

Voll Verladen - KSR
62 Warenkarten in den Werten 1 - 10 (je 3x) und 11 - 18 (4x) auf dem Tisch verteilen. Sonderregeln für 2 Pers. beachten. Jeder Spieler hat ein Führerhaus eines LKWs vor sich liegen. Ablauf eines Zuges: Karte aufdecken: ⇒ 1 beliebige Karte aufdecken und allen Spielern zeigen. ENTWEDER Karte zurücklegen: Kann oder will der Spieler diese Karte nicht an seinen LKW anlegen, legt er sie an ihren Ort zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe. ODER Karte behalten: ○ Der Spieler legt die Karte (Ware) an seinen LKW an. Die neue Karte muss einen höheren Wert haben, als die letzte anliegende Karte an seinem LKW. ○ Es dürfen Lücken zwischen einzelnen Werten bestehen und man muss nicht mit Wert 1 beginnen. ○ Angelegte Karten überlappend legen, so dass jeweils das Hinterrad überdeckt ist. ○ Limit Waren je LKW: 10 ○ Wurde die "18" verladen, endet das Spiel für den Spieler, der die Verladung vorgenommen hat. ○ Nach einer Verladung darf sofort 1 weitere Karte angesehen + verladen werden, bis man nicht mehr anlegen kann/will. ○ Eine Karte, die niemand mehr anlegen könnte, bleibt offen auf dem Tisch liegen und der Zug des Spielers endet. Spielende: Hat ein Spieler 10 Karten angelegt, endet das Spiel. Alle anderen Spieler sind noch 1x am Zug, wenn sie noch Waren laden können. Haben alle Spieler bis auf einen eine "18" verladen, ist der verbliebene Spieler noch 1x am Zug. Am Zug zu sein heißt auch ggf. mehrere Waren zu laden. Wertung: ○ Je 1 Punkt je verladene Ware. ○ Je 1 Punkt je Werbung auf einer Plane. ○ 1 Punkt für LKW mit 10 Karten. ○ 5 Punkte für jede Gruppe aus 3 gleichfarbigen Waren. ○ Die höchste Punktsomme gewinnt. Patt: Unter den Beteiligten siegt die höchste Summe aus den Werten aller verladenen Waren.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.11.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de

Voll Verladen - KSR
62 Warenkarten in den Werten 1 - 10 (je 3x) und 11 - 18 (4x) auf dem Tisch verteilen. Sonderregeln für 2 Pers. beachten. Jeder Spieler hat ein Führerhaus eines LKWs vor sich liegen. Ablauf eines Zuges: Karte aufdecken: ⇒ 1 beliebige Karte aufdecken und allen Spielern zeigen. ENTWEDER Karte zurücklegen: Kann oder will der Spieler diese Karte nicht an seinen LKW anlegen, legt er sie an ihren Ort zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe. ODER Karte behalten: ○ Der Spieler legt die Karte (Ware) an seinen LKW an. Die neue Karte muss einen höheren Wert haben, als die letzte anliegende Karte an seinem LKW. ○ Es dürfen Lücken zwischen einzelnen Werten bestehen und man muss nicht mit Wert 1 beginnen. ○ Angelegte Karten überlappend legen, so dass jeweils das Hinterrad überdeckt ist. ○ Limit Waren je LKW: 10 ○ Wurde die "18" verladen, endet das Spiel für den Spieler, der die Verladung vorgenommen hat. ○ Nach einer Verladung darf sofort 1 weitere Karte angesehen + verladen werden, bis man nicht mehr anlegen kann/will. ○ Eine Karte, die niemand mehr anlegen könnte, bleibt offen auf dem Tisch liegen und der Zug des Spielers endet. Spielende: Hat ein Spieler 10 Karten angelegt, endet das Spiel. Alle anderen Spieler sind noch 1x am Zug, wenn sie noch Waren laden können. Haben alle Spieler bis auf einen eine "18" verladen, ist der verbliebene Spieler noch 1x am Zug. Am Zug zu sein heißt auch ggf. mehrere Waren zu laden. Wertung: ○ Je 1 Punkt je verladene Ware. ○ Je 1 Punkt je Werbung auf einer Plane. ○ 1 Punkt für LKW mit 10 Karten. ○ 5 Punkte für jede Gruppe aus 3 gleichfarbigen Waren. ○ Die höchste Punktsomme gewinnt. Patt: Unter den Beteiligten siegt die höchste Summe aus den Werten aller verladenen Waren.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.11.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de