

Schotten-Totten KSR	Schotten-Totten KSR	Schotten-Totten KSR
<p>Die 9 Grenzstein-Karten als horizontale Linie auslegen. Karten mit Werten 1-9 in 6 Farben (ohne 10 Taktik-Karten) mischen. 6 Karten an jeden Spieler geben, verd. Rest zum Nachziehen.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1.) Handkarte ausspielen: - 1 Handkarte offen auf der eigenen Seite der Grenzstein-Karten hinter einen beliebigen Grenzstein legen. Limit je Grenzstein und Seite: 3 Karten</p> <p>2.) Eventuell 1 oder mehrere Grenzsteine in Besitz nehmen: Diese Aktion ist auch erlaubt, wenn man keine Karten mehr hat. Dazu müssen beide Bedingungen erfüllt sein. Bedingung 1: 3 Karten auf der eigenen Seite liegen an diesem Stein. Bedingung 2: Nachweisen, dass Gegenspieler nicht höherwertig gehalten könnte. Als Info dienen die ausliegenden Karten. Wertungs-Rangfolge: 1. SELBE FARBE UND direkt AUFEINANDER folgende WERTE Die Reihenfolge der Kartenauslage ist egal. 2. ALLE Karten haben den SELBEN Wert. 3. ALLE Karten haben DIESELBE FARBE. 4. AUFEINANDER folgende WERTE, FARBE EGAL. Die Reihenfolge der Kartenauslage ist egal. 5. JEDE ANDERE KOMBINATION Gleichstand: In gleicher Abteilung wird die Wertesumme ermittelt. Ansonsten verliert dann, wer dort die letzte Karte gelegt hat. - Ein erobertes Grenzstein wird ans untere Ende der Kartenreihe des Gewinners gelegt, d.h., also hin zum Gewinner des Steines. - An einen gewonnenen Grenzstein dürfen keine Karten mehr angelegt werden.</p> <p>3.) Nachziehen: - 1 Karte nachziehen, so dass auf der Hand 6 Karten sind. Ist der Stapel leer, wird ohne Nachziehen weitergespielt.</p> <p>Ende: sobald ein Spieler 3 benachbarte Grenzsteine oder insgesamt 5 Grenzsteine besitzt. Dieser Spieler gewinnt.</p>	<p>Die 9 Grenzstein-Karten als horizontale Linie auslegen. Karten mit Werten 1-9 in 6 Farben (ohne 10 Taktik-Karten) mischen. 6 Karten an jeden Spieler geben, verd. Rest zum Nachziehen.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1.) Handkarte ausspielen: - 1 Handkarte offen auf der eigenen Seite der Grenzstein-Karten hinter einen beliebigen Grenzstein legen. Limit je Grenzstein und Seite: 3 Karten</p> <p>2.) Eventuell 1 oder mehrere Grenzsteine in Besitz nehmen: Diese Aktion ist auch erlaubt, wenn man keine Karten mehr hat. Dazu müssen beide Bedingungen erfüllt sein. Bedingung 1: 3 Karten auf der eigenen Seite liegen an diesem Stein. Bedingung 2: Nachweisen, dass Gegenspieler nicht höherwertig gehalten könnte. Als Info dienen die ausliegenden Karten. Wertungs-Rangfolge: 1. SELBE FARBE UND direkt AUFEINANDER folgende WERTE Die Reihenfolge der Kartenauslage ist egal. 2. ALLE Karten haben den SELBEN Wert. 3. ALLE Karten haben DIESELBE FARBE. 4. AUFEINANDER folgende WERTE, FARBE EGAL. Die Reihenfolge der Kartenauslage ist egal. 5. JEDE ANDERE KOMBINATION Gleichstand: In gleicher Abteilung wird die Wertesumme ermittelt. Ansonsten verliert dann, wer dort die letzte Karte gelegt hat. - Ein erobertes Grenzstein wird ans untere Ende der Kartenreihe des Gewinners gelegt, d.h., also hin zum Gewinner des Steines. - An einen gewonnenen Grenzstein dürfen keine Karten mehr angelegt werden.</p> <p>3.) Nachziehen: - 1 Karte nachziehen, so dass auf der Hand 6 Karten sind. Ist der Stapel leer, wird ohne Nachziehen weitergespielt.</p> <p>Ende: sobald ein Spieler 3 benachbarte Grenzsteine oder insgesamt 5 Grenzsteine besitzt. Dieser Spieler gewinnt.</p>	<p>Die 9 Grenzstein-Karten als horizontale Linie auslegen. Karten mit Werten 1-9 in 6 Farben (ohne 10 Taktik-Karten) mischen. 6 Karten an jeden Spieler geben, verd. Rest zum Nachziehen.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1.) Handkarte ausspielen: - 1 Handkarte offen auf der eigenen Seite der Grenzstein-Karten hinter einen beliebigen Grenzstein legen. Limit je Grenzstein und Seite: 3 Karten</p> <p>2.) Eventuell 1 oder mehrere Grenzsteine in Besitz nehmen: Diese Aktion ist auch erlaubt, wenn man keine Karten mehr hat. Dazu müssen beide Bedingungen erfüllt sein. Bedingung 1: 3 Karten auf der eigenen Seite liegen an diesem Stein. Bedingung 2: Nachweisen, dass Gegenspieler nicht höherwertig gehalten könnte. Als Info dienen die ausliegenden Karten. Wertungs-Rangfolge: 1. SELBE FARBE UND direkt AUFEINANDER folgende WERTE Die Reihenfolge der Kartenauslage ist egal. 2. ALLE Karten haben den SELBEN Wert. 3. ALLE Karten haben DIESELBE FARBE. 4. AUFEINANDER folgende WERTE, FARBE EGAL. Die Reihenfolge der Kartenauslage ist egal. 5. JEDE ANDERE KOMBINATION Gleichstand: In gleicher Abteilung wird die Wertesumme ermittelt. Ansonsten verliert dann, wer dort die letzte Karte gelegt hat. - Ein erobertes Grenzstein wird ans untere Ende der Kartenreihe des Gewinners gelegt, d.h., also hin zum Gewinner des Steines. - An einen gewonnenen Grenzstein dürfen keine Karten mehr angelegt werden.</p> <p>3.) Nachziehen: - 1 Karte nachziehen, so dass auf der Hand 6 Karten sind. Ist der Stapel leer, wird ohne Nachziehen weitergespielt.</p> <p>Ende: sobald ein Spieler 3 benachbarte Grenzsteine oder insgesamt 5 Grenzsteine besitzt. Dieser Spieler gewinnt.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>