

Ohanami - KSR

Mischt die 120 Karten (alle Werte von 1 - 120). Ihr spielt 3 Durchgänge.
Verteilung im Deck: GRAU = 17x (Werte 7, 14, 21 ... je +7), GRÜN = 35x (Werte sind ungerade Zahlen), BLAU = 34x (Werte sind gerade Zahlen), ROSA = 34x (Werte sind ungerade Zahlen).
Jeder Spieler erhält 10 Karten auf die Hand. Restkarten baw. beiseite legen.

Ablauf eines Durchganges zu 5 Runden:

- 1) Jeder Spieler wählt 2 Karten aus der Hand + legt sie verdeckt vor sich. Restkarten in Durchgang 1 / 2 / 3 nach LINKS / RECHTS / LINKS geben.
- 2) Haben alle Spieler Punkt 1) erledigt, entscheidet jeder für sich, ob er 0 / 1 / 2 seiner verdeckt liegenden Karten an seine Kartenreihe(n) anlegt bzw. neue Reihe(n) gründet. Man kann max. 3 Reihen beginnen. Es beginnt, wer zuletzt seine Handkarten weitergab. Weiter im Uhr-Sinn. Nicht verwendete Karten verdeckt auf allgemeinen Ablagestapel legen.

Auslegeregeln:

Jede neue Karte für eine Reihe (senkrecht überlappend liegend) muss HÖHER als die bisher höchste Karte dort sein ODER NIEDRIGER als die bisher niedrigste Karte dort sein. Die erste Karte einer Reihe ist beliebig.

- 3) So geht es durch die Phasen 1 - 2, bis jeder Spieler keine Handkarten mehr besitzt, also in 5 Runden insgesamt 10 Karten ausgewählt hat.

Zwischenwertung nach Durchgang (DG) 1 und 2:

DG 1: Jede Karte mit blauem Motiv = 3 Punkte

DG 2: Jede Karte mit blauem Motiv = 3 Punkte, mit grünem Motiv = 4 Punkte

Jeder Spieler erhält wieder 10 Handkarten vom Reststapel.

Gespielte Karten bleiben vor den Spielern liegen!

Spielende und Wertung:

Nach Durchgang 3 werden ALLE Motive wie in DG 2 gewertet und ...

Graue Motive = 7 Punkte. Rosa Motive bringen wie folgt Punkte:

Anz. Karten:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Punkte:

1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120
---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----

Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt.

Patt: *Beteiligter mit mehr rosa Karten ist im Vorteil.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.02.19

Ohanami - KSR

Mischt die 120 Karten (alle Werte von 1 - 120). Ihr spielt 3 Durchgänge.
Verteilung im Deck: GRAU = 17x (Werte 7, 14, 21 ... je +7), GRÜN = 35x (Werte sind ungerade Zahlen), BLAU = 34x (Werte sind gerade Zahlen), ROSA = 34x (Werte sind ungerade Zahlen).
Jeder Spieler erhält 10 Karten auf die Hand. Restkarten baw. beiseite legen.

Ablauf eines Durchganges zu 5 Runden:

- 1) Jeder Spieler wählt 2 Karten aus der Hand + legt sie verdeckt vor sich. Restkarten in Durchgang 1 / 2 / 3 nach LINKS / RECHTS / LINKS geben.
- 2) Haben alle Spieler Punkt 1) erledigt, entscheidet jeder für sich, ob er 0 / 1 / 2 seiner verdeckt liegenden Karten an seine Kartenreihe(n) anlegt bzw. neue Reihe(n) gründet. Man kann max. 3 Reihen beginnen. Es beginnt, wer zuletzt seine Handkarten weitergab. Weiter im Uhr-Sinn. Nicht verwendete Karten verdeckt auf allgemeinen Ablagestapel legen.

Auslegeregeln:

Jede neue Karte für eine Reihe (senkrecht überlappend liegend) muss HÖHER als die bisher höchste Karte dort sein ODER NIEDRIGER als die bisher niedrigste Karte dort sein. Die erste Karte einer Reihe ist beliebig.

- 3) So geht es durch die Phasen 1 - 2, bis jeder Spieler keine Handkarten mehr besitzt, also in 5 Runden insgesamt 10 Karten ausgewählt hat.

Zwischenwertung nach Durchgang (DG) 1 und 2:

DG 1: Jede Karte mit blauem Motiv = 3 Punkte

DG 2: Jede Karte mit blauem Motiv = 3 Punkte, mit grünem Motiv = 4 Punkte

Jeder Spieler erhält wieder 10 Handkarten vom Reststapel.

Gespielte Karten bleiben vor den Spielern liegen!

Spielende und Wertung:

Nach Durchgang 3 werden ALLE Motive wie in DG 2 gewertet und ...

Graue Motive = 7 Punkte. Rosa Motive bringen wie folgt Punkte:

Anz. Karten:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Punkte:

1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120
---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----

Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt.

Patt: *Beteiligter mit mehr rosa Karten ist im Vorteil.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.02.19