

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>Ablauf:</p> <p>1. Abstimmungsphasen durchführen:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Trumpffarbe und dabei auch Untertrumpffarbe festlegen (aus 4 Karten wählen) b) Stichziel festlegen (viele oder wenige, aus 2 Karten wählen) c) Wertigkeit festlegen (0 oder 13 = hoch, aus 2 Karten wählen) <p>Für die 3 Abstimmungen a - c gilt folgender Ablauf: Startspieler beginnt - alle anderen folgen im Uhrzeigersinn.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ablage von 1-3 Karten verdeckt an eine der Abstimmungskarten. - Es muß erkennbar bleiben, von wem diese Karten stammen. - Je Abstimmungskarte die Summe der dort liegenden Spielkarten ermitteln, nachdem alle Spieler ihre Karten gelegt haben. - Die Abstimmungskarte mit der höchsten Summe (Werte aus Spielerkarten) wird Trumpf für die kommende Runde. <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"> - Die eingesetzten Karten legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab. <p>Die 3 ermittelten Abstimmungskarten werden zu einem Turm zusammengesetzt. Es gibt somit diese Vorgaben im Spiel: Trumpf, Untertrumpf, Stichziel, höchste Karte.</p> <p>2. Erste Punktevergabe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler zählt die Summe der Kartenwerte seiner eingesetzten Karten. - Für die höchste Summe gibt es 1 Punkt, für die zweithöchste= 2 Punkte usw.. - Gleichstand: jeder erhält die Punkte des niedrigsten Platzes. (Beispiel: 2 Spieler auf Platz 2 kommen erhalten Punkte für den 3. Platz) - Punkte notieren. - Bis auf 3 Karten werden alle Karten wieder auf die Hand genommen. - Die 3 verbliebenen Karten kommen auf einen allgemeinen Ablagestapel. <p>3. Stichspiel (alle Karten ausspielen):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Startspieler beginnt, indem er 1 Karte ausspielt. - Angespielte Farbe muß bedient werden, sonst trumpfen oder abwerfen. - Trumpf sticht Untertrumpf und Untertrumpf sticht restliche Farben. - Jede Farbe zählt separat. Auf angespielten Haupttrumpf muß kein Untertrumpf bedient werden. - Gewinner des Stichs spielt nächste Karte aus. <p>4. Zweite Punktevergabe:</p> <p>Sind alle Stiche gespielt, gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) wenn das Ziel "viele Stiche" war, erhält Spieler mit den wenigsten Stichen 2 Punkte, der nächste 4 Punkte usw.. a) wenn das Ziel "wenig Stiche" war, erhält Spieler mit den meisten Stichen 2 Punkte, der nächste 4 Punkte usw.. <p>Gleichstand: Punkte der betroffenen Spieler addieren und durch Spielerzahl teilen. Es erfolgt keine Rundung. Punkte notieren.</p> <p>Spielende: ...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 www.hall9000.de</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>Ablauf:</p> <p>1. Abstimmungsphasen durchführen:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Trumpffarbe und dabei auch Untertrumpffarbe festlegen (aus 4 Karten wählen) b) Stichziel festlegen (viele oder wenige, aus 2 Karten wählen) c) Wertigkeit festlegen (0 oder 13 = hoch, aus 2 Karten wählen) <p>Für die 3 Abstimmungen a - c gilt folgender Ablauf: Startspieler beginnt - alle anderen folgen im Uhrzeigersinn.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ablage von 1-3 Karten verdeckt an eine der Abstimmungskarten. - Es muß erkennbar bleiben, von wem diese Karten stammen. - Je Abstimmungskarte die Summe der dort liegenden Spielkarten ermitteln, nachdem alle Spieler ihre Karten gelegt haben. - Die Abstimmungskarte mit der höchsten Summe (Werte aus Spielerkarten) wird Trumpf für die kommende Runde. <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"> - Die eingesetzten Karten legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab. <p>Die 3 ermittelten Abstimmungskarten werden zu einem Turm zusammengesetzt. Es gibt somit diese Vorgaben im Spiel: Trumpf, Untertrumpf, Stichziel, höchste Karte.</p> <p>2. Erste Punktevergabe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler zählt die Summe der Kartenwerte seiner eingesetzten Karten. - Für die höchste Summe gibt es 1 Punkt, für die zweithöchste= 2 Punkte usw.. - Gleichstand: jeder erhält die Punkte des niedrigsten Platzes. (Beispiel: 2 Spieler auf Platz 2 kommen erhalten Punkte für den 3. Platz) - Punkte notieren. - Bis auf 3 Karten werden alle Karten wieder auf die Hand genommen. - Die 3 verbliebenen Karten kommen auf einen allgemeinen Ablagestapel. <p>3. Stichspiel (alle Karten ausspielen):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Startspieler beginnt, indem er 1 Karte ausspielt. - Angespielte Farbe muß bedient werden, sonst trumpfen oder abwerfen. - Trumpf sticht Untertrumpf und Untertrumpf sticht restliche Farben. - Jede Farbe zählt separat. Auf angespielten Haupttrumpf muß kein Untertrumpf bedient werden. - Gewinner des Stichs spielt nächste Karte aus. <p>4. Zweite Punktevergabe:</p> <p>Sind alle Stiche gespielt, gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) wenn das Ziel "viele Stiche" war, erhält Spieler mit den wenigsten Stichen 2 Punkte, der nächste 4 Punkte usw.. a) wenn das Ziel "wenig Stiche" war, erhält Spieler mit den meisten Stichen 2 Punkte, der nächste 4 Punkte usw.. <p>Gleichstand: Punkte der betroffenen Spieler addieren und durch Spielerzahl teilen. Es erfolgt keine Rundung. Punkte notieren.</p> <p>Spielende: ...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 www.hall9000.de</p>