

Sticheln - KSR
<p>Vorbereitungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler erhält verdeckt 15 gemischte Karten. Je nach Spielerzahl sind unterschiedliche Werte und Farben im Spiel. - Jeder Spieler sucht sich seine Ärgerfarbe heraus und legt 1 Karte dieser Farbe verdeckt vor sich auf den Tisch. - Die Ärgerkarten werden gleichzeitig aufgedeckt. Ihr Wert zählt MINUS. <p>Ablauf:</p> <p>1.) Der Startspieler spielt eine seiner Handkarten aus. Diese Startkarte bestimmt die Startfarbe für diesen Stich.</p> <p>Jede andere Farbe ist Trumpffarbe, außer bei der "0".</p> <p>2.) Reihum legt jeder Spieler eine beliebige Karte aus.</p> <p>Es besteht weder Bedien- noch Stichzwang.</p> <p>Der Gewinner eines Stichs wird wie folgt ermittelt:</p> <p>Wurden nur Karten der Startfarbe gespielt, siegt die höchste Karte.</p> <p>Wurden außer Karten in der Startfarbe nur noch Karten mit Wert "0" ausgespielt, siegt die höchste Karte der Startfarbe.</p> <p>Wurden nur Nullen ausgespielt, sticht die erste Null.</p> <p>In allen anderen Fällen siegt die höchste Trumpfkarte. Bei gleich hohen Trumpfkarten gilt die zuerst gespielte als siegende.</p> <p>Der Gewinner eines Stichs streicht alle Karten ein und legt die nächste Startkarte aus. Evtl. erhaltene Ärgerkarten sind immer offen auszulegen.</p> <p>Spielende:</p> <p>Es werden so viele Durchgänge wie Spieler im Spiel gespielt.</p> <p>Wertung:</p> <p>Jede Karte in der eigenen Ärgerfarbe zählt den aufgedruckten Wert als MINUS. Alle anderen Karten bringen je 1 Plus-Punkt.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.08.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Sticheln - KSR
<p>Vorbereitungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler erhält verdeckt 15 gemischte Karten. Je nach Spielerzahl sind unterschiedliche Werte und Farben im Spiel. - Jeder Spieler sucht sich seine Ärgerfarbe heraus und legt 1 Karte dieser Farbe verdeckt vor sich auf den Tisch. - Die Ärgerkarten werden gleichzeitig aufgedeckt. Ihr Wert zählt MINUS. <p>Ablauf:</p> <p>1.) Der Startspieler spielt 1 seiner Handkarten aus. Diese Startkarte bestimmt die Startfarbe für diesen Stich.</p> <p>Jede andere Farbe ist Trumpffarbe, außer bei der "0".</p> <p>2.) Reihum legt jeder Spieler eine beliebige Karte aus.</p> <p>Es besteht weder Bedien- noch Stichzwang.</p> <p>Der Gewinner eines Stichs wird wie folgt ermittelt:</p> <p>Wurden nur Karten der Startfarbe gespielt, siegt die höchste Karte.</p> <p>Wurden außer Karten in der Startfarbe nur noch Karten mit Wert "0" ausgespielt, siegt die höchste Karte der Startfarbe.</p> <p>Wurden nur Nullen ausgespielt, sticht die erste Null.</p> <p>In allen anderen Fällen siegt die höchste Trumpfkarte. Bei gleich hohen Trumpfkarten gilt die zuerst gespielte als siegende.</p> <p>Der Gewinner eines Stichs streicht alle Karten ein und legt die nächste Startkarte aus. Evtl. erhaltene Ärgerkarten sind immer offen auszulegen.</p> <p>Spielende:</p> <p>Es werden so viele Durchgänge wie Spieler im Spiel gespielt.</p> <p>Wertung:</p> <p>Jede Karte in der eigenen Ärgerfarbe zählt den aufgedruckten Wert als MINUS. Alle anderen Karten bringen je 1 Plus-Punkt.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.08.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Sticheln - KSR
<p>Vorbereitungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler erhält verdeckt 15 gemischte Karten. Je nach Spielerzahl sind unterschiedliche Werte und Farben im Spiel. - Jeder Spieler sucht sich seine Ärgerfarbe heraus und legt 1 Karte dieser Farbe verdeckt vor sich auf den Tisch. - Die Ärgerkarten werden gleichzeitig aufgedeckt. Ihr Wert zählt MINUS. <p>Ablauf:</p> <p>1.) Der Startspieler spielt eine seiner Handkarten aus. Diese Startkarte bestimmt die Startfarbe für diesen Stich.</p> <p>Jede andere Farbe ist Trumpffarbe, außer bei der "0".</p> <p>2.) Reihum legt jeder Spieler eine beliebige Karte aus.</p> <p>Es besteht weder Bedien- noch Stichzwang.</p> <p>Der Gewinner eines Stichs wird wie folgt ermittelt:</p> <p>Wurden nur Karten der Startfarbe gespielt, siegt die höchste Karte.</p> <p>Wurden außer Karten in der Startfarbe nur noch Karten mit Wert "0" ausgespielt, siegt die höchste Karte der Startfarbe.</p> <p>Wurden nur Nullen ausgespielt, sticht die erste Null.</p> <p>In allen anderen Fällen siegt die höchste Trumpfkarte. Bei gleich hohen Trumpfkarten gilt die zuerst gespielte als siegende.</p> <p>Der Gewinner eines Stichs streicht alle Karten ein und legt die nächste Startkarte aus. Evtl. erhaltene Ärgerkarten sind immer offen auszulegen.</p> <p>Spielende:</p> <p>Es werden so viele Durchgänge wie Spieler im Spiel gespielt.</p> <p>Wertung:</p> <p>Jede Karte in der eigenen Ärgerfarbe zählt den aufgedruckten Wert als MINUS. Alle anderen Karten bringen je 1 Plus-Punkt.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.08.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>