

Think Str8! - KSR

Man spielt zu zweit / dritt / viert jeweils 10 / 9 / 8 Runden. Erratet Eure eigenen Zahlen und tippt gut.

Ablauf einer Runde:

1 - Würfeln (einer für alle):

- ◆ Wer auf der Zählleiste **hinten** (bzw. bei Patt im Stapel oben) liegt, **würfelt die 3 Farb-Würfel**.
- ◆ Der Würfler prüft, ob er den Wurf so akzeptiert ODER 1 der Würfel auf eine beliebige Farbe einstellt. Danach werden die Würfel auf die passenden Felder des Spielplans gesetzt.
- ◆ Jeder Spieler kreuzt auf seinem Ermittlungs-Blatt in den Würfel-Spalten die gewürfelten Farben an, d. h., in 1 Zeile je Würfelphase. Mehrere gleichfarbige Würfel = mehrere Kreuze im selben Feld.
Achtung: Unbedingt Platz in den Ankreuz-Feldern für späteren Eintrag einer Zahl lassen.

2 - Einschätzungen abgeben:

- ◆ Ihr überlegt, welche Zahlenwerte (0 - 7) Ihr in diesen Farben auf Euren Kartenhaltern haben könntet.
- ◆ Der Würfler wählt zuerst ein **Tipp-Plättchen** aus, danach der Zweitletzte auf der Zählleiste usw.. Mit dem Tipp-Plättchen (jedes hat eine andere Länge) deckt man auf der Leiste vor sich einige Zahlen ab und markiert damit die vermutliche Summe aus den Zahlen der eigenen Karten.
BEACHTET: Es sind dabei nur die Zahlenkarten in den gewürfelten Farben relevant.
Bei mehreren Würfeln selber Farbe zählt man auch mehrfach den entsprechenden Zahlen-Wert.

Beispiel:

21	20	19	18	17	16	2	8	7	6	5	4	3	2	1
----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Tipp-Plättchen "2"

Hier ist der Bereich 9 - 15 markiert - also Summe eigener Zahlen in aktuellen Farben.
Punkte bei richtigem Tipp

3 - Prüfen und punkten:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum prüft man seine Einschätzungen. Dabei NIEMALS die eigenen Karten-Werte ansehen!
- ◆ Ein Mitspieler (ggf., der gegenüber sitzt) sagt an, ob man den Summen-Bereich richtig getippt hat. RICHTIG = Der Tipper geht so viele Punkte auf Zählleiste vor, wie sein Tipp-Plättchen angibt. FALSCH = Mitspieler sagen ausserdem an, ob Tipp zu hoch oder zu niedrig war.
Bei dem kleinsten Tipp-Plättchen mit der "5" geben die Mitspieler diesen Hinweis aber nicht. Der betroffene Spieler trägt je rechts in seinem Wertungsblatt die bestätigte Bandbreite ein.
Beispiel: Dein Tipp war 4 - 10. Die Summe ist lt. Mitspieler aber höher. Trage also 11 - 21 ein.
- ◆ Sind alle Tipp-Plättchen kontrolliert worden, müssen **alle Falsch-Tipper** (der hinterste Spieler auf der Zählleiste zuerst, dann der vorletzte usw..) 1 Karte von ihrem Halter austauschen. Dazu zieht man 1 beliebige Karte von seinem Halter und legt sie offen neben sich ab. Danach zieht man vom Stapel dieser Farbe 1 neue Karte und steckt sie unbesehen in den Halter.
Achtung: Nur Karten mit noch vorhandener Nachzieh-Möglichkeit darf man austauschen.
- ◆ Erhaltene Informationen zu eigenen Karten markiert man links auf seinem Wertungs-Blatt. Den Wert einer ausgetauschten Karte trägt man rechts oben im Würfel-Farbfeld ein. Entsprechend kann man auch in früheren Reihen Vermerke zu den Wertsummen von (ausgetauschten) Karten machen.
- ◆ Alle Tipp-Plättchen werden neben den Spielplan zurückgelegt.

Beispiel:

			X	
			2	

lila Spalte

Spielende:

- ◆ Nun DARF man Tipps zu den Karten auf seinem Halter abgeben.
- ◆ Jede Farbe erlaubt bis zu 3 Tipps (auf dem Wertungs-Blatt unten links).
Je weniger Tipps, desto mehr Punkte (1 / 2 / 5) gibt es, wenn einer der Tipps stimmt.
- ◆ In Spielerreihenfolge wertet jeder Spieler jeweils komplett seine Tipps.
- ◆ Erzielte Punkte auf Zählleiste abtragen. Jede nicht geratene Karte = minus 2 Punkte.
Minus-Punkte gibt es aber nur, wenn man auch getippt hat.

Es gewinnt der Spieler, der am weitesten vorn auf der Zählleiste steht.

Patt: Der Beteiligte ganz unten im Stapel auf der Zählleiste siegt.

In meiner Spielregel steht noch ein Passus zum erneuten Patt, was ja gar nicht möglich ist.

Meine Nachfrage bei Hutter Trade ergab, dass dieser unsinnige Text eigentlich gelöscht sein sollte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Winner - 03.02.16

Weitere KSRs unter www.hall9000.de
Hinweise zur KSR: roland.winner@gmx.de