

Lunte - KSR	
<p>Die Luntenkarten mischen und jedem Spieler 4 Karten auf die Hand geben + 1 Löschkarte. Übrige Löschkarten in die Luntenkarten einmischen! Luntenkarten: 31x"5" / 32x"15" / 20x"20" / 11x"30". Löschkarten: 15x"10". Mit ca. 25 Karten verdeckten Nachziehstapel bilden, Schlußkarte einmischen. Legt dann alle übrigen Karten oben drauf. Es wird immer reihum gespielt.</p> <p>Bist Du am Zug, gilt:</p> <p>ENTWEDER spielst Du 1 Karte von der Hand aus. Ist es eine ...</p> <p>Luntenkarte: Lege diese Karte an eine der <u>max. 2</u> Brandspuren an. Überdecke dabei den Kartenwert der vorherigen Karte. ODER bilde eine neue Brandspur (wenn noch möglich).</p> <p>Löschkarte: Lege diese Karte an eine der <u>max. 2</u> Brandspuren an. Entferne sofort alle Luntenkarten von der genutzten Brandspur (a. d. Spiel). Löschkarten bleiben liegen. ODER bilde eine neue Brandspur (wenn noch möglich).</p> <p>ODER Du zündest eine BOMBE: (das darfst Du 2-mal in einer Partie)</p> <p>Dazu gibst Du eine Handkarte mit <u>Explosions-Seite</u> nach oben auf eine ausliegende Brandspur. Alle Karten dieser Spur legst Du offen vor Dir ab. Als oberste Karte (verdeckt) liegt die Explosions-Karte. Einen späteren zweiten Bombenstapel legst Du separat ab.</p> <p>➡ Ergänze Deine Kartenhand auf 5 Karten.</p> <p>Spielende: ... sofort, wenn die Schlußkarte vom Stapel gezogen wird. ... ODER sobald alle Spieler ihre 2 Bomben gezündet haben.</p> <p>Jeder Spieler zählt die Werte der offenen Karten seiner Bombenstapel und zieht die Werte seiner Handkarten davon ab. Wer das beste Ergebnis erzielt, gewinnt das Spiel.</p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.08.17</p>	

Lunte - KSR	
<p>Die Luntenkarten mischen und jedem Spieler 4 Karten auf die Hand geben + 1 Löschkarte. Übrige Löschkarten in die Luntenkarten einmischen! Luntenkarten: 31x"5" / 32x"15" / 20x"20" / 11x"30". Löschkarten: 15x"10". Mit ca. 25 Karten verdeckten Nachziehstapel bilden, Schlußkarte einmischen. Legt dann alle übrigen Karten oben drauf. Es wird immer reihum gespielt.</p> <p>Bist Du am Zug, gilt:</p> <p>ENTWEDER spielst Du 1 Karte von der Hand aus. Ist es eine ...</p> <p>Luntenkarte: Lege diese Karte an eine der <u>max. 2</u> Brandspuren an. Überdecke dabei den Kartenwert der vorherigen Karte. ODER bilde eine neue Brandspur (wenn noch möglich).</p> <p>Löschkarte: Lege diese Karte an eine der <u>max. 2</u> Brandspuren an. Entferne sofort alle Luntenkarten von der genutzten Brandspur (a. d. Spiel). Löschkarten bleiben liegen. ODER bilde eine neue Brandspur (wenn noch möglich).</p> <p>ODER Du zündest eine BOMBE: (das darfst Du 2-mal in einer Partie)</p> <p>Dazu gibst Du eine Handkarte mit <u>Explosions-Seite</u> nach oben auf eine ausliegende Brandspur. Alle Karten dieser Spur legst Du offen vor Dir ab. Als oberste Karte (verdeckt) liegt die Explosions-Karte. Einen späteren zweiten Bombenstapel legst Du separat ab.</p> <p>➡ Ergänze Deine Kartenhand auf 5 Karten.</p> <p>Spielende: ... sofort, wenn die Schlußkarte vom Stapel gezogen wird. ... ODER sobald alle Spieler ihre 2 Bomben gezündet haben.</p> <p>Jeder Spieler zählt die Werte der offenen Karten seiner Bombenstapel und zieht die Werte seiner Handkarten davon ab. Wer das beste Ergebnis erzielt, gewinnt das Spiel.</p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.08.17</p>	