

Sarkophag - KSR
<p>Es gibt 60 Karten mit den Werten 1 bis 60. Ein Spieler mischt die Karten und gibt an jeden Spieler verdeckt 10 Karten. Restkarten werden beiseitegelegt. Spieler links vom Geber beginnt Partie. Unterhalb ihrer Werte zeigen die Karten je 0 - 5 Mumienköpfe.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>➔ Der Spieler spielt offen 1 Karte von der Hand aus.</p> <p><u>1. Karte im Stich:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Eine Karte mit 5 Mumienköpfen ist jetzt nicht erlaubt, ausser man hat keine andere. <p>➔ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn spielt die 2. Karte aus.</p> <p><u>2. Karte im Stich:</u></p> <p>a) Ist die 2. Karte <u>niedriger</u> als die 1. Karte, müssen alle weiteren Karten niedriger als die 1. Karte sein. Der Spieler mit der <u>niedrigsten</u> Karte muss den Stich nehmen. Wer nur eine <u>höhere</u> Karte als die 1. Karte spielen kann, spielt sie. Der Stich geht an den Spieler, der die <u>höchste</u> Karte gespielt hat. Wer niedriger ausspielen kann, muss das aber weiterhin tun.</p> <p>b) Ist die 2. Karte aber <u>höher</u> als die 1. Karte, müssen alle weiteren Karten höher als die 1. Karte sein. Der Spieler mit der <u>höchsten</u> Karte muss den Stich nehmen. Wer nur eine <u>niedrigere</u> Karte als die 1. Karte spielen kann, spielt sie. Den Stich geht an den Spieler, der die <u>niedrigste</u> Karte gespielt hat. Wer höher ausspielen kann, muss das aber weiterhin tun.</p> <p>➔ Wer einen Stich erhält, spielt den nächsten Stich an. ➔ Man spielt alle 10 Stiche durch.</p> <p>Spielende:</p> <p>Jeder Spieler zählt die Mumienköpfe auf seinen Karten. Der/die Spieler mit den <u>wenigsten</u> Mumienköpfen gewinnen.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.02.16 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Sarkophag - KSR
<p>Es gibt 60 Karten mit den Werten 1 bis 60. Ein Spieler mischt die Karten und gibt an jeden Spieler verdeckt 10 Karten. Restkarten werden beiseitegelegt. Spieler links vom Geber beginnt Partie. Unterhalb ihrer Werte zeigen die Karten je 0 - 5 Mumienköpfe.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>➔ Der Spieler spielt offen 1 Karte von der Hand aus.</p> <p><u>1. Karte im Stich:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Eine Karte mit 5 Mumienköpfen ist jetzt nicht erlaubt, ausser man hat keine andere. <p>➔ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn spielt die 2. Karte aus.</p> <p><u>2. Karte im Stich:</u></p> <p>a) Ist die 2. Karte <u>niedriger</u> als die 1. Karte, müssen alle weiteren Karten niedriger als die 1. Karte sein. Der Spieler mit der <u>niedrigsten</u> Karte muss den Stich nehmen. Wer nur eine <u>höhere</u> Karte als die 1. Karte spielen kann, spielt sie. Der Stich geht an den Spieler, der die <u>höchste</u> Karte gespielt hat. Wer niedriger ausspielen kann, muss das aber weiterhin tun.</p> <p>b) Ist die 2. Karte aber <u>höher</u> als die 1. Karte, müssen alle weiteren Karten höher als die 1. Karte sein. Der Spieler mit der <u>höchsten</u> Karte muss den Stich nehmen. Wer nur eine <u>niedrigere</u> Karte als die 1. Karte spielen kann, spielt sie. Den Stich geht an den Spieler, der die <u>niedrigste</u> Karte gespielt hat. Wer höher ausspielen kann, muss das aber weiterhin tun.</p> <p>➔ Wer einen Stich erhält, spielt den nächsten Stich an. ➔ Man spielt alle 10 Stiche durch.</p> <p>Spielende:</p> <p>Jeder Spieler zählt die Mumienköpfe auf seinen Karten. Der/die Spieler mit den <u>wenigsten</u> Mumienköpfen gewinnen.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.02.16 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>