

# 12 gewinnt

Kartenspiel für 2 bis 6 Personen  
ab 8 Jahren.  
Ravensburger® Spiele Nr. 611 5211 3.

## Inhalt:

1 Kartenablage aus Kunststoff  
72 Karten

Auf den 72 Karten des Spiels sind die Ziffern 0 bis 6 in lustiger Art dargestellt. Wenn man zum ersten Mal mit den Karten spielt, sollte man sich zuerst die Zeit nehmen, die Bilder zu betrachten.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, Karten so auszuspielen und auf der Kartenablage abzuliegen, daß die vier oberliegenden Karten die Summe 12 ergeben.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 3 Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen oder mehrere Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler zählt die Zahlen, die er in der Hand hat, zusammen und gibt diese Summe bekannt. Der Spieler mit der höchsten Summe beginnt.

## Spielverlauf

Der Reihe nach spielen die Spieler je eine Karte aus. Die gespielte Karte wird sofort durch eine neue Karte vom verdeckten Kartenstoß ersetzt, so daß die Spieler immer 3 Karten in der Hand haben. Solange ein Platz auf der Kartenablage noch leer ist, muß auf diesen leeren Platz abgelegt werden. Erst wenn alle vier Plätze der Kartenablage besetzt sind, darf man auf jeden beliebigen Platz ablegen. Auch ein „Stich“ kann erst gemacht werden, wenn alle vier Plätze besetzt sind.

Ein „Stich“ heißt: Man gewinnt die vier zuoberst liegenden Karten, wenn sie zusammen 12 ergeben. Gewonnene Karten kommen nicht mehr ins Spiel.

1. Beispiel



Abb. 1

Die Karten 1, 2, 3 und 6 bilden einen Stich.

2. Beispiel:



Abb. 2

Drei Spieler haben gespielt. Die Summe beträgt jetzt schon 12. Der dritte Spieler gewinnt diese drei Karten aber nicht, denn ein Platz ist noch leer. Ein Stich besteht immer aus 4 Karten. Der vierte Spieler hat jetzt die Gelegenheit, den Stich doch noch zu gewinnen, wenn er zufällig die Zahl 0 hat und ausspielt (Abb. 3).



Abb. 3

In diesem Fall nimmt er die 4 gewonnenen Karten 0, 2, 4 und 6 an sich und spielt eine weitere Karte aus. Weil er insgesamt zwei Karten ausspielt, muß er auch zwei Karten wieder vom verdeckten Kartenstapel aufnehmen. Hat der vierte Spieler aber keine 0, so ergibt sich eine Summe, die größer ist als 12, zum Beispiel wie in Abb. 4.



Abb. 4

Der nächste Spieler versucht, durch eine seiner Karten die vier oberliegenden Karten auf die Summe 12 zu bringen. Das gelingt z. B., wenn er 0 hat und die 5 damit bedeckt (siehe Abb. 3) oder wenn er 1 hat und damit die 6 zudeckt (Abb. 5).



Abb. 5

Der Spieler gewinnt damit die 4 obersten Karten, nimmt sie an sich und darf eine weitere Karte ausspielen. Er ergänzt seine Karten in der Hand wieder vom verdeckten Kartenstoß.

## Wichtig:

- Jeder Spieler hat immer 3 Karten in der Hand, ausgespielte Karten werden sofort ersetzt.
- Leere Plätze auf der Kartenablage müssen immer zuerst besetzt werden.
- Nur die 4 Karten, die den Stich bilden, werden gewonnen. Die übrigen bleiben liegen.
- Wer einen Stich gemacht hat, darf nochmals eine Karte ausspielen.

## Gewinner

Es gewinnt, wer am Schluß die meisten Karten hat. Karten, mit denen sich am Schluß des Spiels keine Summe 12 mehr bilden läßt, bleiben übrig und werden nicht mitgezählt.

© 1979 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag  
Ravensburg





Gunther! Was in aller Welt mochte ihn wohl nach Honolulu verschlagen haben? Irgend jemand wollte da sicher ein ganz schönes Spielchen mit ihm treiben! Stockholm, Manila, Sapporo, Lima, Santa Fee . . . – Schlecht gewürfelt? Ob Straße oder Bahn, bis zum geplanten Zwischenstop in Caracas verlief alles planmäßig. Dann dieses verdammte Landeverbot!



„Weltreise“.  
Ein Familienspiel  
von Ravensburger®.

Im Programm der Reisespiele gibt es außerdem noch die Titel „Deutschlandreise“ sowie „Europareise“. Für 2–6 Spieler. Ab 10 Jahren.

