

Money - KSR

Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten und 1 Karte "Spielgeld".

Ablauf einer Runde:

1. GEBOT MACHEN:

- Alle Spieler wählen gleichzeitig Karten aus ihrer Hand und legen sie verdeckt übereinander vor sich ab. (Geld, Gold oder Karte "Spielgeld") Man muss also nicht die Anzahl der Karten preisgeben.
- Alle decken gleichzeitig auf.

2. GEBOT EINTAUSCHEN:

- Der Spieler mit dem höchsten Gebot beginnt (Summe Geld), bei Gleichstand geht niedrigste Serien-Nummer vor (außer "Spielgeld"-Karte).
 - Wer nur Karte "Spielgeld" spielt, nimmt nicht teil in dieser Runde.
- Der Spieler am Zug **darf 1 Aktion** ausführen:
- **Gebot gegen eine Auslage** tauschen ODER
 - **Gebot gegen das Gebot eines Spielers** tauschen ODER
 - **auf das Tauschen verzichten**

Sobald der Spieler mit einem anderen Spieler tauscht, ändert sich die Spielerreihenfolge, da der andere nun das wertvollste Gebot hat.

Nachdem alle Spieler Punkt 2 in der Reihenfolge Ihrer Gebotshöhe ausgeführt haben, werden die Auslagen rechts und danach links auf je 4 Karten aufgefüllt.

Spielende:

Die letzte Runde beginnt, wenn der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht wird.

Wertung:

- a) tatsächlicher Wert je Währung (max. 9 Scheine) = Punkte 20...300
- b) MALUS: Wert < 200 in einer Währung: -100 Punkte, aber nie weniger als "0".
- c) Goldmünzen: je 10 Punkte
- d) BONUS: alle 3 Scheine einer Währung mit Wert 20 bei einem Spieler: 100 P.
- e) BONUS: alle 3 Scheine einer Währung mit Wert 30 bei einem Spieler: 100 P.

Es werden drei Durchgänge (3x der Kartenstapel) gespielt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.01.07

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Money - KSR

Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten und 1 Karte "Spielgeld".

Ablauf einer Runde:

1. GEBOT MACHEN:

- Alle Spieler wählen gleichzeitig Karten aus ihrer Hand und legen sie verdeckt übereinander vor sich ab. (Geld, Gold oder Karte "Spielgeld") Man muss also nicht die Anzahl der Karten preisgeben.
- Alle decken gleichzeitig auf.

2. GEBOT EINTAUSCHEN:

- Der Spieler mit dem höchsten Gebot beginnt (Summe Geld), bei Gleichstand geht niedrigste Serien-Nummer vor (außer "Spielgeld"-Karte).
 - Wer nur Karte "Spielgeld" spielt, nimmt nicht teil in dieser Runde.
- Der Spieler am Zug **darf 1 Aktion** ausführen:
- **Gebot gegen eine Auslage** tauschen ODER
 - **Gebot gegen das Gebot eines Spielers** tauschen ODER
 - **auf das Tauschen verzichten**

Sobald der Spieler mit einem anderen Spieler tauscht, ändert sich die Spielerreihenfolge, da der andere nun das wertvollste Gebot hat.

Nachdem alle Spieler Punkt 2 in der Reihenfolge Ihrer Gebotshöhe ausgeführt haben, werden die Auslagen rechts und danach links auf je 4 Karten aufgefüllt.

Spielende:

Die letzte Runde beginnt, wenn der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht wird.

Wertung:

- a) tatsächlicher Wert je Währung (max. 9 Scheine) = Punkte 20...300
- b) MALUS: Wert < 200 in einer Währung: -100 Punkte, aber nie weniger als "0".
- c) Goldmünzen: je 10 Punkte
- d) BONUS: alle 3 Scheine einer Währung mit Wert 20 bei einem Spieler: 100 P.
- e) BONUS: alle 3 Scheine einer Währung mit Wert 30 bei einem Spieler: 100 P.

Es werden drei Durchgänge (3x der Kartenstapel) gespielt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.01.07

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Money - KSR

Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten und 1 Karte "Spielgeld".

Ablauf einer Runde:

1. GEBOT MACHEN:

- Alle Spieler wählen gleichzeitig Karten aus ihrer Hand und legen sie verdeckt übereinander vor sich ab. (Geld, Gold oder Karte "Spielgeld") Man muss also nicht die Anzahl der Karten preisgeben.
- Alle decken gleichzeitig auf.

2. GEBOT EINTAUSCHEN:

- Der Spieler mit dem höchsten Gebot beginnt (Summe Geld), bei Gleichstand geht niedrigste Serien-Nummer vor (außer "Spielgeld"-Karte).
 - Wer nur Karte "Spielgeld" spielt, nimmt nicht teil in dieser Runde.
- Der Spieler am Zug **darf 1 Aktion** ausführen:
- **Gebot gegen eine Auslage** tauschen ODER
 - **Gebot gegen das Gebot eines Spielers** tauschen ODER
 - **auf das Tauschen verzichten**

Sobald der Spieler mit einem anderen Spieler tauscht, ändert sich die Spielerreihenfolge, da der andere nun das wertvollste Gebot hat.

Nachdem alle Spieler Punkt 2 in der Reihenfolge Ihrer Gebotshöhe ausgeführt haben, werden die Auslagen rechts und danach links auf je 4 Karten aufgefüllt.

Spielende:

Die letzte Runde beginnt, wenn der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht wird.

Wertung:

- a) tatsächlicher Wert je Währung (max. 9 Scheine) = Punkte 20...300
- b) MALUS: Wert < 200 in einer Währung: -100 Punkte, aber nie weniger als "0".
- c) Goldmünzen: je 10 Punkte
- d) BONUS: alle 3 Scheine einer Währung mit Wert 20 bei einem Spieler: 100 P.
- e) BONUS: alle 3 Scheine einer Währung mit Wert 30 bei einem Spieler: 100 P.

Es werden drei Durchgänge (3x der Kartenstapel) gespielt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.01.07

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de