

Skull & Roses - KSR

Jeder beginnt seine Runde mit 3 Roses-Karten und 1 Totenkopf-Karte (Skull) von genau 1 Gang. Die Karten werden auf die Hand genommen und mit Roses/Totenkopf-Seite zum Spieler gehalten. Es wird ein Startspieler ausgewählt.

1) Beginn einer Runde:

Jeder Spieler wählt 1 seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt auf sein Spielfeld.

2) Eine Karte ablegen oder die anderen herausfordern:

- ◇ Der **erste** Spieler darf nun eine 2. Karte verdeckt auf seine erste ausgespielte Karte legen. Die Karten sollten immer leicht überlappend liegen, damit man ihre Anzahl sehen kann.
- ◇ Alle weiteren Spieler links von ihm dürfen das in Reihenfolge ebenso tun. Es geht solange im Uhrzeiger-Sinn reihum, bis ein Spieler nicht mehr ablegen kann/will.

3) Herausforderung:

- ◇ Kommt ein Spieler dran, darf er statt abzulegen eine Herausforderung machen. Hat er keine Karte mehr auf der Hand, muss er herausfordern. Dazu nennt er die Anzahl an Karten, die er sich zutraut, umzudrehen. Das kann er dann später aus der Menge aller abgelegten Karten aller Spieler tun.
- ◇ Im Uhrzeiger-Sinn muss jeder Spieler ENTWEDER die vorherige Ansage **überbieten** ODER **passen** und sein Spielfeld in die Tischmitte schieben.
- ◇ Es geht solange reihum, bis alle bis auf einen Spieler (= neuer Herausforderer) gepasst haben.

4) Aufdecken der Karten:

- ◇ Der **endgültige Herausforderer** muss die **angesagte Anzahl** an Karten wie folgt aufdecken: Er beginnt mit den Karten auf seinem eigenen Spielfeld, die er komplett umdrehen muss. Er dreht dabei jede Karte von oben nach unten um. Auf den Spielfeldern anderer Spieler muss er nicht alle Karten umdrehen.
- ◇ Sobald ein **Totenkopf** auftaucht, ist der Herausforderer **gescheitert** und stoppt sofort. Alle Spieler nehmen ihre Karten wieder auf die Hand. Der Herausforderer verliert 1 seiner Karten.
 - ◇ Tauchte der **Skull bei einem Gegner** auf, zieht dieser zufällig 1 Karte des Herausforderes, die geheim in der Tischmitte abgelegt wird.
 - ◇ War es der **eigene Skull**, bestimmt der Herausforderer die Karte, die er ablegen will. Dazu darf er natürlich seine Karten ansehen. Gibt der Herausforderer seine letzte Karte ab, scheidet er aus dem Spiel aus.
- ◇ Hat der Herausforderer insges. nur Roses aufgedeckt, hat er die Herausforderung gewonnen. Sobald ein Spieler das zweite Mal gewinnt, ist er der Gewinner.

5) Neue Runde:

Der Herausforderer ist generell der erste Spieler der Folgerunde. Ist er aber aufgrund des Aufdeckens des eigenen Skulls ausgeschieden, wählt er den Startspieler der nächsten Runde aus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.01.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de