

Krass kariert - KSR

Jeder Spieler erhält 3 Chips (zu fünf: 2) und 10 Handkarten (zu fünf: 7) aus 48 Zahlenkarten (1 - 12), 2 X-Karten, 2 Nachzieh-Karten, 2 Stopp-Karten. Alle Karten komplett aufnehmen und dabei keine Karten-Position verändern. Vor jeden Spieler werden noch 2 offene Reserve-Karten gelegt. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Es werden x Durchgänge (= Spieler verliert 1 Chip) zu 1 - x Runden gespielt.

Ablauf einer Runde (Jeder Spieler spielt darin nur 1 Kombination bzw. Sonder-Karte):

- ◆ Allererste Runde: Spieler links vom Ältesten beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. In jedem Durchgang gibt es ggf. mehrere Runden.
- ◆ Jeder Spieler spielt eine Kartenkombination aus 1 - 3 Karten, die aber direkt nebeneinander auf seiner Hand sein müssen. Die Reihenfolge der Werte spielt dabei keine Rolle (zB.: 3er = 7-9-8)
- ◆ Wer die Runde beginnt, spielt eine beliebige Kombination offen aus. Die folgenden Spieler müssen die jeweils letzte Kombination überbieten.
 - ➡ ÜBERBIETEN geht durch eine höhere Zahl bei gleicher Kombination ODER durch eine höhere Kombination gemäß Rangfolge-System:
... *Der Drilling ist die höchste Kombination, das Solo die niedrigste.*
 1. Solo: eine einzelne Karte
 2. 2er-Straße: 2 Karten mit direkt aufeinander folgenden Zahlen
 3. Paar: 2 Karten mit gleicher Zahl
 4. 3er-Straße: 3 Karten mit direkt aufeinander folgenden Zahlen
 5. Drilling: 3 Karten mit gleicher Zahl
 - ➡ Kann oder will man NICHT ÜBERBIETEN, MUSS man eine seiner Reserve-Karten auf die Hand nehmen und dort beliebig einsortieren.
- ◆ Die Runde gewinnt der Spieler mit der höchsten Karten-Kombination. Er beginnt auch die nächste Runde. Sollte er keine Handkarte mehr haben, beginnt der Spieler mit der zweithöchsten Kombination. Hat ggf. in solch einer Situation nur der Gewinner eine Kombination ausgespielt, beginnt sein rechter Mitspieler die neue Runde.

Sonder-Karten:

X-Karte: Kann 1 - 12 sein. Ihr Wert muss mit benachbarten Zahlenkarten kombiniert werden. Der Wert der X-Karte ist beim Ausspielen anzusagen.

Stopp-Karte: Allein statt Kombi spielen: Runde endet sofort = gewonnen.

Nachzieh-Karte: Allein statt Kombi spielen: Der nächste Spieler ist dran. Gewinnt man eine Runde, in der 1 - 2 Nachzieh-Karten fielen, zieht man 3 bzw. 6 Karten einzeln nach und sortiert sie jeweils beliebig ein. Beginnt man eine Runde mit Nachzieh-Karte und niemand spielt eine Kombination, gewinnt man die Runde.

Ende einer Runde bzw. eines Durchgangs:

- ◆ Wer am Ende einer Runde keine Handkarten mehr hat, spielt nicht weiter im aktuellen Durchgang.
- ◆ Hält nach einer Runde nur noch 1 Spieler Karten, endet der Durchgang. Kann ein Spieler nicht überbieten und keine Reservekarte aufnehmen, endet ebenso der Durchgang. In beiden Fällen verliert der Spieler den Durchgang und gibt 1 Chip ab. Es kann mehrere Spieler so treffen.
- ◆ Nach einem Durchgang mischt der Älteste die Karten und verteilt wieder. Der Verlierer des Durchgangs beginnt die nächste Runde. Gab es aber mehrere Verlierer, beginnt der Älteste die 1. Runde des Durchgangs.

Spielende:

Sobald 1 - x Spieler 1 Chip abgeben müssten und nun keinen haben, ist das Spiel für ihn/sie verloren. Alle anderen Spieler haben gewonnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.08.18