

# Siegpunkt★ smm★ Der sympathische Spieleshop

## Land unter – Kurzspielregel

### Spielvorbereitung:

- Die **Wetterkarten** werden gemischt und an jeden Spieler werden **12** verteilt.
- Jeder Spieler zählt die Anzahl seiner Rettungsringe auf den Karten (2 halbe sind ein ganzer, abgerundet) und nimmt sich so viele **Rettungsringkarten**.
- Die **Flutkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

### Spielablauf:

Es wird **ein Durchgang pro Spieler** gespielt. Jeder Durchgang besteht aus **12 Runden**:

- **Zwei Flutkarten** werden **aufgedeckt**.
- Jeder Spieler legt eine **Wetterkarte verdeckt** vor sich ab, dieser werden **gleichzeitig aufgedeckt**.
- Der Spieler mit der **höchsten Wetterkarte wählt** eine **Flutkarte**. Der Spieler mit der **zweithöchsten Wetterkarte** muss die **andere Flutkarte** nehmen. Beide legen diese vor sich **auf** ihren **Flutkartenstapel**.
- Der Spieler, der nun die **höchste Flutkarte** vor sich liegen hat, muss einen **Rettungsring umdrehen**. Hat er bereits **alle umgedreht, scheidet** er aus der Runde **aus**.

### Ende eines Durchgangs:

- Für jeden Spieler werden Punkte notiert: **Einen Punkt pro Rettungsring**, den er übrig hat. Die Spieler, die die **niedrigste Flutkarte** vor sich liegen haben, erhalten einen **Bonuspunkt**.
- **Ausgeschiedene Spieler** erhalten **einen Minuspunkt**.
- Jeder Spieler gibt seine **Wetterkarten und Rettungsringe** (aufgedeckt) an seinen linken Nachbarn **weiter**. Die **Flutkarten** werden **gemischt** und ein **neuer Durchgang** beginnt.

### Spielende:

Wenn alle Durchgänge gespielt sind, **gewinnt** der Spieler mit den **meisten Punkten**.

# Siegpunktsmileysammler

Der sympathische Spieleshop

## Land unter – Spielhilfe

### Spielvorbereitung:

- Wetterkarten werden gemischt und 12 an jeden Spieler verteilt
- Spieler nehmen sich Rettungsringe entsprechend ihrer Wetterkarten
- Flutkarten werden gemischt als verdeckter Stapel bereit gelegt

### Spielablauf:

Ein Durchgang pro Spiele, bestehend aus 12 Runden:

- Zwei Flutkarten werden aufgedeckt
- Spieler spielen 1 Wetterkarte und decken gleichzeitig auf
- Spieler mit der höchsten Wetterkarte wählt Flutkarte. Spieler mit der zweithöchsten Karte nimmt andere Flutkarte
- Spieler, mit höchster Flutkarte vor sich muss Rettungsring umdrehen oder scheidet aus

### Ende eines Durchgangs:

- Punkte: 1 Punkt pro Rettungsring + 1 Bonuspunkt für Spieler mit niedrigster Flutkarte
- 1 Minuspunkt für ausgeschiedene Spieler
- Wetterkarten und Rettungsringe weitergeben, Flutkarten mischen, neuer Durchgang

### Spielende:

- Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.