

Null & nichtig - KSR
<p>65 Karten in 5 Farben (Werte 2x0 und je 1x 1 bis 11). Karten mischen und an jeden Spieler 13 verteilen. Jeder Spieler muss 3 Karten seiner Wahl offen vor sich ablegen, nach Farben getrennt. Gleichfarbige beliebig stapeln. Ablauf einer Partie.</p> <p>Der Spieler links vom Geber beginnt die allererste Partie.</p> <p><b>1.) Karte ausspielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler legt 1 Handkarte offen aus, die so liegen muss, dass sie noch ihm zugeordnet werden kann.</li> <li>- Reihum im Uhrzeigersinn spielen die Mitspieler in gleicher Weise je 1 völlig beliebige Karte aus.</li> </ul> <p><b>2.) Auswertung des Stichs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die höchste Karte gewinnt den Stich. Patt: Die zuerst gelegte Karte geht vor.</li> </ul> <p><b>3.) Einsammeln des Stichs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Gewinner des Stichs beginnt mit dem Einsammeln bei seiner eigenen ausgespielten Karte und macht dann weiter im Uhrzeigersinn.</li> <li>- Er legt jede Karte auf einen eigenen Farbstapel vor sich aus. Sobald eine Karte einer Farbe vorkommt, die er noch nicht hat, beginnt ein neuer Stapel.</li> </ul> <p><b>4.) Nächste Runde:</b></p> <p>Der Gewinner des Stichs spielt weiter mit Phase 1.</p> <p><b>Ende:</b></p> <p>Nach 10 Stichen ist die Partie vorbei. Jeder Spieler zählt den Wert jeder obersten Karte seiner Stapel zusammen und lässt sie notieren. Es werden sovielen Parteien gespielt wie Teilnehmer sind. Die neue Partie beginnt jeweils der schlechteste Spieler der abgelaufenen Partie.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.03.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>

Null & nichtig - KSR
<p>65 Karten in 5 Farben (Werte 2x0 und je 1x 1 bis 11). Karten mischen und an jeden Spieler 13 verteilen. Jeder Spieler muss 3 Karten seiner Wahl offen vor sich ablegen, nach Farben getrennt. Gleichfarbige beliebig stapeln. Ablauf einer Partie.</p> <p>Der Spieler links vom Geber beginnt die allererste Partie.</p> <p><b>1. Karte ausspielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler legt 1 Handkarte offen aus, die so liegen muss, dass sie noch ihm zugeordnet werden kann.</li> <li>- Reihum im Uhrzeigersinn spielen die Mitspieler in gleicher Weise je 1 völlig beliebige Karte aus.</li> </ul> <p><b>2. Auswertung des Stichs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die höchste Karte gewinnt den Stich. Patt: Die zuerst gelegte Karte geht vor.</li> </ul> <p><b>3. Einsammeln des Stichs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Gewinner des Stichs beginnt mit dem Einsammeln bei seiner eigenen ausgespielten Karte und macht dann weiter im Uhrzeigersinn.</li> <li>- Er legt jede Karte auf einen eigenen Farbstapel vor sich aus. Sobald eine Karte einer Farbe vorkommt, die er noch nicht hat, beginnt ein neuer Stapel.</li> </ul> <p><b>4. Nächste Runde:</b></p> <p>Der Gewinner des Stichs spielt weiter mit Phase 1.</p> <p><b>Ende:</b></p> <p>Nach 10 Stichen ist die Partie vorbei. Jeder Spieler zählt den Wert jeder obersten Karte seiner Stapel zusammen und lässt sie notieren. Es werden sovielen Parteien gespielt wie Teilnehmer sind. Die neue Partie beginnt jeweils der schlechteste Spieler der abgelaufenen Partie.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.03.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>

Null & nichtig - KSR
<p>65 Karten in 5 Farben (Werte 2x0 und je 1x 1 bis 11). Karten mischen und an jeden Spieler 13 verteilen. Jeder Spieler muss 3 Karten seiner Wahl offen vor sich ablegen, nach Farben getrennt. Gleichfarbige beliebig stapeln. Ablauf einer Partie.</p> <p>Der Spieler links vom Geber beginnt die allererste Partie.</p> <p><b>1. Karte ausspielen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler legt 1 Handkarte offen aus, die so liegen muss, dass sie noch ihm zugeordnet werden kann.</li> <li>- Reihum im Uhrzeigersinn spielen die Mitspieler in gleicher Weise je 1 völlig beliebige Karte aus.</li> </ul> <p><b>2. Auswertung des Stichs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die höchste Karte gewinnt den Stich. Patt: Die zuerst gelegte Karte geht vor.</li> </ul> <p><b>3. Einsammeln des Stichs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Gewinner des Stichs beginnt mit dem Einsammeln bei seiner eigenen ausgespielten Karte und macht dann weiter im Uhrzeigersinn.</li> <li>- Er legt jede Karte auf einen eigenen Farbstapel vor sich aus. Sobald eine Karte einer Farbe vorkommt, die er noch nicht hat, beginnt ein neuer Stapel.</li> </ul> <p><b>4. Nächste Runde:</b></p> <p>Der Gewinner des Stichs spielt weiter mit Phase 1.</p> <p><b>Ende:</b></p> <p>Nach 10 Stichen ist die Partie vorbei. Jeder Spieler zählt den Wert jeder obersten Karte seiner Stapel zusammen und lässt sie notieren. Es werden sovielen Parteien gespielt wie Teilnehmer sind. Die neue Partie beginnt jeweils der schlechteste Spieler der abgelaufenen Partie.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.03.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>