

Mobbing - KSR
<p>Vorbereitungen der Auslagen lt. Spielregel vornehmen. Jeder Spieler erhält 12 Lobby-Karten einer Farbe und wählt 3 davon aus, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten bringt er ggf. in eine gewünschte Reihenfolge und nutzt sie als verdeckten Nachziehstapel. Jeder zieht 3 Mobbing-Karten vom linken verdeckten Mobbing-Stapel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1 - 2 Karten ausspielen UND danach 2 Karten nachziehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Es können Lobby- bzw. Mobbing-Karten in beliebiger Kombination ausgespielt bzw. nachgezogen werden. ● Lobby-Karten werden verdeckt an 1 der 5 Aufsichtsratskarten angelegt. Bis zu 6 Lobby-Karten nehmen Einfluss auf jedes Aufsichtsratsmitglied. Wer den höchsten Lobbywert dort erreicht, gewinnt dessen Stimme. ● Wird eine neue Lobby-Karte an eine noch verdeckte Lobby-Karte angelegt, wird die zuvor gespielte Karte aufgedeckt. Die Karten "Umgestimmt"/"Einwand" werden stets offen ausgespielt. <p>Spielende: sofort, wenn eine der drei Situationen eintritt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Die 2. Mobbing-Karte "Der Chef ist gestorben!" wurde ausgespielt. ➔ Ein Spieler hat die letzte Mobbing-Karte gezogen und jeder Mitspieler war noch einmal dran. ➔ Kartenlimit von 6 Karten wurde bei <u>allen</u> Aufsichtsratsmitgliedern erreicht. <p>Wertung:</p> <p>1) Eigener Referenzwert: Alle vor einem Spieler ausliegenden Mobbing-Karten auswerten. Positive Karten mit negativen verrechnen. Ist der Saldo negativ oder null, ist der Spieler <u>ausgeschieden</u>.</p> <p>2) Stimmen im Aufsichtsrat: Verdeckte Karten aufdecken. Lobby-Karten von ausgeschiedenen Spielern entfernen. <u>Je</u> Aufsichtsrat Lobbywert der vorhandenen Lobby-Karten ermitteln. Der Spieler mit <u>höchstem</u> Lobby-Wert erhält 1 Stimme. Patt: Jeder Beteiligte erhält 1 Stimme.</p> <p>Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit besserem Referenzwert siegt. Bei erneutem Patt gibt es mehrere Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.02.11 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Mobbing - KSR
<p>Vorbereitungen der Auslagen lt. Spielregel vornehmen. Jeder Spieler erhält 12 Lobby-Karten einer Farbe und wählt 3 davon aus, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten bringt er ggf. in eine gewünschte Reihenfolge und nutzt sie als verdeckten Nachziehstapel. Jeder zieht 3 Mobbing-Karten vom linken verdeckten Mobbing-Stapel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1 - 2 Karten ausspielen UND danach 2 Karten nachziehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Es können Lobby- bzw. Mobbing-Karten in beliebiger Kombination ausgespielt bzw. nachgezogen werden. ● Lobby-Karten werden verdeckt an 1 der 5 Aufsichtsratskarten angelegt. Bis zu 6 Lobby-Karten nehmen Einfluss auf jedes Aufsichtsratsmitglied. Wer den höchsten Lobbywert dort erreicht, gewinnt dessen Stimme. ● Wird eine neue Lobby-Karte an eine noch verdeckte Lobby-Karte angelegt, wird die zuvor gespielte Karte aufgedeckt. Die Karten "Umgestimmt"/"Einwand" werden stets offen ausgespielt. <p>Spielende: sofort, wenn eine der drei Situationen eintritt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Die 2. Mobbing-Karte "Der Chef ist gestorben!" wurde ausgespielt. ➔ Ein Spieler hat die letzte Mobbing-Karte gezogen und jeder Mitspieler war noch einmal dran. ➔ Kartenlimit von 6 Karten wurde bei <u>allen</u> Aufsichtsratsmitgliedern erreicht. <p>Wertung:</p> <p>1) Eigener Referenzwert: Alle vor einem Spieler ausliegenden Mobbing-Karten auswerten. Positive Karten mit negativen verrechnen. Ist der Saldo negativ oder null, ist der Spieler <u>ausgeschieden</u>.</p> <p>2) Stimmen im Aufsichtsrat: Verdeckte Karten aufdecken. Lobby-Karten von ausgeschiedenen Spielern entfernen. <u>Je</u> Aufsichtsrat Lobbywert der vorhandenen Lobby-Karten ermitteln. Der Spieler mit <u>höchstem</u> Lobby-Wert erhält 1 Stimme. Patt: Jeder Beteiligte erhält 1 Stimme.</p> <p>Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit besserem Referenzwert siegt. Bei erneutem Patt gibt es mehrere Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.02.11 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>