

Römisch pokern - KSR

Jeder Spieler steht mit seinem Namen in einer Spalte des Punkteblocks.
Einer der Spieler verwaltet den Punkteblock für alle.
Jeder Spieler hat ein Set von 6 verschiedenen Aktionskarten offen vor sich.
Die 6 Würfel erhält der Spieler mit Namen ganz links auf dem Punkteblock.

Ablauf eines Zuges:

➡ **Wirf genau 1 Würfel. Entscheide Dich für 1 von 2 Möglichkeiten:**

AUFHÖREN: ♦ Kannst Du aus allen geworfenen Würfeln eine gültige römische Zahl bilden, lasse sie in einer beliebigen Zeile Deiner Punktespalte notieren. BEACHTE: Die Zahlen müssen von der 1. Zeile bis zur 7. immer höher werden. Jede Zahl darf nur 1-mal vorkommen.

♦ Kannst Du keine gültige römische Zahl bilden
ODER Du hast diese Zahl schon eingetragen
ODER Du kannst diese Zahl nicht korrekt eintragen:
==> Du hast einen Fehlwurf und trägst nichts ein
und der nächste Spieler ist am Zug.
ODER:
Du setzt 1 oder mehrere Aktionskarten ein,
um ein gültiges Würfelergebnis zu bilden.

WEITER WÜRFELN: ♦ Du darfst weiterwürfeln, wenn Dein Würfelergebnis eine gültige römische Zahl ergibt. Dazu wirfst Du wieder genau 1 weiteren Würfel (s.o.).

Spielende:

- ♦ Sobald jemand die 7. Zahl eintragen konnte, wird nur noch die aktuelle Runde zu Ende gespielt.
- ♦ Ungenutzte Aktionskarten sind je 5 Bonus-Punkte wert.
- ♦ Addiert alle Zahlen und Boni in den Spalten.
- ♦ Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.01.16
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Römisch pokern - KSR

Jeder Spieler steht mit seinem Namen in einer Spalte des Punkteblocks.
Einer der Spieler verwaltet den Punkteblock für alle.
Jeder Spieler hat ein Set von 6 verschiedenen Aktionskarten offen vor sich.
Die 6 Würfel erhält der Spieler mit Namen ganz links auf dem Punkteblock.

Ablauf eines Zuges:

➡ **Wirf genau 1 Würfel. Entscheide Dich für 1 von 2 Möglichkeiten:**

AUFHÖREN: ♦ Kannst Du aus allen geworfenen Würfeln eine gültige römische Zahl bilden, lasse sie in einer beliebigen Zeile Deiner Punktespalte notieren. BEACHTE: Die Zahlen müssen von der 1. Zeile bis zur 7. immer höher werden. Jede Zahl darf nur 1-mal vorkommen.

♦ Kannst Du keine gültige römische Zahl bilden
ODER Du hast diese Zahl schon eingetragen
ODER Du kannst diese Zahl nicht korrekt eintragen:
==> Du hast einen Fehlwurf und trägst nichts ein
und der nächste Spieler ist am Zug.
ODER:
Du setzt 1 oder mehrere Aktionskarten ein,
um ein gültiges Würfelergebnis zu bilden.

WEITER WÜRFELN: ♦ Du darfst weiterwürfeln, wenn Dein Würfelergebnis eine gültige römische Zahl ergibt. Dazu wirfst Du wieder genau 1 weiteren Würfel (s.o.).

Spielende:

- ♦ Sobald jemand die 7. Zahl eintragen konnte, wird nur noch die aktuelle Runde zu Ende gespielt.
- ♦ Ungenutzte Aktionskarten sind je 5 Bonus-Punkte wert.
- ♦ Addiert alle Zahlen und Boni in den Spalten.
- ♦ Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.01.16
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Römisch pokern - KSR

Jeder Spieler steht mit seinem Namen in einer Spalte des Punkteblocks.
Einer der Spieler verwaltet den Punkteblock für alle.
Jeder Spieler hat ein Set von 6 verschiedenen Aktionskarten offen vor sich.
Die 6 Würfel erhält der Spieler mit Namen ganz links auf dem Punkteblock.

Ablauf eines Zuges:

➡ **Wirf genau 1 Würfel. Entscheide Dich für 1 von 2 Möglichkeiten:**

AUFHÖREN: ♦ Kannst Du aus allen geworfenen Würfeln eine gültige römische Zahl bilden, lasse sie in einer beliebigen Zeile Deiner Punktespalte notieren. BEACHTE: Die Zahlen müssen von der 1. Zeile bis zur 7. immer höher werden. Jede Zahl darf nur 1-mal vorkommen.

♦ Kannst Du keine gültige römische Zahl bilden
ODER Du hast diese Zahl schon eingetragen
ODER Du kannst diese Zahl nicht korrekt eintragen:
==> Du hast einen Fehlwurf und trägst nichts ein
und der nächste Spieler ist am Zug.
ODER:
Du setzt 1 oder mehrere Aktionskarten ein,
um ein gültiges Würfelergebnis zu bilden.

WEITER WÜRFELN: ♦ Du darfst weiterwürfeln, wenn Dein Würfelergebnis eine gültige römische Zahl ergibt. Dazu wirfst Du wieder genau 1 weiteren Würfel (s.o.).

Spielende:

- ♦ Sobald jemand die 7. Zahl eintragen konnte, wird nur noch die aktuelle Runde zu Ende gespielt.
- ♦ Ungenutzte Aktionskarten sind je 5 Bonus-Punkte wert.
- ♦ Addiert alle Zahlen und Boni in den Spalten.
- ♦ Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.01.16
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de