

Pisa - KSR
<p>Papier und Stift bereitlegen.            Alle 56 Karten mischen und je Spieler 13 verteilen (bei 5 Spielern je 11).            Restliche Karten zur Seite legen.            Handkarten aufnehmen und Abstimmungskarten bereitlegen.</p> <p><b>Ablauf:</b></p> <p><b>1. Abstimmungsphasen durchführen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Trumpffarbe und dabei auch Untertrumpffarbe festlegen (aus 4 Karten wählen)</li> <li>b) Stichziel festlegen (viele oder wenige, aus 2 Karten wählen)</li> <li>c) Wertigkeit festlegen (0 oder 13 = hoch, aus 2 Karten wählen)</li> </ul> <p><b>Für die 3 Abstimmungen a - c gilt folgender Ablauf:</b>            Startspieler beginnt - alle anderen folgen im Uhrzeigersinn.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ablage von 1-3 Karten verdeckt an eine der Abstimmungskarten.</li> <li>- Es muß erkennbar bleiben, von wem diese Karten stammen.</li> <li>- Je Abstimmungskarte die Summe der dort liegenden Spielkarten ermitteln, nachdem alle Spieler ihre Karten gelegt haben.</li> <li>- Die Abstimmungskarte mit der höchsten Summe (Werte aus Spielerkarten) wird Trumpf für die kommende Runde.</li> </ul> <p>Bei Gleichstand gilt die Abstimmungskarte mit mehr anliegenden Spielkarten, ggf. bei erneutem Gleichstand die höchste, zweithöchste usw..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die eingesetzten Karten legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab.</li> </ul> <p>Die 3 ermittelten Abstimmungskarten werden zu einem Turm zusammengesetzt. Es gibt somit diese Vorgaben im Spiel: Trumpf, Untertrumpf, Stichziel, höchste Karte.</p> <p><b>2. Erste Punktevergabe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder Spieler zählt die Summe der Kartenwerte seiner eingesetzten Karten.</li> <li>- Für die höchste Summe gibt es 1 Punkt, für die zweithöchste= 2 Punkte usw..</li> <li>- Gleichstand: jeder erhält die Punkte des niedrigsten Platzes.                (Beispiel: 2 Spieler auf Platz 2 kommen erhalten Punkte für den 3. Platz)</li> <li>- Punkte notieren.</li> <li>- Bis auf 3 Karten werden alle Karten wieder auf die Hand genommen.</li> <li>- Die 3 verbliebenen Karten kommen auf einen allgemeinen Ablagestapel.</li> </ul> <p><b>3. Stichspiel (alle Karten ausspielen):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Startspieler beginnt, indem er 1 Karte ausspielt.</li> <li>- Angespielte Farbe muß bedient werden, sonst trumpfen oder abwerfen.</li> <li>- Trumpf sticht Untertrumpf und Untertrumpf sticht restliche Farben.</li> <li>- Jede Farbe zählt separat. Auf angespielten Haupttrumpf muß kein Untertrumpf bedient werden.</li> <li>- Gewinner des Stichs spielt nächste Karte aus.</li> </ul> <p><b>4. Zweite Punktevergabe:</b></p> <p>Sind alle Stiche gespielt, gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) wenn das Ziel "viele Stiche" war, erhält Spieler mit den wenigsten Stichen 2 Punkte, der nächste 4 Punkte usw..</li> <li>a) wenn das Ziel "wenig Stiche" war, erhält Spieler mit den meisten Stichen 2 Punkte, der nächste 4 Punkte usw..</li> </ul> <p>Gleichstand: Punkte der betroffenen Spieler addieren und durch Spielerzahl teilen.            Es erfolgt keine Rundung. Punkte notieren.</p> <p><b>Spielende:</b>            ...wenn jeder Spieler zum Rundenende 1x Startspieler war.            Es gewinnt der Besitzer der meisten Punkte.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine            SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.01.10            Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>

Pisa - KSR
<p>Papier und Stift bereitlegen.            Alle 56 Karten mischen und je Spieler 13 verteilen (bei 5 Spielern je 11).            Restliche Karten zur Seite legen.            Handkarten aufnehmen und Abstimmungskarten bereitlegen.</p> <p><b>Ablauf:</b></p> <p><b>1. Abstimmungsphasen durchführen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Trumpffarbe und dabei auch Untertrumpffarbe festlegen (aus 4 Karten wählen)</li> <li>b) Stichziel festlegen (viele oder wenige, aus 2 Karten wählen)</li> <li>c) Wertigkeit festlegen (0 oder 13 = hoch, aus 2 Karten wählen)</li> </ul> <p><b>Für die 3 Abstimmungen a - c gilt folgender Ablauf:</b>            Startspieler beginnt - alle anderen folgen im Uhrzeigersinn.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ablage von 1-3 Karten verdeckt an eine der Abstimmungskarten.</li> <li>- Es muß erkennbar bleiben, von wem diese Karten stammen.</li> <li>- Je Abstimmungskarte die Summe der dort liegenden Spielkarten ermitteln, nachdem alle Spieler ihre Karten gelegt haben.</li> <li>- Die Abstimmungskarte mit der höchsten Summe (Werte aus Spielerkarten) wird Trumpf für die kommende Runde.</li> </ul> <p>Bei Gleichstand gilt die Abstimmungskarte mit mehr anliegenden Spielkarten, ggf. bei erneutem Gleichstand die höchste, zweithöchste usw..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die eingesetzten Karten legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab.</li> </ul> <p>Die 3 ermittelten Abstimmungskarten werden zu einem Turm zusammengesetzt. Es gibt somit diese Vorgaben im Spiel: Trumpf, Untertrumpf, Stichziel, höchste Karte.</p> <p><b>2. Erste Punktevergabe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeder Spieler zählt die Summe der Kartenwerte seiner eingesetzten Karten.</li> <li>- Für die höchste Summe gibt es 1 Punkt, für die zweithöchste= 2 Punkte usw..</li> <li>- Gleichstand: jeder erhält die Punkte des niedrigsten Platzes.                (Beispiel: 2 Spieler auf Platz 2 kommen erhalten Punkte für den 3. Platz)</li> <li>- Punkte notieren.</li> <li>- Bis auf 3 Karten werden alle Karten wieder auf die Hand genommen.</li> <li>- Die 3 verbliebenen Karten kommen auf einen allgemeinen Ablagestapel.</li> </ul> <p><b>3. Stichspiel (alle Karten ausspielen):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Startspieler beginnt, indem er 1 Karte ausspielt.</li> <li>- Angespielte Farbe muß bedient werden, sonst trumpfen oder abwerfen.</li> <li>- Trumpf sticht Untertrumpf und Untertrumpf sticht restliche Farben.</li> <li>- Jede Farbe zählt separat. Auf angespielten Haupttrumpf muß kein Untertrumpf bedient werden.</li> <li>- Gewinner des Stichs spielt nächste Karte aus.</li> </ul> <p><b>4. Zweite Punktevergabe:</b></p> <p>Sind alle Stiche gespielt, gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) wenn das Ziel "viele Stiche" war, erhält Spieler mit den wenigsten Stichen 2 Punkte, der nächste 4 Punkte usw..</li> <li>a) wenn das Ziel "wenig Stiche" war, erhält Spieler mit den meisten Stichen 2 Punkte, der nächste 4 Punkte usw..</li> </ul> <p>Gleichstand: Punkte der betroffenen Spieler addieren und durch Spielerzahl teilen.            Es erfolgt keine Rundung. Punkte notieren.</p> <p><b>Spielende:</b>            ...wenn jeder Spieler zum Rundenende 1x Startspieler war.            Es gewinnt der Besitzer der meisten Punkte.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine            SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.01.10            Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>