

Sioux - KSR								
<p>55 Stammeskarten in 5 Farben - jeder Spieler erhält 1 Satz. 56 Beutekarten (Wert 1 - 5, jeder Wert = ein best. Tier) nach Tieren stapeln. 15 Vorratskarten (Winter) in 3 Stapel sortieren (1, 2 oder 3 Kristalle) und von der Sorte mit 1 Kristall sowie offen auslegen, wie Spieler im Spiel. Bei weniger als 5 Spielern zuerst höherwertige Karten je Winter aussondern. Karte "geweihter Jäger" bereitlegen. Die Phasen werden nacheinander gespielt. Beute muss später sichtbar/zählbar + nach Tieren sortiert vor Spielern ausliegen.</p> <p>Phase 1 - DIE JAGD:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler legt verdeckt 1 Stammeskarte aus. - Alle Karten werden gleichzeitig aufgedeckt. Wer den höchsten Wert gespielt hat, erhält die Beute der Jagd. Beutewert = Wert höchster Karte abzüglich Wert zweithöchster Karte. Patt bei höchster Karte (niemand erhält Beute): 2 Betroffene = tauschen miteinander ihren gesamten bisherigen Beutebesitz. 3 - 5 Betroffene = es passiert nichts. - Die Beute kann sich auch aus mehreren Tieren zusammensetzen, wobei zuerst das wertvollste vorhandene Tier genommen werden muss. Evtl. nicht vorhandene Beute verfällt, kann also nicht genommen werden. <p>Phase 2 - KLEINE GESCHENKE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erreicht ein Spieler <u>nach einer Jagd (Phase 1)*</u> mit seiner gesamten Beute die gleiche Beutesumme eines beliebigen anderen Spielers, kann er von diesem ein Geschenk fordern. - Dazu muss ihm der andere Spieler 1 Ex. seines kleinsten Beutetieres geben. - Je Runde kann max. 1 Geschenk von einem Spieler eingefordert werden, bei mehreren Spielern mit gleicher Beutesumme: von jedem Spieler.* - Die nächste Ausspielrunde beginnt in Phase 1. <p>JAGDENDE und WINTER:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erreicht ein Spieler mind. die Beutesumme von 20, endet die Jagd sofort. - Die Vorratskarten des aktuellen Winters (es gibt drei Winter) werden vergeben. Jeder Spieler zählt seine Beutesumme. Höchste Vorratskarte ==> Spieler mit höchster Beutesumme. Karte "Geweihter Jäger" ==> Spieler mit höchster Beutesumme 2.höchste Vorratskarte usw. ==> Spieler mit 2.höchster Beutesumme usw. Patt: Es geht vor, wer mehr Tiere erlegt hat. neues Patt: Unbeteiligter Spieler mischt Vorratskarten und teilt diese zu. - Vorratskarten des folgenden (2. oder 3.) Winters offen auslegen. - Alle Beutetiere der Abrechnung kommen in den Vorrat zurück. - Jeder Spieler nimmt <u>alle</u> seine Handkarten auf. Weiter mit Phase 1. <p>LETZTE KARTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hat ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt, nehmen alle Spieler sofort ihre bisher ausgespielten Karten wieder auf die Hand. <p>Ende des Spiels: Nach 3 Wintern ist Schluß. Jeder Spieler zählt die Werte seiner Vorratskarten. Höchster Gesamtwert gewinnt. Patt: Wer im 3. Winter mehr Vorrat bekam.</p> <p>Sonderfunktionen:</p> <table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Shamane</td> <td>Erst nach dem Aufdecken sagt man den Wert der Karte (6 - 8) an. Das darf kein Wert eines der Mitspieler sein. Mehrere Schamanen = je Wert 6.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Geweihter Jäger</td> <td>Beim Ausspielen erhält man eine Hirscheute (Wert 3), alle anderen Spieler dieser Runde gehen leer aus. Kommt 1 listige Krähe gleichzeitig vor, raubt diese dagegen den Hirsch. Mehrere Krähen werten nur mit ihrem Wert 1.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Listige Krähe (+1)</td> <td>Wer einen fälligen Beutetausch verhindern will, sagt "Listige Krähe" an. Jeder der 2 Beteiligten legt 1 zus. Karte verdeckt aus. Beide Karten aufdecken. Eine gespielte Krähe erhöht die schon liegende Karte um 1. Eine Stammeskarte gilt hier immer als Wert "0" und wird nur als Bluff gespielt, danach: wieder auf die Hand. Gespielte Karte "Listige Krähe" geht aus dem Spiel.</td> </tr> </table>		Shamane	Erst nach dem Aufdecken sagt man den Wert der Karte (6 - 8) an. Das darf kein Wert eines der Mitspieler sein. Mehrere Schamanen = je Wert 6.	Geweihter Jäger	Beim Ausspielen erhält man eine Hirscheute (Wert 3), alle anderen Spieler dieser Runde gehen leer aus. Kommt 1 listige Krähe gleichzeitig vor, raubt diese dagegen den Hirsch. Mehrere Krähen werten nur mit ihrem Wert 1.	Listige Krähe (+1)	Wer einen fälligen Beutetausch verhindern will, sagt "Listige Krähe" an. Jeder der 2 Beteiligten legt 1 zus. Karte verdeckt aus. Beide Karten aufdecken. Eine gespielte Krähe erhöht die schon liegende Karte um 1. Eine Stammeskarte gilt hier immer als Wert "0" und wird nur als Bluff gespielt, danach: wieder auf die Hand. Gespielte Karte "Listige Krähe" geht aus dem Spiel.	
Shamane	Erst nach dem Aufdecken sagt man den Wert der Karte (6 - 8) an. Das darf kein Wert eines der Mitspieler sein. Mehrere Schamanen = je Wert 6.							
Geweihter Jäger	Beim Ausspielen erhält man eine Hirscheute (Wert 3), alle anderen Spieler dieser Runde gehen leer aus. Kommt 1 listige Krähe gleichzeitig vor, raubt diese dagegen den Hirsch. Mehrere Krähen werten nur mit ihrem Wert 1.							
Listige Krähe (+1)	Wer einen fälligen Beutetausch verhindern will, sagt "Listige Krähe" an. Jeder der 2 Beteiligten legt 1 zus. Karte verdeckt aus. Beide Karten aufdecken. Eine gespielte Krähe erhöht die schon liegende Karte um 1. Eine Stammeskarte gilt hier immer als Wert "0" und wird nur als Bluff gespielt, danach: wieder auf die Hand. Gespielte Karte "Listige Krähe" geht aus dem Spiel.							
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.01.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>		*mit Autor geklärt						

Sioux - KSR								
<p>55 Stammeskarten in 5 Farben - jeder Spieler erhält 1 Satz. 56 Beutekarten (Wert 1 - 5, jeder Wert = ein best. Tier) nach Tieren stapeln. 15 Vorratskarten (Winter) in 3 Stapel sortieren (1, 2 oder 3 Kristalle) und von der Sorte mit 1 Kristall sowie offen auslegen, wie Spieler im Spiel. Bei weniger als 5 Spielern zuerst höherwertige Karten je Winter aussondern. Karte "geweihter Jäger" bereitlegen. Die Phasen werden nacheinander gespielt. Beute muss später sichtbar/zählbar + nach Tieren sortiert vor Spielern ausliegen.</p> <p>Phase 1 - DIE JAGD:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler legt verdeckt 1 Stammeskarte aus. - Alle Karten werden gleichzeitig aufgedeckt. Wer den höchsten Wert gespielt hat, erhält die Beute der Jagd. Beutewert = Wert höchster Karte abzüglich Wert zweithöchster Karte. Patt bei höchster Karte (niemand erhält Beute): 2 Betroffene = tauschen miteinander ihren gesamten bisherigen Beutebesitz. 3 - 5 Betroffene = es passiert nichts. - Die Beute kann sich auch aus mehreren Tieren zusammensetzen, wobei zuerst das wertvollste vorhandene Tier genommen werden muss. Evtl. nicht vorhandene Beute verfällt, kann also nicht genommen werden. <p>Phase 2 - KLEINE GESCHENKE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erreicht ein Spieler <u>nach einer Jagd (Phase 1)*</u> mit seiner gesamten Beute die gleiche Beutesumme eines beliebigen anderen Spielers, kann er von diesem ein Geschenk fordern. - Dazu muss ihm der andere Spieler 1 Ex. seines kleinsten Beutetieres geben. - Je Runde kann max. 1 Geschenk von einem Spieler eingefordert werden, bei mehreren Spielern mit gleicher Beutesumme: von jedem Spieler.* - Die nächste Ausspielrunde beginnt in Phase 1. <p>JAGDENDE und WINTER:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erreicht ein Spieler mind. die Beutesumme von 20, endet die Jagd sofort. - Die Vorratskarten des aktuellen Winters (es gibt drei Winter) werden vergeben. Jeder Spieler zählt seine Beutesumme. Höchste Vorratskarte ==> Spieler mit höchster Beutesumme. Karte "Geweihter Jäger" ==> Spieler mit höchster Beutesumme 2.höchste Vorratskarte usw. ==> Spieler mit 2.höchster Beutesumme usw. Patt: Es geht vor, wer mehr Tiere erlegt hat. neues Patt: Unbeteiligter Spieler mischt Vorratskarten und teilt diese zu. - Vorratskarten des folgenden (2. oder 3.) Winters offen auslegen. - Alle Beutetiere der Abrechnung kommen in den Vorrat zurück. - Jeder Spieler nimmt <u>alle</u> seine Handkarten auf. Weiter mit Phase 1. <p>LETZTE KARTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hat ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt, nehmen alle Spieler sofort ihre bisher ausgespielten Karten wieder auf die Hand. <p>Ende des Spiels: Nach 3 Wintern ist Schluß. Jeder Spieler zählt die Werte seiner Vorratskarten. Höchster Gesamtwert gewinnt. Patt: Wer im 3. Winter mehr Vorrat bekam.</p> <p>Sonderfunktionen:</p> <table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Shamane</td> <td>Erst nach dem Aufdecken sagt man den Wert der Karte (6 - 8) an. Das darf kein Wert eines der Mitspieler sein. Mehrere Schamanen = je Wert 6.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Geweihter Jäger</td> <td>Beim Ausspielen erhält man eine Hirscheute (Wert 3), alle anderen Spieler dieser Runde gehen leer aus. Kommt 1 listige Krähe gleichzeitig vor, raubt diese dagegen den Hirsch. Mehrere Krähen werten nur mit ihrem Wert 1.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Listige Krähe (+1)</td> <td>Wer einen fälligen Beutetausch verhindern will, sagt "Listige Krähe" an. Jeder der 2 Beteiligten legt 1 zus. Karte verdeckt aus. Beide Karten aufdecken. Eine gespielte Krähe erhöht die schon liegende Karte um 1. Eine Stammeskarte gilt hier immer als Wert "0" und wird nur als Bluff gespielt, danach: wieder auf die Hand. Gespielte Karte "Listige Krähe" geht aus dem Spiel.</td> </tr> </table>		Shamane	Erst nach dem Aufdecken sagt man den Wert der Karte (6 - 8) an. Das darf kein Wert eines der Mitspieler sein. Mehrere Schamanen = je Wert 6.	Geweihter Jäger	Beim Ausspielen erhält man eine Hirscheute (Wert 3), alle anderen Spieler dieser Runde gehen leer aus. Kommt 1 listige Krähe gleichzeitig vor, raubt diese dagegen den Hirsch. Mehrere Krähen werten nur mit ihrem Wert 1.	Listige Krähe (+1)	Wer einen fälligen Beutetausch verhindern will, sagt "Listige Krähe" an. Jeder der 2 Beteiligten legt 1 zus. Karte verdeckt aus. Beide Karten aufdecken. Eine gespielte Krähe erhöht die schon liegende Karte um 1. Eine Stammeskarte gilt hier immer als Wert "0" und wird nur als Bluff gespielt, danach: wieder auf die Hand. Gespielte Karte "Listige Krähe" geht aus dem Spiel.	
Shamane	Erst nach dem Aufdecken sagt man den Wert der Karte (6 - 8) an. Das darf kein Wert eines der Mitspieler sein. Mehrere Schamanen = je Wert 6.							
Geweihter Jäger	Beim Ausspielen erhält man eine Hirscheute (Wert 3), alle anderen Spieler dieser Runde gehen leer aus. Kommt 1 listige Krähe gleichzeitig vor, raubt diese dagegen den Hirsch. Mehrere Krähen werten nur mit ihrem Wert 1.							
Listige Krähe (+1)	Wer einen fälligen Beutetausch verhindern will, sagt "Listige Krähe" an. Jeder der 2 Beteiligten legt 1 zus. Karte verdeckt aus. Beide Karten aufdecken. Eine gespielte Krähe erhöht die schon liegende Karte um 1. Eine Stammeskarte gilt hier immer als Wert "0" und wird nur als Bluff gespielt, danach: wieder auf die Hand. Gespielte Karte "Listige Krähe" geht aus dem Spiel.							
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.01.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>		*mit Autor geklärt						