.</li> <li>- Je Kartensatz (Schatztruhen, Matrosen, Schiffe) ist 1 Reihe vorgesehen.</li> <li>- Je Spalte darf jede der 3 Kartenarten nur 1x vorkommen.</li> <li>- Ein Joker kann 1 der 3 Kartenarten vertreten. Es sind mehrere Joker je Reihe erlaubt. Werte = 5,5 - 6,5 - 7,5 - 8,5 - 9,5.</li> </ul> <p><b>Wertung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liegen 4 Karten in einer Reihe, wird die zweithöchste Karte zur höchsten gelegt, die zweitniedrigste zur niedrigsten Karte. Die Spieler der Spalten mit nun jeweils 2 Karten nehmen die Karten an sich.</li> <li>- Bei 3 oder 4 Spielern sind erbeutete Karten mit schwarzen Flecken offen auszulegen.</li> <li>- Bei 3 Spielern gibt es 1 Figur auf dem Tisch ohne Besitzer. Karten für diese Figur sind aus dem Spiel.</li> </ul> <p><b>2.) Karte nachziehen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach dem Zug nimmt der Spieler 1 Karte vom Nachziehstapel und hat wieder 6 Handkarten. Dabei gilt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hat der Spieler eine Karte mit Äpfeln gespielt, kann er wählen: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) 1 Karte vom Nachziehstapel ODER</li> <li>b) 1 der ausliegenden Karten ohne Apfel nehmen.</li> </ol> </li> <li>- Ist Nachziehstapel leer, kann nur ergänzen, wer 1 Apfelkarte spielt.</li> </ul> </li> <li>- Es wird solange gespielt, bis alle Karten der Spieler abgelegt wurden. Nur volle Reihen werden gewertet.</li> </ul> <p><b>3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersin ist an der Reihe.</b></p> <p><b>Ende:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ist keine Wertung mehr möglich, endet die Partie. Jeder ordnet seine erbeuteten Karten in Stapel: Goldmünzen, Äpfel, Schwarze Flecken.</li> <li>- Apfelkarten an linken Nachbarn geben, bei 2 Spielern an den Mitspieler.</li> <li>- Je Goldmünze/Apfel = 1 Punkt. Schwarze Flecken: <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei 2 Spielern = jeweils 1 Minus-Punkt.</li> <li>Bei 3 - 4 Spielern = 8 Minus-Punkte für die meisten, 4 für zweitmeisten.</li> </ul> </li> <li>Patt: Teilen der Gesamtminuspunkte. 2 Erste = je minus 6.</li> </ul>	<p>44 Karten = 3 Kartenarten zu je 13 Karten + 5 Joker. Es gibt 22 Flecken (10 auf Jokern + 4 Flecken je Kartenart), 27 Äpfel (9 je Kartenart) und 63 Goldmünzen (21 je Kartenart).</p> <p><b>1.) Spieler am Zug legt 1 Handkarte ab:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- In der eigenen Spalte oder der eines Mitspielers 1 Karte ablegen.</li> <li>- Je Kartensatz (Schatztruhen, Matrosen, Schiffe) ist 1 Reihe vorgesehen.</li> <li>- Je Spalte darf jede der 3 Kartenarten nur 1x vorkommen.</li> <li>- Ein Joker kann 1 der 3 Kartenarten vertreten. Es sind mehrere Joker je Reihe erlaubt. Werte = 5,5 - 6,5 - 7,5 - 8,5 - 9,5.</li> </ul> <p><b>Wertung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liegen 4 Karten in einer Reihe, wird die zweithöchste Karte zur höchsten gelegt, die zweitniedrigste zur niedrigsten Karte. Die Spieler der Spalten mit nun jeweils 2 Karten nehmen die Karten an sich.</li> <li>- Bei 3 oder 4 Spielern sind erbeutete Karten mit schwarzen Flecken offen auszulegen.</li> <li>- Bei 3 Spielern gibt es 1 Figur auf dem Tisch ohne Besitzer. Karten für diese Figur sind aus dem Spiel.</li> </ul> <p><b>2.) Karte nachziehen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach dem Zug nimmt der Spieler 1 Karte vom Nachziehstapel und hat wieder 6 Handkarten. Dabei gilt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hat der Spieler eine Karte mit Äpfeln gespielt, kann er wählen: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) 1 Karte vom Nachziehstapel ODER</li> <li>b) 1 der ausliegenden Karten ohne Apfel nehmen.</li> </ol> </li> <li>- Ist Nachziehstapel leer, kann nur ergänzen, wer 1 Apfelkarte spielt.</li> </ul> </li> <li>- Es wird solange gespielt, bis alle Karten der Spieler abgelegt wurden. Nur volle Reihen werden gewertet.</li> </ul> <p><b>3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersin ist an der Reihe.</b></p> <p><b>Ende:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ist keine Wertung mehr möglich, endet die Partie. Jeder ordnet seine erbeuteten Karten in Stapel: Goldmünzen, Äpfel, Schwarze Flecken.</li> <li>- Apfelkarten an linken Nachbarn geben, bei 2 Spielern an den Mitspieler.</li> <li>- Je Goldmünze/Apfel = 1 Punkt. Schwarze Flecken: <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei 2 Spielern = jeweils 1 Minus-Punkt.</li> <li>Bei 3 - 4 Spielern = 8 Minus-Punkte für die meisten, 4 für zweitmeisten.</li> </ul> </li> <li>Patt: Teilen der Gesamtminuspunkte. 2 Erste = je minus 6.</li> </ul>	<p>44 Karten = 3 Kartenarten zu je 13 Karten + 5 Joker. Es gibt 22 Flecken (10 auf Jokern + 4 Flecken je Kartenart), 27 Äpfel (9 je Kartenart) und 63 Goldmünzen (21 je Kartenart).</p> <p><b>1.) Spieler am Zug legt 1 Handkarte ab:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- In der eigenen Spalte oder der eines Mitspielers 1 Karte ablegen.</li> <li>- Je Kartensatz (Schatztruhen, Matrosen, Schiffe) ist 1 Reihe vorgesehen.</li> <li>- Je Spalte darf jede der 3 Kartenarten nur 1x vorkommen.</li> <li>- Ein Joker kann 1 der 3 Kartenarten vertreten. Es sind mehrere Joker je Reihe erlaubt. Werte = 5,5 - 6,5 - 7,5 - 8,5 - 9,5.</li> </ul> <p><b>Wertung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liegen 4 Karten in einer Reihe, wird die zweithöchste Karte zur höchsten gelegt, die zweitniedrigste zur niedrigsten Karte. Die Spieler der Spalten mit nun jeweils 2 Karten nehmen die Karten an sich.</li> <li>- Bei 3 oder 4 Spielern sind erbeutete Karten mit schwarzen Flecken offen auszulegen.</li> <li>- Bei 3 Spielern gibt es 1 Figur auf dem Tisch ohne Besitzer. Karten für diese Figur sind aus dem Spiel.</li> </ul> <p><b>2.) Karte nachziehen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach dem Zug nimmt der Spieler 1 Karte vom Nachziehstapel und hat wieder 6 Handkarten. Dabei gilt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hat der Spieler eine Karte mit Äpfeln gespielt, kann er wählen: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) 1 Karte vom Nachziehstapel ODER</li> <li>b) 1 der ausliegenden Karten ohne Apfel nehmen.</li> </ol> </li> <li>- Ist Nachziehstapel leer, kann nur ergänzen, wer 1 Apfelkarte spielt.</li> </ul> </li> <li>- Es wird solange gespielt, bis alle Karten der Spieler abgelegt wurden. Nur volle Reihen werden gewertet.</li> </ul> <p><b>3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersin ist an der Reihe.</b></p> <p><b>Ende:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ist keine Wertung mehr möglich, endet die Partie. Jeder ordnet seine erbeuteten Karten in Stapel: Goldmünzen, Äpfel, Schwarze Flecken.</li> <li>- Apfelkarten an linken Nachbarn geben, bei 2 Spielern an den Mitspieler.</li> <li>- Je Goldmünze/Apfel = 1 Punkt. Schwarze Flecken: <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei 2 Spielern = jeweils 1 Minus-Punkt.</li> <li>Bei 3 - 4 Spielern = 8 Minus-Punkte für die meisten, 4 für zweitmeisten.</li> </ul> </li> <li>Patt: Teilen der Gesamtminuspunkte. 2 Erste = je minus 6.</li> </ul>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.11.06/Nr. 777 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.11.06/Nr. 777 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.11.06/Nr. 777 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>