

Scout (Oink Games) - KSR

Vorbereitung der Partie:

- Wählt den Startspieler aus und gebt ihm das Startspieler-Plättchen. Im Spiel gibt es 45 Karten. Jeder Kartenwert ist zunächst 9-mal vorhanden (auf beiden Seiten summiert).
- Bei 3 / 2 o. 4 / 5 Spielern legt Ihr in die Schachtel: alle Karten mit "10" / Karte mit "9", "10" / ---.
- Für jeden Spieler benötigt Ihr 1 "Scout & Show"-Chip (zu zweit: 0 Chips).

Runden-Vorbereitung:

- Legt alle selektierten "Scout & Show" - Chips in die Mitte. Jeder Spieler nimmt 1 Chip davon.
- Mischt die Karten gut durch und verteilt alle. Bedenkt, dass die Karten 2 Hälften haben.
- Nach der kompletten Verteilung nehmt Ihr Eure Karten auf, ohne ihre Positionen zu ändern.
- NIEMALS dürft Ihr während einer Runde Eure Karten neu anordnen bzw. drehen.
- Nur zum Rundenanfang dürft Ihr auf Wunsch Eure ganze Hand auf den Kopf stellen.

- Spielzug:**
- Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn immer reihum. Wer dran ist, MUSS genau EINE der 3 folgenden Aktionen ausführen:

- SHOW:**
- Wähle aus der Hand eine Serie (1 - x Karten) aus + lege sie vor Dir auf den Tisch. Serie = Karten gleichen Wertes ODER Karten mit lückenlos aufeinander folgenden Werten in aufsteigender oder absteigender Folge (Reihe).
 - Sind es mehrere Karten, müssen diese schon so auf der Hand zusammenhängen.
 - Gibt es noch keine aktuelle Serie auf dem Tisch, bist Du frei in der Karten-Wahl, andernfalls muss Deine Serie **STÄRKER** sein, als die ausliegende Serie.
- Rangfolge: 1 Karte < 2er-Reihe < Paar < 3er-Reihe < Dreier < 4er-Reihe < Vierer**
- STÄRKER** = mehr Karten als bisher toppen die aktuell ausliegende Serie.
 - Hast Du aber nur **GLEICH VIELE** Karten wie die bisherige Serie ausgelegt, gilt: Eine Serie **GLEICHER Werte** toppt jede Serie mit Karten in Reihenfolge. Eine Serie **höherer GLEICHER Werte** toppt niedrigere Serie gleicher Werte. Eine Serie **höherer Karten in REIHENFOLGE** toppt niedrigere Serie in Reihenfolge.
- z.B.: 2, 2 ist besser als 3, 4 bzw. 1, 2 bzw. 7, 8 usw. 3, 4, 5 ist besser als 3, 2, 1 / 1, 2, 3
3, 3, 3 ist besser als 3, 4, 5 bzw. 1, 2, 3 bzw. 7, 8, 9 usw. 2, 2, 2 ist besser als 1, 1, 1
- Zur Ausführung **nimmst Du die bisherige aktuelle Serie** vom Tisch und drehst die Karten um. Sie kommen zu Deinem Punktstapel dazu. Jede Karte = 1 SP.

- SCOUT:**
- **Nimm 1 Karte aus der aktuellen Serie** (auf dem Tisch), aber nur von **links oder rechts**, wenn es mehr als 1 Karte ist. Die Karte darfst Du (ggf. gedreht) an beliebiger Position in Deine Kartenhand einfügen.
 - Der **Besitzer** der aktuellen Serie nimmt 1 Scout-Chip (unendlich) aus der Mitte.

- SCOUT & SHOW:**
- Legst Du 1 "Scout & Show" - Chip in die Mitte, darfst Du erst die "Scout"-Aktion und dann sofort die "Show"-Aktion ausführen. Diese Aktion kann jeder Spieler somit nur **1-mal je Runde** ausführen.

- Rundenende** tritt ein, wenn:
- ENTWEDER hat 1 Spieler alle Karten nach einer Show-Aktion ausgespielt, endet die Runde sofort.
 - ODER niemand kann die aktuelle Serie überbieten + wählt daher die Scout-Aktion. Die Runde endet dann mit dem Spieler rechts vom letzten Show-Spieler. Man kann seine eigene Show nicht überbieten.

- PUNKTE:**
- Jede eingesammelte Karte / "Scout"-Chip = 1 Punkt.
 - Jede verbliebene Handkarte = 1 Minus-Punkt, aber nicht für den Spieler, der zuletzt eine Show machte. Alle Karten werden wieder eingesammelt.

- Spielende:**
- Ihr habt so viele Runden wie die Spieleranzahl gespielt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. **Bei Patt gibt es mehrere Sieger.**

- Spiel zu zweit:** *Interpretation, da Originalregeln vielfach auf BGG diskutiert und ungeklärt sind.*

- Vorbereitung:**
- Jeder Spieler erhält 3 "Scout"-Chips und 11 Karten. Restkarten = für 2. Runde. Es gibt nun keine "Scout & Show"-Chips.

- Spielzug:**
- Entweder macht man die "Scout"-Aktion ODER die "Show"-Aktion. Wenn Scout gewählt wurde, dann 1 "Scout"-Chip in die Mitte zahlen und danach ggf. 1 weitere Aktion machen. Besitzer der aktuellen Serie nimmt keinen Chip.

- Rundenende:**
- Erfüllt mind. 1 Spieler eine Bedingung, tritt sofort das Rundenende ein:
 - Er hat alle Karten abgespielt.
 - Der andere Spieler kann die Karten aus der "Show"-Aktion (die zuvor war) nicht kontern mit "Scout- / Show"-Aktion. Startspieler wechselt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 08.05.22

- SHOW:**
- Spiele 1 - x Karten aus, die stärker als die bisherige Auslage sind.

Ränge:

1 Karte
2er-Reihe
Paar
3er-Reihe
Dreier
4er-Reihe
Vierer

- Mehr Karten toppen aktuelle Anzahl.
- Wenn aber gleich viele Karten gespielt, gilt:
 - GLEICHE Werte toppen Reihenfolge.
 - Höhere GLEICHE toppen niedrigere.
 - Höhere REIHENFOLGE toppt niedrigere.

Erhalte die Karten der bisherigen Auslage.

- SCOUT:**
- Nimm 1 Karte aus aktueller Auslage (links/rechts). Stecke die Karte an beliebiger Stelle ins Handblatt. Besitzer der Auslage nimmt 1 Scout-Chip aus Mitte.

- SCOUT & SHOW:**
- Lege den Chip in die Mitte, darfst Du zuerst SCOUT und dann SHOW ausführen.