

Circus Flohcati - KSR

80 Flohkarten in 10 Farben mit je Wert 0 - 7. Dazu 9 Aktionskarten.
Alle Karten mischen und als Stapel verdeckt bereitlegen.

Ablauf eines Zuges:

1.) Karten aufdecken und aufnehmen:

- ENTWEDER nimmt der Spieler 1 beliebige Karte aus der offenen Reihe auf die Hand
ODER er deckt Karte für Karte auf und legt sie offen in die allg. Auslage. Nach jeder Karte kann er entscheiden, aufzuhören und nimmt dann 1 beliebige Karte aus der offenen Reihe auf die Hand.
- Sollte nach dem Aufdecken einer Karte deren Farbe bereits in der offenen Auslage vorkommen, endet der Zug sofort. Die gezogene Karte kommt auf die Ablage, weiter mit Phase 3.
- Deckt man eine Aktionskarte auf, wird sie auf den Ablagestapel gelegt und die Karte muss direkt ausgeführt werden.

2.) Karten auslegen:

- Hat der Spieler 1 Karte nehmen können, darf er nun auslegen, wenn er 3 Karten mit gleichem Wert auf der Hand hält.
- Ab nun darf er beliebig viele Drillinge auslegen.

Aktionskarten:

Neue Karte (rot/gelb): Der Spieler darf solange Karten aufdecken, bis er entweder freiwillig aufhört oder bis 1 Karte in einer schon vorhandenen Farbe erscheint. Er darf auf jeden Fall 1 beliebige Karte aus der Reihe nehmen. Evtl. weitere aufgedeckte Aktionskarten wandern wirkungslos auf die Ablage.

Karte ziehen (rot): Der Spieler darf von einem beliebigen Spieler verdeckt 1 Karte ziehen und aufnehmen. Der Zug ist beendet.

Karte fordern (gelb): Der Spieler fordert von Mitspielern 1 Flohkarte in einer Farbe seiner Wahl. Er fragt seinen linken oder rechten Nachbarn zuerst, dann in der engeschlagenen Richtung weiter. Wenn ein Gefragter eine Karte der geforderten Farbe hat, muss er sie aushändigen. Der Zug endet für den Spieler, sobald er 1 Karte erhielt, aber auch wenn er insgesamt keine Karte bekam.

3.) Nächster Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ende:

- Wurde die letzte Karte vom Stapel gezogen, führt der aktive Spieler seinen Zug noch aus. Dann endet das Spiel.
- Ebenso endet das Spiel, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges von jeder der 10 Farben 1 Karte auf der Hand hat. Er zeigt sie vor. Irrt er sich, nimmt er die Karten wieder auf.

Wertung zum Spielende:

- Jeder ausliegende Drilling = 10 Punkte.
 - Aus Handkarten in jeder Farbe die höchste werten = 0 - 7 P.
- Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme.

Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.03.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Circus Flohcati - KSR

80 Flohkarten in 10 Farben mit je Wert 0 - 7. Dazu 9 Aktionskarten.
Alle Karten mischen und als Stapel verdeckt bereitlegen.

Ablauf eines Zuges:

1.) Karten aufdecken und aufnehmen:

- ENTWEDER nimmt der Spieler 1 beliebige Karte aus der offenen Reihe auf die Hand
ODER er deckt Karte für Karte auf und legt sie offen in die allg. Auslage. Nach jeder Karte kann er entscheiden, aufzuhören und nimmt dann 1 beliebige Karte aus der offenen Reihe auf die Hand.
- Sollte nach dem Aufdecken einer Karte deren Farbe bereits in der offenen Auslage vorkommen, endet der Zug sofort. Die gezogene Karte kommt auf die Ablage, weiter mit Phase 3.
- Deckt man eine Aktionskarte auf, wird sie auf den Ablagestapel gelegt und die Karte muss direkt ausgeführt werden.

2.) Karten auslegen:

- Hat der Spieler 1 Karte nehmen können, darf er nun auslegen, wenn er 3 Karten mit gleichem Wert auf der Hand hält.
- Ab nun darf er beliebig viele Drillinge auslegen.

Aktionskarten:

Neue Karte (rot/gelb): Der Spieler darf solange Karten aufdecken, bis er entweder freiwillig aufhört oder bis 1 Karte in einer schon vorhandenen Farbe erscheint. Er darf auf jeden Fall 1 beliebige Karte aus der Reihe nehmen. Evtl. weitere aufgedeckte Aktionskarten wandern wirkungslos auf die Ablage.

Karte ziehen (rot): Der Spieler darf von einem beliebigen Spieler verdeckt 1 Karte ziehen und aufnehmen. Der Zug ist beendet.

Karte fordern (gelb): Der Spieler fordert von Mitspielern 1 Flohkarte in einer Farbe seiner Wahl. Er fragt seinen linken oder rechten Nachbarn zuerst, dann in der engeschlagenen Richtung weiter. Wenn ein Gefragter eine Karte der geforderten Farbe hat, muss er sie aushändigen. Der Zug endet für den Spieler, sobald er 1 Karte erhielt, aber auch wenn er insgesamt keine Karte bekam.

3.) Nächster Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ende:

- Wurde die letzte Karte vom Stapel gezogen, führt der aktive Spieler seinen Zug noch aus. Dann endet das Spiel.
- Ebenso endet das Spiel, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges von jeder der 10 Farben 1 Karte auf der Hand hat. Er zeigt sie vor. Irrt er sich, nimmt er die Karten wieder auf.

Wertung zum Spielende:

- Jeder ausliegende Drilling = 10 Punkte.
 - Aus Handkarten in jeder Farbe die höchste werten = 0 - 7 P.
- Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme.

Patt: Es gibt mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.03.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de