

Rotundo - KSR		Rotundo - KSR	
<p>7 Karten an jeden Spieler verteilen, Rest = verdeckter Nachziehstapel. Oberste Karte offen in Tischmitte legen. Die Werte auf den Beuteln (oben links/rechts auf den Karten) variieren von 1 - 4. Jede der 60 Karten kommt 6x in einer Material-Art vor. Es gibt Werte von 10 - 70.</p> <p><b>Ablauf eines Zuges:</b> Der Spieler am Zug hat <b>eine</b> von 3 Möglichkeiten zur Wahl.</p> <p><b>A.) PASSEN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler passt und sein linker Nachbar ist an der Reihe.</li> <li>- Passen alle Spieler, wird die Karte auf die offene Ablage gelegt. Der Spieler links vom letzten Passer zieht 1 neue Karte und ist am Zug.</li> </ul> <p><b>B.) KUGELN SAMMELN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>2 Handkarten zur offenen Karte</b> in der Mitte legen.</li> <li>- Ziel ist es, eine <b>Sammlung aus 3 Karten</b> zu erstellen, die folgende <b>2 Bedingungen erfüllen muss:</b></li> <li>=&gt; 3 Karten mit <u>gleicher Beutelfarbe</u> (alle in beige oder braun oder blau) ODER 3 Karten mit den genannten 3 <u>unterschiedlichen Beutelfarben</u>.</li> <li>=&gt; 3 Karten mit <u>gleicher Zahl</u> auf Beutel (möglich: 1 - 4) ODER 3 Karten mit 3 <u>aufsteigenden Beutelzahlen</u> (1-2-3 bzw. 2-3-4).</li> </ul> <p>Ausnahme: Nie 3 Stein-Karten (Wert je 35) als eine Sammlung erstellen und nie 3 Platindraht-Karten (Wert je 70) als eine Sammlung erstellen. <b>In</b> der Spieler-Auslage dürfen beliebig viele Stein-/Platindrahtkarten sein. Der Spieler legt die <b>Sammlung</b> aus der Mitte <u>offen</u> in <b>seine Auslage</b>.</p> <p>Liegen nun Karten auf dem Ablagestapel in der Mitte, darf der Spieler diese ansehen und die <b>obersten 3 Karten oder keine Karte</b> auf die Hand nehmen. Falls &lt;3 Karten, diese Karten oder keine nehmen.</p> <p><b>C.) KUGEL VERSTEIGERN (Karte aus der Mitte):</b></p> <p>Bedingung: Versteigerer muss Karten in seiner Auslage haben und mind. Wert "10" als Erstgebot abgeben. Das Gebot kann aus beliebigen Kartenwerten seiner Auslage gebildet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reihum (ggf. mehrmals) müssen die Mitspieler überbieten oder aussteigen. Höchstbieter zahlt mit Karten aus s. Auslage + nimmt die neue Karte auf.</li> </ul> <p><b>Neue Karte:</b> Sobald die Karte aus der Mitte verwendet wurde, deckt der linke Nachbar des Kartenerhaltenden die nächste Karte vom Nachziehstapel auf. Er ist am Zug.</p> <p><b>Spiel-Ende:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sobald Nachzieh-Stapel leer ist und seine letzte Karte abgehandelt* ist oder nur noch 1 Spieler Handkarten hat (im Spiel zu zweit: wenn Stapel leer ist).</li> <li>- Jeder Spieler zählt die Kartenwerte seiner Auslage abzügl. Handkarten-Werte.</li> <li>- Es siegt die höchste Gesamtpunktzahl.</li> </ul>		<p>7 Karten an jeden Spieler verteilen, Rest = verdeckter Nachziehstapel. Oberste Karte offen in Tischmitte legen. Die Werte auf den Beuteln (oben links/rechts auf den Karten) variieren von 1 - 4. Jede der 60 Karten kommt 6x in einer Material-Art vor. Es gibt Werte von 10 - 70.</p> <p><b>Ablauf eines Zuges:</b> Der Spieler am Zug hat <b>eine</b> von 3 Möglichkeiten zur Wahl.</p> <p><b>A.) PASSEN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Spieler passt und sein linker Nachbar ist an der Reihe.</li> <li>- Passen alle Spieler, wird die Karte auf die offene Ablage gelegt. Der Spieler links vom letzten Passer zieht 1 neue Karte und ist am Zug.</li> </ul> <p><b>B.) KUGELN SAMMELN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>2 Handkarten zur offenen Karte</b> in der Mitte legen.</li> <li>- Ziel ist es, eine <b>Sammlung aus 3 Karten</b> zu erstellen, die folgende <b>2 Bedingungen erfüllen muss:</b></li> <li>=&gt; 3 Karten mit <u>gleicher Beutelfarbe</u> (alle in beige oder braun oder blau) ODER 3 Karten mit den genannten 3 <u>unterschiedlichen Beutelfarben</u>.</li> <li>=&gt; 3 Karten mit <u>gleicher Zahl</u> auf Beutel (möglich: 1 - 4) ODER 3 Karten mit 3 <u>aufsteigenden Beutelzahlen</u> (1-2-3 bzw. 2-3-4).</li> </ul> <p>Ausnahme: Nie 3 Stein-Karten (Wert je 35) als eine Sammlung erstellen und nie 3 Platindraht-Karten (Wert je 70) als eine Sammlung erstellen. <b>In</b> der Spieler-Auslage dürfen beliebig viele Stein-/Platindrahtkarten sein. Der Spieler legt die <b>Sammlung</b> aus der Mitte <u>offen</u> in <b>seine Auslage</b>.</p> <p>Liegen nun Karten auf dem Ablagestapel in der Mitte, darf der Spieler diese ansehen und die <b>obersten 3 Karten oder keine Karte</b> auf die Hand nehmen. Falls &lt;3 Karten, diese Karten oder keine nehmen.</p> <p><b>C.) KUGEL VERSTEIGERN (Karte aus der Mitte):</b></p> <p>Bedingung: Versteigerer muss Karten in seiner Auslage haben und mind. Wert "10" als Erstgebot abgeben. Das Gebot kann aus beliebigen Kartenwerten seiner Auslage gebildet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reihum (ggf. mehrmals) müssen die Mitspieler überbieten oder aussteigen. Höchstbieter zahlt mit Karten aus s. Auslage + nimmt die neue Karte auf.</li> </ul> <p><b>Neue Karte:</b> Sobald die Karte aus der Mitte verwendet wurde, deckt der linke Nachbar des Kartenerhaltenden die nächste Karte vom Nachziehstapel auf. Er ist am Zug.</p> <p><b>Spiel-Ende:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sobald Nachzieh-Stapel leer ist und seine letzte Karte abgehandelt* ist oder nur noch 1 Spieler Handkarten hat (im Spiel zu zweit: wenn Stapel leer ist).</li> <li>- Jeder Spieler zählt die Kartenwerte seiner Auslage abzügl. Handkarten-Werte.</li> <li>- Es siegt die höchste Gesamtpunktzahl.</li> </ul>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 05.12.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>* so interpretiert, da Verlag auf Anfrage keine Antwort gab.</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 05.12.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>	<p>* so interpretiert, da Verlag auf Anfrage keine Antwort gab.</p>