

Räuber - KSR
<p>9 Sack-Karten: 26, 27, 28, 29, 45, 45, 70, 70, 100 in die Tischmitte legen. 54 Beute-Karten (2 x 2, 3 x 3 ... 10 x 10) und 12 Räuber-Karten mischen und an jeden Spieler 6 Stück verteilen. Rest = verdeckter Nachzieh-Stapel. Bei 4 bzw. 5 Spielern = 2 bzw. 1 Karte verdeckt aussondern.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1.) 1 Beute-Karte ausspielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karte offen auf beliebigen Sack legen. Liegt er noch in der Tischmitte, legt man den Sack samt Karte vor sich ab. - Die Summe der Beutestücke in einem Sack darf nicht den Sackwert überschreiten (z.B. 70 oder 100). - Der Besitzer des Sacks darf jederzeit die enthaltene Beute nachzählen. - Wird durch Kartenablage der Sackwert überschritten, muss der Besitzer das ansagen und der aktive Spieler muss woanders ablegen. - Der Kartenstapel auf einem Sack muss immer so ausgerichtet sein, dass er im richtigen Wertbereich (siehe Ränder der Sack-Karten) liegt. <p>Fremden Sack rauben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Legt man auf einen Sack eine Karte gleichen Wertes wie die oberste, raubt man den Sack samt Karten und legt ihn vor sich ab. - Legt man eine Karte auf einen Sack und trifft genau den Sack-Wert, "macht man ihn dicht" und legt die umgedrehte Sack-Karte oben drauf. Natürlich zählt man den Mitspielern die Beute-Karten vor. Säcke mit Wert >30 zählen ihren Sack-Wert (z.B.: 45). Säcke mit Wert <30 zählen ihren Sack-Wert mal zwei (z.B.: 26 x 2). <p>Räuber-Karten (Wert= 0):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Räuber-Karte auf einen beliebigen (fremden) Sack legen. - Das Legen eines Räubers erlaubt Nachzählen der Beute im Sack. - Ein 2. Räuber auf anderen Räuber stiehlt den Sack samt Karten. <p>2.) 1 Karte nachziehen (auch später, wenn vergessen).</p> <p>Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.</p> <p>Ende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ist der Nachzieh-Stapel leer, wird solange weitergespielt, bis alle Handkarten bis auf je 1 Karte je Spieler ausgespielt sind. Alle Spieler decken diese auf: Gleiche Karten sind aus dem Spiel. Die übrigen Karten werden in Reihenfolge ihrer Werte (10...2) gespielt. Dicht gemachte Säcke zählen mit ihrem hinten aufgedruckten Wert, offene Säcke zählen mit ihre enthaltenen Beutekarten. Es gewinnt die höchste Gesamtsumme aus allen erbeuteten Säcken. <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.09.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Räuber - KSR
<p>9 Sack-Karten: 26, 27, 28, 29, 45, 45, 70, 70, 100 in die Tischmitte legen. 54 Beute-Karten (2 x 2, 3 x 3 ... 10 x 10) und 12 Räuber-Karten mischen und an jeden Spieler 6 Stück verteilen. Rest = verdeckter Nachzieh-Stapel. Bei 4 bzw. 5 Spielern = 2 bzw. 1 Karte verdeckt aussondern.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1.) 1 Beute-Karte ausspielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karte offen auf beliebigen Sack legen. Liegt er noch in der Tischmitte, legt man den Sack samt Karte vor sich ab. - Die Summe der Beutestücke in einem Sack darf nicht den Sackwert überschreiten (z.B. 70 oder 100). - Der Besitzer des Sacks darf jederzeit die enthaltene Beute nachzählen. - Wird durch Kartenablage der Sackwert überschritten, muss der Besitzer das ansagen und der aktive Spieler muss woanders ablegen. - Der Kartenstapel auf einem Sack muss immer so ausgerichtet sein, dass er im richtigen Wertbereich (siehe Ränder der Sack-Karten) liegt. <p>Fremden Sack rauben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Legt man auf einen Sack eine Karte gleichen Wertes wie die oberste, raubt man den Sack samt Karten und legt ihn vor sich ab. - Legt man eine Karte auf einen Sack und trifft genau den Sack-Wert, "macht man ihn dicht" und legt die umgedrehte Sack-Karte oben drauf. Natürlich zählt man den Mitspielern die Beute-Karten vor. Säcke mit Wert >30 zählen ihren Sack-Wert (z.B.: 45). Säcke mit Wert <30 zählen ihren Sack-Wert mal zwei (z.B.: 26 x 2). <p>Räuber-Karten (Wert= 0):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Räuber-Karte auf einen beliebigen (fremden) Sack legen. - Das Legen eines Räubers erlaubt Nachzählen der Beute im Sack. - Ein 2. Räuber auf anderen Räuber stiehlt den Sack samt Karten. <p>2.) 1 Karte nachziehen (auch später, wenn vergessen).</p> <p>Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.</p> <p>Ende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ist der Nachzieh-Stapel leer, wird solange weitergespielt, bis alle Handkarten bis auf je 1 Karte je Spieler ausgespielt sind. Alle Spieler decken diese auf: Gleiche Karten sind aus dem Spiel. Die übrigen Karten werden in Reihenfolge ihrer Werte (10...2) gespielt. Dicht gemachte Säcke zählen mit ihrem hinten aufgedruckten Wert, offene Säcke zählen mit ihre enthaltenen Beutekarten. Es gewinnt die höchste Gesamtsumme aus allen erbeuteten Säcken. <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.09.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>