

Tenno - KSR	
<p>Jeder Spieler hat 1 Set seiner Farbe (Werte 1 - 10, X) und legt die Karten mit Wert 1 - 3 in beliebiger Reihenfolge verdeckt vor sich. Rest auf Hand. Man darf stets seine ausliegenden Karten (nicht Gefangene) ansehen.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1) ANGRIFF ausführen: Beliebigen Gegner wählen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 1 der eigenen 3 verdeckten Karten aufdecken. ◆ 1 verdeckte Karte des Gegners wählen, welche dieser aufdeckt. ◆ Zahlenwerte vergleichen: Höhere Karte schlägt i.d.R. niedrigere. <p>➔ Fall A - Angreifer gewinnt: Unterlegene Karte des Verteidigers auf eigenen verdeckten Stapel (Gefangene) legen, eigene Karte = verdeckt an ihren Platz zurück.</p> <p>➔ Fall B - Verteidiger gewinnt: Unterlegene Karte des Angreifers kommt auf den Ablagestapel. Die Verteidiger-Karte kommt verdeckt an ihren Platz zurück.</p> <p>➔ Fall C - Gleichstand: Beide Karten gehen aus dem Spiel = Ablagestapel.</p> <p>2) Wer eine LÜCKE in seiner Auslage vor sich hat, füllt diese von seiner Hand wieder auf. Reihenfolge der 3 Karten nicht ändern!</p> <p>3) ANGREIFER ohne Kartenverlust: Hat der Angreifer keine Karte verloren, darf er eine der vor ihm liegenden Karten gegen seine Hand tauschen. Hat er keine Handkarte, darf er 2 der ausliegenden Karten vertauschen.</p> <p>VERTEIDIGER hat GEWONNEN: Er darf 1 der 3 ausliegenden Karten des Angreifers anschauen und legt sie verdeckt zurück.</p>	

<p>Spielende:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Das Spiel endet sofort, wenn jemand seine Lücke nicht auffüllen kann. Alle Spieler notieren die Werte der Karten in ihrem Gefangenenstapel. Patt: Beteiligte addieren Werte ihrer Handkarten und ausliegenden Karten zu ihrem Ergebnis dazu. <p>Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.</p> <p>NINJA (4): Als Verteidiger: Wert 4, als Angreifer: Wert 8</p> <p>MÖNCH (5): Aufdecken, wenn andere eigene Karte angegriffen wird. Die angegriffene Karte erhöht ihren Wert nun um 2.</p> <p>RONIN (6): Greift mit Stärke 6 an. Nach einem Angriff (Ausgang egal) darf Angreifer mit 1 anderen Karte 1 beliebigen Gegner angreifen. Danach erst darf der Angreifer seine Lücke/n auffüllen.</p> <p>SHOGUN (10): Kann nur verteidigen. Gewinnt er einen Angriff als Verteidiger, nimmt er die gegnerische Karte gefangen,</p> <p>GEISHA (X): Sie ist immer +1 höher als die Karte des Gegners. Nach Einsatz geht sie aus dem Spiel. Patt: beide a.d. Spiel</p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.04.17</p>	

Tenno - KSR	
<p>Jeder Spieler hat 1 Set seiner Farbe (Werte 1 - 10, X) und legt die Karten mit Wert 1 - 3 in beliebiger Reihenfolge verdeckt vor sich. Rest auf Hand. Man darf stets seine ausliegenden Karten (nicht Gefangene) ansehen.</p> <p>Ablauf eines Zuges:</p> <p>1) ANGRIFF ausführen: Beliebigen Gegner wählen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 1 der eigenen 3 verdeckten Karten aufdecken. ◆ 1 verdeckte Karte des Gegners wählen, welche dieser aufdeckt. ◆ Zahlenwerte vergleichen: Höhere Karte schlägt i.d.R. niedrigere. <p>➔ Fall A - Angreifer gewinnt: Unterlegene Karte des Verteidigers auf eigenen verdeckten Stapel (Gefangene) legen, eigene Karte = verdeckt an ihren Platz zurück.</p> <p>➔ Fall B - Verteidiger gewinnt: Unterlegene Karte des Angreifers kommt auf den Ablagestapel. Die Verteidiger-Karte kommt verdeckt an ihren Platz zurück.</p> <p>➔ Fall C - Gleichstand: Beide Karten gehen aus dem Spiel = Ablagestapel.</p> <p>2) Wer eine LÜCKE in seiner Auslage vor sich hat, füllt diese von seiner Hand wieder auf. Reihenfolge der 3 Karten nicht ändern!</p> <p>3) ANGREIFER ohne Kartenverlust: Hat der Angreifer keine Karte verloren, darf er eine der vor ihm liegenden Karten gegen seine Hand tauschen. Hat er keine Handkarte, darf er 2 der ausliegenden Karten vertauschen.</p> <p>VERTEIDIGER hat GEWONNEN: Er darf 1 der 3 ausliegenden Karten des Angreifers anschauen und legt sie verdeckt zurück.</p>	

<p>Spielende:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Das Spiel endet sofort, wenn jemand seine Lücke nicht auffüllen kann. Alle Spieler notieren die Werte der Karten in ihrem Gefangenenstapel. Patt: Beteiligte addieren Werte ihrer Handkarten und ausliegenden Karten zu ihrem Ergebnis dazu. <p>Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.</p> <p>NINJA (4): Als Verteidiger: Wert 4, als Angreifer: Wert 8</p> <p>MÖNCH (5): Aufdecken, wenn andere eigene Karte angegriffen wird. Die angegriffene Karte erhöht ihren Wert nun um 2.</p> <p>RONIN (6): Greift mit Stärke 6 an. Nach einem Angriff (Ausgang egal) darf Angreifer mit 1 anderen Karte 1 beliebigen Gegner angreifen. Danach erst darf der Angreifer seine Lücke/n auffüllen.</p> <p>SHOGUN (10): Kann nur verteidigen. Gewinnt er einen Angriff als Verteidiger, nimmt er die gegnerische Karte gefangen,</p> <p>GEISHA (X): Sie ist immer +1 höher als die Karte des Gegners. Nach Einsatz geht sie aus dem Spiel. Patt: beide a.d. Spiel</p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.04.17</p>	