

Nur die Ziege zählt - KSR

Die 50 Ziegen-Karten mischen, jedem Spieler 8 Stk. geben.
Die Restkarten sind aus dem Spiel. Zähltafel bereitlegen.
Jeder Spieler erhält 1 Holzziege, das Tipp-Plättchen und den Spieler-Chip seiner Farbe. Ziege auf Feld "0" setzen.

1) Ziegen-Tipp:

- Schätzen, wie viele Ziegenköpfe man zum Spielende in den erhaltenen Stichen haben wird.
- Der Startspieler beginnt und legt sein Tipp-Plättchen an eine beliebige Stelle seitlich der Zähltafel an.
- Genauso verfahren die Mitspieler im Uhrzeigersinn.
- Es gibt folgende Anlege-Möglichkeiten:

4 Zeilen abdecken = 2 Punkte möglich
3 Zeilen abdecken = 3 Punkte möglich
2 Zeilen abdecken = 4 Punkte möglich
auf 0 Ziegen oder > 60 Ziegen setzen = 5 Punkte möglich

keine Tipp- Plättchen überlappen! nur durch je 1 Spieler
--

2) Ausspielen:

- Der Startspieler beginnt und spielt 1 Karte offen aus.
Die Mitspieler legen je 1 Karte dazu.
- Die höchste Karte (1 .. 50) gewinnt den Stich.
- Der Gewinner zählt die Ziegenköpfe (links oder rechts mit Wert 1, 2, 3 oder 5) plus die Zahl der niedrigsten Karte.
Um diesen Wert zieht seine Ziege auf der Zähltafel vor.
- Es dürfen mehrere Ziegen je Feld stehen.
- Der Stichgewinner spielt die nächste Karte aus.

Spielende:

Nach dem 8. Stich endet das Spiel.
Jeder Spieler prüft, ob seine Ziege in seinem Tipp-Bereich steht. JA = Punkte notieren. NEIN = 0 Punkte.

Nach so vielen Runden wie Teilnehmer wird endabgerechnet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 19.10.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Nur die Ziege zählt - KSR

Die 50 Ziegen-Karten mischen, jedem Spieler 8 Stk. geben.
Die Restkarten sind aus dem Spiel. Zähltafel bereitlegen.
Jeder Spieler erhält 1 Holzziege, das Tipp-Plättchen und den Spieler-Chip seiner Farbe. Ziege auf Feld "0" setzen.

1) Ziegen-Tipp:

- Schätzen, wie viele Ziegenköpfe man zum Spielende in den erhaltenen Stichen haben wird.
- Der Startspieler beginnt und legt sein Tipp-Plättchen an eine beliebige Stelle seitlich der Zähltafel an.
- Genauso verfahren die Mitspieler im Uhrzeigersinn.
- Es gibt folgende Anlege-Möglichkeiten:

4 Zeilen abdecken = 2 Punkte möglich
3 Zeilen abdecken = 3 Punkte möglich
2 Zeilen abdecken = 4 Punkte möglich
auf 0 Ziegen oder > 60 Ziegen setzen = 5 Punkte möglich

keine Tipp- Plättchen überlappen! nur durch je 1 Spieler
--

2) Ausspielen:

- Der Startspieler beginnt und spielt 1 Karte offen aus.
Die Mitspieler legen je 1 Karte dazu.
- Die höchste Karte (1 .. 50) gewinnt den Stich.
- Der Gewinner zählt die Ziegenköpfe (links oder rechts mit Wert 1, 2, 3 oder 5) plus die Zahl der niedrigsten Karte.
Um diesen Wert zieht seine Ziege auf der Zähltafel vor.
- Es dürfen mehrere Ziegen je Feld stehen.
- Der Stichgewinner spielt die nächste Karte aus.

Spielende:

Nach dem 8. Stich endet das Spiel.
Jeder Spieler prüft, ob seine Ziege in seinem Tipp-Bereich steht. JA = Punkte notieren. NEIN = 0 Punkte.

Nach so vielen Runden wie Teilnehmer wird endabgerechnet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 19.10.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de