

Ziegen kriegen - KSR
<p>50 Ziegen-Karten mit je 1 - 5 Ziegensymbolen und den Werten 1 - 50 mischen. 12 Hügel-Karten in den Werten 1 - 8 mischen und verdeckt bereit legen. Von den Ziegen-Karten an jeden Spieler 8 verdeckt auf die Hand austeilen. Restliche Karten sind aus dem Spiel. Es werden so viele Runden gespielt wie Spieler teilnehmen (Alternativ-Regel) oder man spielt individuelle Rundenzahlen. Jede Runde besteht aus 8 Stichen.</p> <p>Ablauf eines Stichs: - Reihum im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler 1 Karte offen aus. <u>Höchste Karte:</u> Der Spieler dieser Karte gewinnt den Stich und legt ihn verdeckt zur Seite. Er zählt die Ziegensymbole auf den Karten des Stichs und merkt sich diese. Abgelegte Karten dürfen später nicht mehr angesehen werden. <u>Niedrigste Karte:</u> 1. Stich: Der Spieler dieser Karte nimmt die oberste Hügelkarte und platziert sie in der Tischmitte. Er setzt die Ziege auf eine der Zahlen = er markiert den Hügelanfang. 2. Stich: Der Spieler dieser Karte nimmt die oberste Hügelkarte und platziert sie mit einer der beiden Zahlen seiner Wahl an das Hügelteil mit der Ziege. 3. + 4. Stich: Der Spieler dieser Karte nimmt die oberste Hügelkarte und platziert sie an die schon liegenden Hügelteile. Wenn der Hügel komplett ist, bestimmt die Summe der Werte dort das Limit an Ziegenköpfen, das kein Spieler überschreiten darf, wenn er am Ende Punkte erhalten möchte. <u>weitere Stiche:</u> Es folgen keine weiteren Aktivitäten am Hügel.</p> <p>- Der Gewinner eines Stichs spielt die nächste Karte auf.</p> <p>Ende einer Runde: Jeder Spieler zählt die Ziegensymbole auf seinen Karten zusammen. Summe > Limit, dann gibt es 0 Punkte. Summe <= Limit, dann gibt es so viele Punkte wie Anzahl Ziegensymbole auf den eigenen Karten enthalten sind. Spieler ohne Stich erhalten Punkte wie die Zahl auf dem Hügelteil mit der Ziege. Alternativregel: Höchste Gesamtpunktzahl siegt nach gespielter Anzahl an Runden. Einzelrundenabrechnung: Es siegt der höchste Punktwert der Runde.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.07.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Ziegen kriegen - KSR
<p>50 Ziegen-Karten mit je 1 - 5 Ziegensymbolen und den Werten 1 - 50 mischen. 12 Hügel-Karten in den Werten 1 - 8 mischen und verdeckt bereit legen. Von den Ziegen-Karten an jeden Spieler 8 verdeckt auf die Hand austeilen. Restliche Karten sind aus dem Spiel. Es werden so viele Runden gespielt wie Spieler teilnehmen (Alternativ-Regel) oder man spielt individuelle Rundenzahlen. Jede Runde besteht aus 8 Stichen.</p> <p>Ablauf eines Stichs: - Reihum im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler 1 Karte offen aus. <u>Höchste Karte:</u> Der Spieler dieser Karte gewinnt den Stich und legt ihn verdeckt zur Seite. Er zählt die Ziegensymbole auf den Karten des Stichs und merkt sich diese. Abgelegte Karten dürfen später nicht mehr angesehen werden. <u>Niedrigste Karte:</u> 1. Stich: Der Spieler dieser Karte nimmt die oberste Hügelkarte und platziert sie in der Tischmitte. Er setzt die Ziege auf eine der Zahlen = er markiert den Hügelanfang. 2. Stich: Der Spieler dieser Karte nimmt die oberste Hügelkarte und platziert sie mit einer der beiden Zahlen seiner Wahl an das Hügelteil mit der Ziege. 3. + 4. Stich: Der Spieler dieser Karte nimmt die oberste Hügelkarte und platziert sie an die schon liegenden Hügelteile. Wenn der Hügel komplett ist, bestimmt die Summe der Werte dort das Limit an Ziegenköpfen, das kein Spieler überschreiten darf, wenn er am Ende Punkte erhalten möchte. <u>weitere Stiche:</u> Es folgen keine weiteren Aktivitäten am Hügel.</p> <p>- Der Gewinner eines Stichs spielt die nächste Karte auf.</p> <p>Ende einer Runde: Jeder Spieler zählt die Ziegensymbole auf seinen Karten zusammen. Summe > Limit, dann gibt es 0 Punkte. Summe <= Limit, dann gibt es so viele Punkte wie Anzahl Ziegensymbole auf den eigenen Karten enthalten sind. Spieler ohne Stich erhalten Punkte wie die Zahl auf dem Hügelteil mit der Ziege. Alternativregel: Höchste Gesamtpunktzahl siegt nach gespielter Anzahl an Runden. Einzelrundenabrechnung: Es siegt der höchste Punktwert der Runde.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.07.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

**Update: "Ziegenköpfen"
 statt Punkten**