

Mit List und Tücke - Kurzspielregel

Vorbereitung: Je nach Spielerzahl verschied. Karten aussortieren, Rest mischen.
Jeder Spieler erhält daraus 14 Karten.

Ablauf:

- Zugspieler spielt Karte aus = **Trumpffarbe** dieses Stichs.
- Jede **andere** Farbe ist **Fremdfarbe**.
- Trumpf muß nicht bedient werden!
- Ein Stich darf **max. nur 3** Farben enthalten.
- Karte so auslegen, daß diese einem Spieler zuordenbar bleibt.

Auswertung des Stichs (es gibti.d.R. 2 Stich-Gewinner):

- Wer in der **Trumpffarbe die höchste** Karte spielte, muß zuerst **2** (bei 5 u. 6. Spielern = **3**) **Karten** des Stichs nehmen.
- Der Spieler, der in einer **Fremdfarbe den niedrigsten** Wert gespielt hat, muß die **übrigen Karten** des Stichs nehmen.
- Gibt es **Gleichstand** bei Fremdfarben, gilt die früher gelegte Karte als niedriger.
- Die erzielten Karten werden vor den Spielern **nach Farben getrennt** offen gestapelt.
- **Den nächsten Stich** eröffnet der 2. Gewinner des alten Stichs.
- Wurden **nur Karten in der Trumpffarbe** gespielt, nimmt sich nur der Spieler der höchsten Karte seinen Anteil, der Rest kommt aus dem Spiel. Er eröffnet den nächsten Stich.
- Sobald ein Spieler Karten **aller 4 Farben besitzt**, muß er entscheiden, welche **2 Farben** er sammeln möchte = **OFFEN** lassen und die anderen Stapel umdrehen.
- Weitere gewonnene Karten werden jeweils den Stapeln entspr. zugeordnet.

Ende einer Runde: (es werden so viele Runden wie Mitspieler gespielt)

- nach dem 14. Stich oder vorher, wenn ein Spieler keine der 3 in einem Stich liegenden Farben bedienen kann. In letzterem Fall sind die Karten des Stiches nicht auszuwerten.

Wertung:

- Jeder zählt die **Karten-Anzahl** seiner **ZWEI** **offen** gesammelten Stapel (von denen er am meisten hat) je Stapel und **multipliziert die beide Werte**.
- Ergebnis durch **Gesamtkartenzahl** der restl. Karten teilen (**abrunden**).
- Wenn ein Spieler nur Karten **1 Farbe** hat, ist sein Spielergebnis: **NULL**
- Wenn ein Spieler nur Karten von **2 Farben** hat, ist sein **Divisor 1**.

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

Mit List und Tücke - Kurzspielregel

Vorbereitung: Je nach Spielerzahl verschied. Karten aussortieren, Rest mischen.
Jeder Spieler erhält daraus 14 Karten.

Ablauf:

- Zugspieler spielt Karte aus = **Trumpffarbe** dieses Stichs.
- Jede **andere** Farbe ist **Fremdfarbe**.
- Trumpf muß nicht bedient werden!
- Ein Stich darf **max. nur 3** Farben enthalten.
- Karte so auslegen, daß diese einem Spieler zuordenbar bleibt.

Auswertung des Stichs (es gibti.d.R. 2 Stich-Gewinner):

- Wer in der **Trumpffarbe die höchste** Karte spielte, muß zuerst **2** (bei 5 u. 6. Spielern = **3**) **Karten** des Stichs nehmen.
- Der Spieler, der in einer **Fremdfarbe den niedrigsten** Wert gespielt hat, muß die **übrigen Karten** des Stichs nehmen.
- Gibt es **Gleichstand** bei Fremdfarben, gilt die früher gelegte Karte als niedriger.
- Die erzielten Karten werden vor den Spielern **nach Farben getrennt** offen gestapelt.
- **Den nächsten Stich** eröffnet der 2. Gewinner des alten Stichs.
- Wurden **nur Karten in der Trumpffarbe** gespielt, nimmt sich nur der Spieler der höchsten Karte seinen Anteil, der Rest kommt aus dem Spiel. Er eröffnet den nächsten Stich.
- Sobald ein Spieler Karten **aller 4 Farben besitzt**, muß er entscheiden, welche **2 Farben** er sammeln möchte = **OFFEN** lassen und die anderen Stapel umdrehen.
- Weitere gewonnene Karten werden jeweils den Stapeln entspr. zugeordnet.

Ende einer Runde: (es werden so viele Runden wie Mitspieler gespielt)

- nach dem 14. Stich oder vorher, wenn ein Spieler keine der 3 in einem Stich liegenden Farben bedienen kann. In letzterem Fall sind die Karten des Stiches nicht auszuwerten.

Wertung:

- Jeder zählt die **Karten-Anzahl** seiner **ZWEI** **offen** gesammelten Stapel (von denen er am meisten hat) je Stapel und **multipliziert die beide Werte**.
- Ergebnis durch **Gesamtkartenzahl** der restl. Karten teilen (**abrunden**).
- Wenn ein Spieler nur Karten **1 Farbe** hat, ist sein Spielergebnis: **NULL**
- Wenn ein Spieler nur Karten von **2 Farben** hat, ist sein **Divisor 1**.

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