

LINQ - KSR

Startkapital: 7 Punkte (rote Scheibe = 5 P., weiße = 1 P.)

Rundenablauf:

1) Geber würfelt:

Der Geber der Karten würfelt und bestimmt damit eines der 12 Wörter jeder Linq-Karte, was dann für den Kartenbesitzer das Suchwort ist. Einer der Mitspieler hat die gleiche Karte. Ihn gilt es zu finden.

2) Karten geben:

Der Geber nimmt vom Stapel die obersten Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch. 4 Karten (bei 4 - 6 Sp.) sonst 6 Karten.
1x "?"-Karte bei 4, 5, 7 Sp. bzw. 2x "?" bei 6 und 8 Sp. dazugeben und alle Karten dieser Runde zusammenmischen.
Jeder Spieler (auch der Geber) erhält verdeckt 1 Karte, ebenso werden für 1 bis 2 virtuelle Spieler Karten ausgelegt.

3) 1. Hinweis abgeben:

Jeweils 2 Spieler haben nun eine identische Karte.
Reihum ab Geber beginnend nennt nun jeder Spieler einen Hinweis zu seinem Suchwort. Das kann ein deutsches Wort oder ein Eigenname sein. In einer Runde darf kein Hinweis mehrfach genannt werden, da sonst Irritationen auftreten.
Der Schreiber notiert die Hinweise auf seinem Zettel.
Wer die "?"-Karte hat, gibt ebenfalls einen Hinweis und kann/sollte bluffen.

4) 1. Tipp geheim abgeben:

Haben alle Spieler Phase 3 erledigt, tippt jeder heimlich, welche 2 Spieler wohl das gleiche Wort auf ihrer Karte haben. Nur 1 Tipp!
Man kann jeden - auch sich selbst - nennen.
Tippzettel verdeckt vor sich ablegen.

| | | |
|-------------|--------------|---------|
| | 1. Tipp | 2. Tipp |
| Beispiel: → | Alex + Tommy | |

5) 2. Hinweis abgeben:

Beginnend ab Startspieler nennt jeder Spieler einen weiteren Hinweis. Es darf nichts genannt werden, was bereits in dieser Runde vorkam.

6) 2. Tipp geheim abgeben:

Haben alle Spieler Phase 5 erledigt, tippt jeder heimlich eine 2. Kombination. 2x der selbe Tipp bringt trotzdem nur 1x Punkte.
Tippzettel mit der Hand abdecken.

7) Karten aufdecken.

8) Auswertung:

- a) Partner gefunden: Haben sich beide Partner jeweils gefunden, erhält jeder 5 Punkte (3 P. bei 4 Sp.).
Hat nur 1 Partner den anderen richtig getippt, gibt es keine Punkte.
Virtuelle Spieler tippen immer richtig.
- b) Andere Paare gefunden: Von jedem Spieler des gefundenen Paares erhält man 1 Punkt. Hat ein Zahler zuwenig Punkte, fällt er auf 0 Punkte (ggf. ab in Vorrat).
Keiner erhält Punkte.
- c) Spieler mit "?"-Karte: Für jeden Tipp, den andere auf ihn gesetzt haben, erhält er 1 Punkt.

9) Startspieler wechselt.

Der linke Nachbar erhält die Fragezeichen-Karten und restlichen Linq-Karten. Der Schreiber nimmt einen neuen Hinweiszettel. Eine neue Runde beginnt.

Spielende:

Hat mind. ein Spieler >=25 Punkte am Ende einer Runde erreicht, gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Hat ein virtueller Spieler die meisten Punkte, gewinnt der nächstfolgende echte Spieler.

Linq-Wörter:

keine Reime auf das Linq-Wort (z.B. nicht "lange" für Suchwort "Stange")
keine zusammengesetzten Wörter mit dem Linq-Wort
ungültigen Hinweis gegeben: 5 Punkte an Entdecker, minus bei Hinweisgeber

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.06.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

LINQ - KSR

Startkapital: 7 Punkte (rote Scheibe = 5 P., weiße = 1 P.)

Rundenablauf:

1) Geber würfelt:

Der Geber der Karten würfelt und bestimmt damit eines der 12 Wörter jeder Linq-Karte, was dann für den Kartenbesitzer das Suchwort ist. Einer der Mitspieler hat die gleiche Karte. Ihn gilt es zu finden.

2) Karten geben:

Der Geber nimmt vom Stapel die obersten Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch. 4 Karten (bei 4 - 6 Sp.) sonst 6 Karten.
1x "?"-Karte bei 4, 5, 7 Sp. bzw. 2x "?" bei 6 und 8 Sp. dazugeben und alle Karten dieser Runde zusammenmischen.
Jeder Spieler (auch der Geber) erhält verdeckt 1 Karte, ebenso werden für 1 bis 2 virtuelle Spieler Karten ausgelegt.

3) 1. Hinweis abgeben:

Jeweils 2 Spieler haben nun eine identische Karte.
Reihum ab Geber beginnend nennt nun jeder Spieler einen Hinweis zu seinem Suchwort. Das kann ein deutsches Wort oder ein Eigenname sein. In einer Runde darf kein Hinweis mehrfach genannt werden, da sonst Irritationen auftreten.
Der Schreiber notiert die Hinweise auf seinem Zettel.
Wer die "?"-Karte hat, gibt ebenfalls einen Hinweis und kann/sollte bluffen.

4) 1. Tipp geheim abgeben:

Haben alle Spieler Phase 3 erledigt, tippt jeder heimlich, welche 2 Spieler wohl das gleiche Wort auf ihrer Karte haben. Nur 1 Tipp!
Man kann jeden - auch sich selbst - nennen.
Tippzettel verdeckt vor sich ablegen.

| | | |
|-------------|--------------|---------|
| | 1. Tipp | 2. Tipp |
| Beispiel: → | Alex + Tommy | |

5) 2. Hinweis abgeben:

Beginnend ab Startspieler nennt jeder Spieler einen weiteren Hinweis. Es darf nichts genannt werden, was bereits in dieser Runde vorkam.

6) 2. Tipp geheim abgeben:

Haben alle Spieler Phase 5 erledigt, tippt jeder heimlich eine 2. Kombination. 2x der selbe Tipp bringt trotzdem nur 1x Punkte.
Tippzettel mit der Hand abdecken.

7) Karten aufdecken.

8) Auswertung:

- a) Partner gefunden: Haben sich beide Partner jeweils gefunden, erhält jeder 5 Punkte (3 P. bei 4 Sp.).
Hat nur 1 Partner den anderen richtig getippt, gibt es keine Punkte.
Virtuelle Spieler tippen immer richtig.
- b) Andere Paare gefunden: Von jedem Spieler des gefundenen Paares erhält man 1 Punkt. Hat ein Zahler zuwenig Punkte, fällt er auf 0 Punkte (ggf. ab in Vorrat).
Keiner erhält Punkte.
- c) Spieler mit "?"-Karte: Für jeden Tipp, den andere auf ihn gesetzt haben, erhält er 1 Punkt.

9) Startspieler wechselt.

Der linke Nachbar erhält die Fragezeichen-Karten und restlichen Linq-Karten. Der Schreiber nimmt einen neuen Hinweiszettel. Eine neue Runde beginnt.

Spielende:

Hat mind. ein Spieler >=25 Punkte am Ende einer Runde erreicht, gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Hat ein virtueller Spieler die meisten Punkte, gewinnt der nächstfolgende echte Spieler.

Linq-Wörter:

keine Reime auf das Linq-Wort (z.B. nicht "lange" für Suchwort "Stange")
keine zusammengesetzten Wörter mit dem Linq-Wort
ungültigen Hinweis gegeben: 5 Punkte an Entdecker, minus bei Hinweisgeber

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.06.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

In eigener Sache:

Das Erstellen der KSRs kostet viel Zeit, die ich gerne weiterhin einsetzen will, wenn das Interesse daran auch groß genug ist.

Daher meine Bitte:

Wenn Du meine KSRs verwendest, wären meine Fragen dazu:

- 1) **Kannst Du das Spiel damit erklären?**
! Es muss eine KSR bleiben.
- 2) **Sollen die KSRs kürzer sein oder ist der Umfang OK?**
- 3) **Bist Du daran interessiert, dass weiterhin jede Woche mind. 1 KSR erscheint?**
- 4) **Ist der Text zu klein im Ausdruck - sollte die KSR also besser mit größerer Schrift auf 2 Seiten sein?**

Es reicht eine email an meine GMX-Adresse mit JA/NEIN-Antworten.