

KUIKEN KOERS

SPIELREGELN



66 Spielkarten

- 45 Zahlenkarten
(4x Werte 0-8, 9x Wert 9)
- 21 Sonderkarten (9x Tauschen, 7x Ansehen, 5x Zweimal ziehen)
- 1 Wertungsblock | Spielregeln



KURZÜBERBLICK

Jeder Spieler hat 4 verdeckte Karten in einer Reihe. Die Werte reichen von 0 bis 9, und es gibt 3 Arten von Sonderkarten. Ziel ist es, möglichst niedrige Gesamtwerte zu sammeln und hohe Werte zu vermeiden. Da die Karten verdeckt liegen, muss man sich ihre Positionen merken, gar nicht so einfach, weil die Karten oft den Platz wechseln. Am Ende einer Runde notieren die Spieler ihre Punkte. Wer am Ende des Spiels die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

AUFBAU

Der älteste Spieler mischt und gibt jedem 4 Karten, die ohne hineinzusehen verdeckt in einer Reihe ausgelegt werden.

Startaufstellung bei 3 Spielern



Beispiel:

Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Decke die oberste Karte auf und lege sie daneben als offene Ablage stapel Starterkarte. Jeder Spieler schaut kurz die beiden äußeren seiner vier verdeckten Karten an (merken und wieder verdeckt hinlegen).



Hinweis: Unter den vier verdeckten Karten können Sonderkarten liegen, zu Beginn, während und am Ende des Spiels. Die Regeln für Sonderkarten finden Sie unter 'Sonderkarten'.

SPIELABLAUF

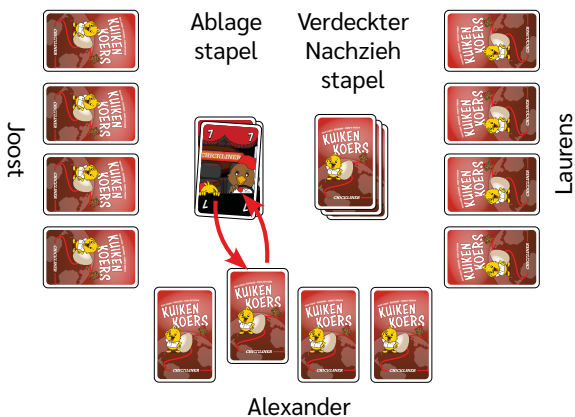
Der Spieler links vom ältesten Spieler beginnt; gespielt wird im Uhrzeigersinn.

In deinem Zug wählst du eine der beiden Aktionen:

Aktion A:

Nimm die oberste Karte vom offenen Ablagestapel. Du musst sie mit einer deiner vier verdeckten Karten tauschen (du wählst welche), ohne deine Karten anzusehen. Lege die ausgetauschte Karte offen auf den Ablagestapel.

Wichtig: Liegt oben auf dem offenen Ablagestapel eine Sonderkarte, darfst du sie nicht nehmen; du musst Aktion B ausführen.



Beispiel:

Alexander nimmt die oberste Karte (Wert 7) vom Ablagestapel und tauscht sie gegen eine seiner vier verdeckten Karten (die zweite von links). Er legt die gewählte Karte offen auf den Ablagestapel. Nach dem Tausch hat er wieder vier verdeckte Karten vor sich liegen.

Aktion B

Ziehe die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel und sieh sie dir an.

Wähle dann eine von drei Möglichkeiten:

1. Lege die Karte offen auf den Ablagestapel.
2. Wenn es keine Sonderkarte ist, darfst du sie mit einer deiner vier verdeckten Karten tauschen (die gezogene Karte musst du nicht zeigen; die getauschte Karte offen ablegen).
3. Wenn es eine Sonderkarte ist, führst du die angegebene Sonderaktion aus.



Hinweis: Du darfst eine Sonderkarte auch ablegen, ohne die Aktion auszuführen. Eine Sonderkarte darf nie gegen eine deiner vier verdeckten Karten getauscht werden. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mische den offenen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Nachdem der Spieler seine Aktion ausgeführt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.
Wenn der verdeckte Nachziehstapel während des Spiels aufgebraucht ist, mische den offenen Ablagestapel und verwende ihn als neuen verdeckten Nachziehstapel.

SONDERKARTEN

Wenn ein Spieler sich für Aktion B entscheidet und dabei eine Sonderkarte zieht, darf er die darauf angegebene Aktion ausführen. Lege die Karte danach auf den offenen Ablagestapel.



Tauschen
Nimm eine deiner eigenen verdeckten Karten und tausche sie gegen eine verdeckte Karte eines anderen Spielers. Die Karten dürfen nicht angesehen werden.



Ansehen
Du darfst eine deiner vier verdeckten Karten ansehen und legst sie anschließend wieder verdeckt zurück.



Zweimal ziehen
Ziehe die oberste Karte und sieh sie dir an. Gefällt sie dir, nutze sie wie unter Aktion B beschrieben (dein Zug endet). Gefällt sie dir nicht, lege sie ab und ziehe eine neue Karte; diese musst du dann wie unter Aktion B nutzen.

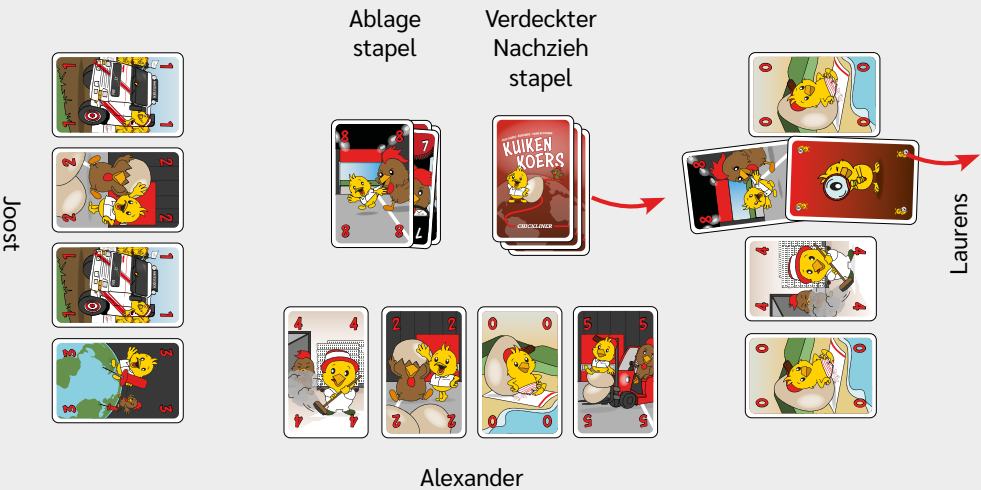
Wichtig: Sonderkarten haben keinen festen Wert. Am Rundenende: Liegt unter deinen vier verdeckten Karten eine Sonderkarte, lege sie beiseite und ziehe vom Nachziehstapel Ersatz. Ziehst du erneut eine Sonderkarte, ziehst du weiter, bis du eine Zahlenkarte erhältst. Hast du mehrere Sonderkarten, ersetzt du jede auf diese Weise.

RUNDENENDE

Hält ein Spieler nach seiner Aktion seine Gesamtsumme für niedrig genug, klopfert er auf den Tisch und ruft 'letzte Runde!'

Hinweis: Klopfen ist erst erlaubt, nachdem alle Spieler mindestens einmal am Zug waren. Nach dem Klopfen erhalten alle anderen Spieler noch genau einen weiteren Zug; dann endet die Runde. Der klopfende Spieler ist nicht mehr am Zug.

Alle decken ihre vier Karten auf und addieren die Werte. Nicht vergessen: Sonderkarten müssen zuerst durch die obersten Karten des Nachziehstapels ersetzt werden. Müssen mehrere Spieler Sonderkarten ersetzen, beginnt der klopfende Spieler, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Beispiel: Alexander hat 11 Punkte (4+2+0+5). Joost hat 7 Punkte (1+2+1+3). Laurens hat eine Sonderkarte; er legt sie beiseite und zieht die oberste Karte (Wert 8) nun hat er 12 Punkte (0+4+8+0).

Notiere die Punkte jedes Spielers auf dem Wertungsblock. Mische alle Karten und beginne die nächste Runde. Der Spieler links vom aktuellen Startspieler wird neuer Startspieler. Spielt so viele Runden wie Spieler mitspielen (Ausnahme: bei 2 Spielern werden 4 Runden gespielt).

SPIELENDE

Gewinner ist, wer nach der vereinbarten Rundenzahl die wenigsten Punkte hat.

