

17&4

Das Regelwerk wird mit Zustimmung des KSK veröffentlicht.

1. Spielziel

Genau wie beim gleichnamigen Kartenspiel kommt es darauf an, in jeder Runde möglichst nahe an 21 Punkte zu kommen. Überschreitet ein Mitspieler 21 Gesamtpunkte, erhält er für diese Runde 0 Punkte notiert. Zur Ermittlung der Gesamtpunkte eines Spielers werden zu dem von ihm selbst gesetzten Punkten (siehe 2a) die von den Mitspielern gesetzten Punkte (siehe 2b) hinzu addiert.

2. Spielverlauf

a Setzen auf die eigene Person

Jeder Spieler darf eine beliebige Punktezahl zwischen 0 und 21 Punkten auf sich selbst setzen. Damit das Setzen der eigenen Punkte nicht nur eine reine Glückssache wird darf jeder Spieler eine einmal gesetzte eigene Punktzahl im weiteren Spielverlauf nicht mehr setzen. Wird von einem Spieler eine schon einmal gesetzte eigene Punktzahl erneut gesetzt, wird automatisch die nächst höhere noch nicht gesetzte Punktzahl vom GM verwendet. Wenn alle höheren Zahlen bis 21 schon verbraucht sind, wird die nächst niedrige Zahl verwendet.

b Setzen auf die Mitspieler

Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl von Punkten (im Regelfall 3), die er beliebig auf andere Spieler verteilen darf (3 auf einen Mitspieler, 2 auf einen Mitspieler und 1 auf einen anderen oder je 1 auf drei andere Mitspieler).

3. Spieldauer

Jedes Spiel dauert 8 Runden. Die in den einzelnen Runden erreichten Punkte jedes Spielers werden addiert. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Bei Punktegleichstand gewinnt derjenige Spieler, dessen Einzelplatzierungen aufaddiert den besten Wert ergeben. Dafür erhält jeder Spieler für einen ersten Platz 1 Punkt, zweiten Platz 2 Punkte usw. Bei geteilten Plätzen erhält jeder Spieler den Mittelwert der Punkte. Wer hierbei die kleinere Summe erreicht gewinnt das Spiel. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler, der als erster mehr 21er, 20er, 19er, usw. als die anderen erzielt hat.

4. NMR-Regel

Ein Spieler, der keinen Zug abgibt, erhält 10 Punkte. Die Punkte, die er von seinen Mitspielern erhält, werden von diesen 10 Punkten abgezogen. Wer den dritten NMR in einer Partie macht wird sofort aus der Partie ausgeschlossen.