



https://www.siegpunktsammler.de/scout

Scout - Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Karte 9+10 bei 2/4 Spielern, Alle 10er Karten bei 3 Spieler kommen aus dem Spiel
- Startspieler erhält Startspielerplättchen

Rundenvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält 1 Scout&Show-Chip und 11/12/11/9 Handkarten bei 2/3/4/5 Spielern.
- Handkarten nicht sortieren!
- Nach dem Aufnehmen, darf jeder seine vollständige Kartenhand drehen

Spielablauf:

Die Spieler kommen reihum an den Zug und führen einen der folgenden Schritte aus:

- Show: Spieler legt Kartenkombination (gleiche Karten oder Straße) aus. Karten müssen auf der Hand zusammenstehen. Kombination muss besser als bereits ausliegende sein. (mehr Karten besser gleiche Karten besser als Straße höhere Zahl besser) Ausliegende Kombination wird als Punkte genommen.
- **Scout:** Spieler nimmt Karte von Anfang oder Ende der ausliegenden Serie und setzt sie beliebig gedreht an beliebiger Stelle auf seine Hand. Besitzer der Show erhält einen Scout-Chip.
- **Scout&Show:** Spieler setzt seinen Scout&Show-Chip ein und darf zuerst Scout und dann Show ausführen.

Rundenende:

Die **Runde endet**, wenn ein Spieler keine Handkarten mehr hat oder kein Mitspieler eine Show überbieten konnte.

Spieler erhalten einen **Pluspunkt** pro gesammelte Karte **und Scout-Chip** und einen **Minuspunkt pro Handkarte** (außer Spieler, der Runde beendet hat)

Der Startspieler-Chip wird weitergegeben und die nächste Runde beginnt.

Spielende:

Das **Spiel endet**, wenn jeder Spieler einmal Startspieler war. Der Spieler mit dem meisten Punkten gewinnt.

Zweispieler-Regel:

Jeder Spieler erhält zu Rundenbeginn **drei Scout-Chips**. Die Spieler dürfen entweder Scout (durch Abgabe eines Scout-Chips) oder Show ausführen. Nach einer Scout-Aktion sind sie noch einmal dran.