

Silent Planet - KSR

55 Karten in den Werten 1 - 5 und X werden gemischt und an jeden Spieler davon 9 verteilt.
Häufigkeiten: 15x "1" / 12x "2" / 9x "3" / 6x "4" / 4x "5" / 9x "X". "X" = Joker, jederzeit frei im aktuellen Team einsetzbar. Restkarten beiseite legen. Jeder Spieler sieht sich seine Karten an.

VORBEREITUNG: Alle Spieler führen folgende Schritte gleichzeitig aus:

- 1) Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt in einer selbst gewählten Reihenfolge als Reihe vor sich aus. Sinnvoll = aufsteigend oder absteigend.
- 2) Jeder Spieler deckt 0 - x Karten seiner Reihe auf, die die Logik der Reihe andeuten. Aufgedeckte Karten sind nicht weiter nutzbar.

Ablauf: Ihr versucht, so viele Alien-Teams (je 5 Personen) zu bilden, wie Spieler in Eurer Partie sind. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

Was passiert in Deinem Zug?

- Deine Mitspieler suchen gemeinsam EINE Deiner verdeckten Karten aus UND decken diese auf.
 - ➔ Es darf im gesamten Spiel nicht gesprochen oder geschrieben werden.
 - ➔ Hinweise auf seine eigenen Karten sind jedem Mitspieler verboten.
Beim Verständigen über die Karten des Mitspielers am Zug gilt:
OK ist Kopfnicken, Kopfschütteln, Telepathie, mit Fingern Zahlen andeuten.
 - ➔ Du als Mitspieler am Zug darfst keinerlei Hinweise geben und auch nicht die Miene verziehen.
- Ein TEAM Es wird immer nur an genau EINEM Team gearbeitet, bis es komplett oder ausgeschieden ist.

KOMPLETT = 5 gleiche Aliens ODER 5 unterschiedliche Aliens

- ➔ Komplette Teams werden als Stapel beiseite gelegt.
- ➔ Sobald das aktuelle Team nicht mehr regelkonform vervollständigt werden kann, scheidet es samt hinzugefügter (unpassender) Karte aus und der nächste Spieler ist dran.

Spielende: Habt Ihr so viele Teams komplett, wie Anzahl Spieler im Spiel = GESIEGT.
Schafft Ihr das Ziel nicht mit Euren Karten = VERLOREN.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.06.21

Silent Planet - KSR

55 Karten in den Werten 1 - 5 und X werden gemischt und an jeden Spieler davon 9 verteilt.
Häufigkeiten: 15x "1" / 12x "2" / 9x "3" / 6x "4" / 4x "5" / 9x "X". "X" = Joker, jederzeit frei im aktuellen Team einsetzbar. Restkarten beiseite legen. Jeder Spieler sieht sich seine Karten an.

VORBEREITUNG: Alle Spieler führen folgende Schritte gleichzeitig aus:

- 1) Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt in einer selbst gewählten Reihenfolge als Reihe vor sich aus. Sinnvoll = aufsteigend oder absteigend.
- 2) Jeder Spieler deckt 0 - x Karten seiner Reihe auf, die die Logik der Reihe andeuten. Aufgedeckte Karten sind nicht weiter nutzbar.

Ablauf: Ihr versucht, so viele Alien-Teams (je 5 Personen) zu bilden, wie Spieler in Eurer Partie sind. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

Was passiert in Deinem Zug?

- Deine Mitspieler suchen gemeinsam EINE Deiner verdeckten Karten aus UND decken diese auf.
 - ➔ Es darf im gesamten Spiel nicht gesprochen oder geschrieben werden.
 - ➔ Hinweise auf seine eigenen Karten sind jedem Mitspieler verboten.
Beim Verständigen über die Karten des Mitspielers am Zug gilt:
OK ist Kopfnicken, Kopfschütteln, Telepathie, mit Fingern Zahlen andeuten.
 - ➔ Du als Mitspieler am Zug darfst keinerlei Hinweise geben und auch nicht die Miene verziehen.
- Ein TEAM Es wird immer nur an genau EINEM Team gearbeitet, bis es komplett oder ausgeschieden ist.

KOMPLETT = 5 gleiche Aliens ODER 5 unterschiedliche Aliens

- ➔ Komplette Teams werden als Stapel beiseite gelegt.
- ➔ Sobald das aktuelle Team nicht mehr regelkonform vervollständigt werden kann, scheidet es samt hinzugefügter (unpassender) Karte aus und der nächste Spieler ist dran.

Spielende: Habt Ihr so viele Teams komplett, wie Anzahl Spieler im Spiel = GESIEGT.
Schafft Ihr das Ziel nicht mit Euren Karten = VERLOREN.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.06.21