

Ugo! - KSR

Bestimmt einen Kartengeber, der die 45 Spielkarten (Ländereien) mischt und an jeden Spieler 10 Stück verteilt. Restkarten werden in der Runde nicht mehr benötigt. Jeder Spieler baut sich ein Königreich aus 2 Teilen zusammen. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt.

Ablauf einer Runde:

- Der Spieler am Zug spielt 1 Karte aus der Hand offen aus.
- Im Uhrzeigersinn spielen auch die Mitspieler der Reihe nach 1 Karte derselben Farbe aus.
- Wer nicht bedienen kann, darf eine andere Farbe ausspielen.
- Die Karte mit dem höchsten Wert gewinnt den Stich.
 - ➡ Sollten mehrere Karten den höchsten Wert haben, gewinnt die höchste Karte, die die angespielte Farbe bedient hat.
 - ➡ Sollte die angespielte Farbe nicht unter den höchsten sein, gewinnt die zuerst gespielte höchste Karte.
- Der Stich-Gewinner legt die gewonnenen Karten von links nach rechts sortiert nach Farben je Feld auf sein Königreich.
- Hat er noch keine Karten abgelegt, darf er seine Farben beliebig sortieren.
- Liegen schon Karten aus, müssen neue Karten auf den Stapel der entsprechenden Farbe gelegt werden. Der Spieler darf bei den neu hinzugelegten Karten bestimmen, welche oben liegt.
- Der Stich-Gewinner spielt die nächste Karte aus.

BAUERN an den Stich-Gewinner:

- Der Spieler erhält so viele Bauern, wie die Stich-gewinnende Karte zeigt. Bauern werden linksbündig auf dem eigenen Königreich platziert., d.h., auf leere Felder dort.
- Liegen zum Ende einer Runde (alle Karten sind abgespielt) Karten in einem Feld des Königreichs, jedoch nicht alle Bauern, bringt jeder fehlende Bauer dort 5 STRAF-PUNKTE.
- Sind alle Bauern eines Feldes vorhanden, aber keine Karte/n dort, erhält man die abgebildete Anzahl Punkte auf dem Feld des Königreiches.
- Karten mit Wert 1 oder 2 bringen dem Stich-Gewinner keine Bauern.

BAUERN an Verlierer von LÄNDEREIEN (Wert 1 und 2):

- Nur wer diese Karten in einem Stich VERLIERT, bekommt Bauern dafür.
 - ➡ Karte mit Wert 1 bringt 1 Bauern, wenn ihre Farbe genau der Kartenfarbe entspricht, die den Stich gewann.
 - ➡ Karte mit Wert 1 bringt 2 Bauern, wenn ihre Farbe nicht der Kartenfarbe entspricht, die den Stich gewann.
 - ➡ Karte mit Wert 2 bringt 1 Bauern, wenn ihre Farbe nicht der Kartenfarbe entspricht, die den Stich gewann.

PUNKTWERTUNG:

Sind alle Karten ausgespielt, erfolgt die Wertung.

- ➡ Felder MIT LÄNDEREIEN, ohne fehlende Bauern: Punkte der obersten Karte
- ➡ Felder MIT LÄNDEREIEN, aber zu wenig Bauern: Minus 5 Punkte je fehlendem Bauer
- ➡ Felder OHNE LÄNDEREIEN, mit allen Bauern: Punkte des Feldes
- ➡ Felder OHNE LÄNDEREIEN, mit einigen Bauern: keine Punkte

SPIELENDEN:

Nach 4 Runden (also 4 mal alle Karten gespielt) endet das Spiel. Je Runde notiert man die erzielten Punkte. Wer nun die meisten Punkte insgesamt erzielte, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.12.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Spielhilfe UGO!

Karte mit Wert	bringt bei Gewinn des Stichs	bringt Karten-Verlierer, wenn	
		gestochen durch gleiche Farbe	gestochen durch andere Farbe
8	---	---	---
7	1 Bauern	---	---
6	1 Bauern	---	---
5	2 Bauern	---	---
4	2 Bauern	---	---
3	2 Bauern	---	---
2	---	---	1 Bauern
1	---	1 Bauern	2 Bauern
0	---	---	---

Punkte: Felder mit Karten, Bauern komplett: Punkte der obersten Karte
 Felder mit Karten, Bauern unvollständig: Minus 5 Punkte je fehlend. Bauern
 Felder ohne Karten, Bauern komplett: Punkte des Feldes (1 / 3 / 5)
 Felder ohne Karten, Bauern unvollständig: keine Punkte

Spielhilfe UGO!

Karte mit Wert	bringt bei Gewinn des Stichs	bringt Karten-Verlierer, wenn	
		gestochen durch gleiche Farbe	gestochen durch andere Farbe
8	---	---	---
7	1 Bauern	---	---
6	1 Bauern	---	---
5	2 Bauern	---	---
4	2 Bauern	---	---
3	2 Bauern	---	---
2	---	---	1 Bauern
1	---	1 Bauern	2 Bauern
0	---	---	---

Punkte: Felder mit Karten, Bauern komplett: Punkte der obersten Karte
 Felder mit Karten, Bauern unvollständig: Minus 5 Punkte je fehlend. Bauern
 Felder ohne Karten, Bauern komplett: Punkte des Feldes (1 / 3 / 5)
 Felder ohne Karten, Bauern unvollständig: keine Punkte