

Land Unter - KSR
<p>Von den 60 Wetterkarten (Wert 1 - 60) erhält jeder Spieler 12 Stück. Die Ringe darauf addieren und auf ganze Zahl abrunden. Genau so viele Ringkarten legt jeder offen vor sich nebeneinander ab. Die 24 Flutkarten (Wert 1 bis 12, je 2x) mischen/verdeckt bereitlegen.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <ol style="list-style-type: none"> Die 2 obersten Flutkarten vom Stapel aufdecken. Jeder Spieler wählt 1 beliebige seiner Wetterkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Alle Spieler decken gleichzeitig auf. Wer die <u>höchste Wetterkarte</u> spielte, muss die <u>niedrigere</u> der beiden <u>Flutkarten</u> offen vor sich ablegen, der Spieler der zweithöchsten Wetterkarte legt die andere Karte vor sich ab. Jede neue Flutkarte kommt auf <u>einen</u> Flutkartenstapel je Spieler. Wer von allen Spielern nun die <u>höchste Flutkarte</u> vor sich liegen hat, <u>verliert 1 Rettungsring</u>. Ein Patt trifft alle Beteiligten. Verlorene Ringe umdrehen. Muss ein Spieler seinen letzten Ring umdrehen, spielt er weiter, bis er erneut 1 Ring verlieren würde. Damit scheidet er aus - seine Flutkarten dreht er um. Es wird direkt geprüft, wer nun die höchste Flutkarte hat. Die jeweils ausgespielten Wetterkarten sammeln die Spieler verdeckt bei sich. Eine neue Runde beginnt. <p>Ende des Durchganges: Nach 12 Runden ODER sofort, wenn nur noch 2 Spieler im Spiel.</p> <p>Wertung: Jeder verbliebene Ring = 1 Punkt. Ausgeschieden = -1 Punkt. Wer die niedrigste oder vorrangig keine Flutkarte hat: 1 Punkt. Patt: jeder erhält 1 Punkt.</p> <p>Neuer Durchgang: Ringe und Wetterkarten an den jeweils links sitzenden Spieler geben. Die 24 Flutkarten mischen/verdeckt bereitlegen. Man spielt so viele Durchgänge wie Anzahl Spieler. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.03.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>
<p>Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Land Unter - KSR
<p>Von den 60 Wetterkarten (Wert 1 - 60) erhält jeder Spieler 12 Stück. Die Ringe darauf addieren und auf ganze Zahl abrunden. Genau so viele Ringkarten legt jeder offen vor sich nebeneinander ab. Die 24 Flutkarten (Wert 1 bis 12, je 2x) mischen/verdeckt bereitlegen.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <ol style="list-style-type: none"> Die 2 obersten Flutkarten vom Stapel aufdecken. Jeder Spieler wählt 1 beliebige seiner Wetterkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Alle Spieler decken gleichzeitig auf. Wer die <u>höchste Wetterkarte</u> spielte, muss die <u>niedrigere</u> der beiden <u>Flutkarten</u> offen vor sich ablegen, der Spieler der zweithöchsten Wetterkarte legt die andere Karte vor sich ab. Jede neue Flutkarte kommt auf <u>einen</u> Flutkartenstapel je Spieler. Wer von allen Spielern nun die <u>höchste Flutkarte</u> vor sich liegen hat, <u>verliert 1 Rettungsring</u>. Ein Patt trifft alle Beteiligten. Verlorene Ringe umdrehen. Muss ein Spieler seinen letzten Ring umdrehen, spielt er weiter, bis er erneut 1 Ring verlieren würde. Damit scheidet er aus - seine Flutkarten dreht er um. Es wird direkt geprüft, wer nun die höchste Flutkarte hat. Die jeweils ausgespielten Wetterkarten sammeln die Spieler verdeckt bei sich. Eine neue Runde beginnt. <p>Ende des Durchganges: Nach 12 Runden ODER sofort, wenn nur noch 2 Spieler im Spiel.</p> <p>Wertung: Jeder verbliebene Ring = 1 Punkt. Ausgeschieden = -1 Punkt. Wer die niedrigste oder vorrangig keine Flutkarte hat: 1 Punkt. Patt: jeder erhält 1 Punkt.</p> <p>Neuer Durchgang: Ringe und Wetterkarten an den jeweils links sitzenden Spieler geben. Die 24 Flutkarten mischen/verdeckt bereitlegen. Man spielt so viele Durchgänge wie Anzahl Spieler. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.03.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>
<p>Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Land Unter - KSR
<p>Von den 60 Wetterkarten (Wert 1 - 60) erhält jeder Spieler 12 Stück. Die Ringe darauf addieren und auf ganze Zahl abrunden. Genau so viele Ringkarten legt jeder offen vor sich nebeneinander ab. Die 24 Flutkarten (Wert 1 bis 12, je 2x) mischen/verdeckt bereitlegen.</p> <p>Ablauf einer Runde:</p> <ol style="list-style-type: none"> Die 2 obersten Flutkarten vom Stapel aufdecken. Jeder Spieler wählt 1 beliebige seiner Wetterkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Alle Spieler decken gleichzeitig auf. Wer die <u>höchste Wetterkarte</u> spielte, muss die <u>niedrigere</u> der beiden <u>Flutkarten</u> offen vor sich ablegen, der Spieler der zweithöchsten Wetterkarte legt die andere Karte vor sich ab. Jede neue Flutkarte kommt auf <u>einen</u> Flutkartenstapel je Spieler. Wer von allen Spielern nun die <u>höchste Flutkarte</u> vor sich liegen hat, <u>verliert 1 Rettungsring</u>. Ein Patt trifft alle Beteiligten. Verlorene Ringe umdrehen. Muss ein Spieler seinen letzten Ring umdrehen, spielt er weiter, bis er erneut 1 Ring verlieren würde. Damit scheidet er aus - seine Flutkarten dreht er um. Es wird direkt geprüft, wer nun die höchste Flutkarte hat. Die jeweils ausgespielten Wetterkarten sammeln die Spieler verdeckt bei sich. Eine neue Runde beginnt. <p>Ende des Durchganges: Nach 12 Runden ODER sofort, wenn nur noch 2 Spieler im Spiel.</p> <p>Wertung: Jeder verbliebene Ring = 1 Punkt. Ausgeschieden = -1 Punkt. Wer die niedrigste oder vorrangig keine Flutkarte hat: 1 Punkt. Patt: jeder erhält 1 Punkt.</p> <p>Neuer Durchgang: Ringe und Wetterkarten an den jeweils links sitzenden Spieler geben. Die 24 Flutkarten mischen/verdeckt bereitlegen. Man spielt so viele Durchgänge wie Anzahl Spieler. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.03.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>
<p>Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>