



ESSENER FEDER
2014 Beste Spielregel

Abluxxen

Für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Illustration: Oliver Freudenreich · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Philipp Sprick



MIT
VIDEO
ANLEITUNG

Inhalt

110 Karten: 104 Zahlenkarten
(je 8 × die Zahlen von 1 bis 13),
5 Joker („X“), 1 Luxx-Karte



Worum geht's?

Bei *Abluxxen* versucht ihr, im Spielverlauf möglichst viele Karten vor euch auszulegen. Denn jede davon bringt am Spielende einen Pluspunkt, während jede Karte auf der Hand einen Minuspunkt zählt.

Der Kniff: Während des Spiels „luxxt“ ihr euren Mitspielern immer wieder Karten ab und könnt sie selbst auf die Hand nehmen. Wer sie vor Spielende auslegt, kann mit ihnen zusätzlich punkten! Wer sie dagegen nicht mehr loswird, sammelt noch mehr Minuspunkte ...

Sobald **ein** Spieler alle Karten ausgespielt hat, wird abgerechnet: Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Spiel für 3 – 5 Spieler

Ergänzende Regeln für das Duell zu zweit findet ihr *in der beiliegenden Duellanleitung*.

1. Legt die Luxx-Karte vor den jüngsten Spieler.
2. Mischt alle anderen Karten und gibt jedem Spieler 13 Karten. Nehmt sie so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.
3. Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel in die Tischmitte. Lasst links davon etwas Platz für den Ablagestapel. Deckt die obersten 6 Karten auf und legt sie rechts vom Nachziehstapel als Vorrat offen nebeneinander aus.

Pro Spieler:
13 Karten

Restliche Karten
bilden Nachzieh-
stapel. 6 davon
offen auslegen.

Beispielaufbau für 4 Spieler:



Ablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist (= aktiver Spieler), legt entweder **1 beliebige Karte** oder **mehrere Karten mit derselben Zahl** offen vor sich aus (Siehe Beispiel 1a).

1 beliebige oder
mehrere gleiche
Karten auslegen ...

Ablauf

1 beliebige oder mehrere gleiche Karten auslegen ...

Der jüngste Spieler beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist (= aktiver Spieler), legt entweder **1 beliebige Karte** oder **mehrere Karten mit derselben Zahl** offen vor sich aus (Siehe Beispiel 1a).

Beispiel 1a:
Andi entscheidet sich, eine seiner beiden 7er auszulegen. Er hätte stattdessen auch beide auslegen können oder z. B. bis zu drei 6er usw.



Beispiel 1b:
Andi legt in der ...
1. Runde eine 7
2. Runde drei 6er + Joker
3. Runde zwei 12er



... und mit den zuoberst liegenden Karten der Mitspieler vergleichen.

Liegen vor dem Spieler bereits Karten, legt er die neue(n) **nach oben versetzt** über die bereits ausliegenden. Weder ihre Anzahl noch der Wert muss mit seinen bereits ausliegenden Karten übereinstimmen (Siehe Beispiel 1b).

Anschließend vergleicht er seine **zuoberst** liegenden Karten **1x reihum** mit den zuoberst ausliegenden Karten **jedes** Mitspielers. Er prüft dabei, ob er ihnen Karten abluxt (siehe unten). Falls dies nicht der Fall ist, ist der Zug des Spielers beendet.

Abluxen!

Abluxen bedeutet, dass bereits ausgelegte Karten eines Mitspielers wieder verschwinden, und zwar:

- **entweder** auf den Ablagestapel
- **oder** zurück auf die Hand des Mitspielers
- **oder** sogar auf die Hand des ablukkenden Spielers!

Reihum Abluxen bei gleicher Kartenanzahl und höherem Wert.

Abluxen findet **immer** (!) statt, wenn die gerade gelegten Karten des aktiven Spielers **die gleiche Anzahl und** einen **höheren Wert** haben als die **oben liegenden** Karten des Mitspielers.

Luxt der aktive Spieler damit sogar mehreren Mitspielern Karten ab, geschieht dies im Uhrzeigersinn reihum.

Als Erstes muss nun der aktive Spieler (= Angreifer) entscheiden: Will er die abgeluxten Karten haben oder nicht?

- Falls **ja**, nimmt der Angreifer sie **auf die Hand**. Der angegriffene **Mitspieler muss** genauso viele Karten **nachziehen** und auf seine Hand nehmen, wie ihm abgeluxt wurden.
- Falls **nein**, muss stattdessen der **Mitspieler** wählen:
 - Entweder nimmt er die abgeluxten Karten zurück **auf die Hand**,
 - oder er legt sie **auf den Ablagestapel** und zieht die gleiche Anzahl an Karten nach. Die Karten einfach liegen zu lassen ist also **nicht** möglich!

Entweder: Karten selbst auf die Hand nehmen, Mitspieler zieht nach.

Oder: Mitspieler überlassen, ob er die Karten
a) auf die Hand nimmt oder
b) ablegt und nachzieht.

Nachziehen aus Vorrat und / oder vom Nachziehstapel.

Beim **Nachziehen** darf der Mitspieler bei jeder Karte wählen, ob er sie aus dem offenen Vorrat oder vom verdeckten Stapel zieht. Erst nachdem er komplett nachgezogen hat, wird der offene Vorrat wieder vom Stapel auf 6 Karten ergänzt (solange möglich).

Vorrat auffüllen.

Anschließend überprüft der aktive Spieler, ob er mit seiner Kartenauslage auch den reihum nächsten der **übrigen** Mitspieler angreift usw. Zur Verdeutlichung: Es kann zwar sein, dass man mit gerade gelegten Karten mehrere Mitspieler angreift, jedoch nie denselben Mitspieler mehrmals. Sind die Angriffe durchgeführt, ist der Zug des Spielers beendet.

Ablux-Tipp: Abluxen lohnt sich meist: Denn wer abluxt, lässt ausliegende Karten der Mitspieler (= deren Punkte) verschwinden. Nimmt der Angreifer sie sogar auf die Hand, kann er sie später selbst auslegen und dadurch zusätzlich punkten!

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er spielt eine oder mehrere Karten aus, überprüft reihum, ob er Karten abluxen muss, usw.

Beispiel 2a: Abluxxen

Andi legt zwei 12er und vergleicht sie einmal reihum im Uhrzeigersinn mit den oben liegenden Karten seiner Mitspieler. Andis 12er sind ...

1 ... zwar höher als die 3 von Ben. Die Anzahl ist aber nicht gleich. Daher kann er die 3 nicht abluxxen.

2 ... höher als Claudias 9er. Hier ist die Anzahl gleich → es wird abgeluxxt! Andi entscheidet sich, Claudias 9er auf die Hand zu nehmen. Claudia muss zwei Karten nachziehen.

3 ... höher als Daniels 7er. Auch die Anzahl stimmt → abluxxen! Andi möchte die 7er aber nicht haben. Daher muss Daniel entscheiden: Zurück auf die Hand nehmen oder ablegen und nachziehen.

Beispiel 2b: Abluxxen

Nun ist Ben an der Reihe. Er spielt eine 13. Damit luxxt er die nun frei gewordene 5 von Daniel (2) ab! Gegenüber Claudias (1) und Andis (3) Karten ist zwar die Zahl höher aber die Anzahl nicht gleich → kein Abluxxen.

1 ... zwar höher als die 1 von Claudia. Die Anzahl ist aber nicht gleich. Daher kann er die 1 nicht abluxxen.

2 ... höher als Daniels 5er. Hier ist die Anzahl gleich → es wird abgeluxxt! Ben entscheidet sich, Daniels 5er auf die Hand zu nehmen. Daniel muss zwei Karten nachziehen.

3 ... höher als Andis 3er. Hier ist die Anzahl gleich → es wird abgeluxxt! Ben entscheidet sich, Andis 3er auf die Hand zu nehmen. Andi muss zwei Karten nachziehen.

Joker:

- gemeinsam mit Zahlenkarten = gleiche Zahl
- ohne Zahlenkarten = höchste Karte (>13)



Joker

Joker können mit oder ohne Zahlenkarten ausgelegt werden.

Mit Zahlenkarten nehmen sie deren Wert an.

Ohne Zahlenkarten sind sie die höchsten Karten im Spiel.

Beispiel: Zwei Joker luxxen zwei 13er ab.



Luxx-Karte (Verwendung optional)

Die Luxx-Karte zeigt an, wer an der Reihe ist. Gebt sie nach Abschluss des Zuges an den linken Nachbarn weiter. So habt ihr auch nach Spielzügen mit mehreren Angriffen die Spielerreihenfolge immer im Blick.

Ende

Das Spiel endet **sofort (!)**, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Mit den zuletzt ausgespielten Karten findet also kein Abluxxen mehr statt!

Es endet ebenfalls **sofort (!)**, sobald der Vorrat samt Nachziehstapel aufgebraucht ist. Das kann auch inmitten des Nachziehens geschehen!

Jeder Spieler zählt nun seine Punkte:

- Jede vor ihm **ausliegende Karte** zählt **einen Pluspunkt**.
- Jede seiner **Handkarten** zählt **einen Minuspunkt**.

Hinweis: Der Zahlenwert ist also ohne Bedeutung!

Zieht die Minus- von den Pluspunkten ab. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielende:

Entweder ein Spieler hat keine Karten mehr auf der Hand, oder Vorrat und Nachziehstapel sind aufgebraucht.

Wertung:

- Je Karte in der eigenen Auslage: +1
- Je Karte auf der Hand: -1

Wollt ihr **mehrere Partien** hintereinander spielen, notiert die Punkte pro Durchgang. Der Startspieler wechselt reihum.
 War jeder Spieler (nach Belieben ein- oder mehrmals) Startspieler, endet das Spiel. Derjenige mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt.

Tipps & Tricks

- **Lockvogel-Taktik:** Karten auszuspielen, die einfach abzuluxxen sind (z. B. einzelne niedrige Werte), kann sich lohnen. Denn dadurch kommt man evtl. an attraktive Karten aus dem Vorrat und verbessert seine Kartenhand.
- **Kleinvieh-Taktik:** Niedrige Karten sind oft einfach zu sammeln. Spielt man viele davon auf einmal aus (z. B. sechs 2er), sind sie dennoch schwer zu schlagen.
- **Endspurt:** Behaltet im Auge, wie viele Karten eure Mitspieler noch auf der Hand haben. Das Spiel kann schneller zu Ende sein, als man denkt. Kurz vor Schluss sollte der Angreifer abgeluxxte Karten also lieber nicht mehr auf die Hand nehmen ...

Was gerne vergessen wird

1. Abluxxen ist **nicht freiwillig**. Sind die Voraussetzungen erfüllt, findet es statt.
2. Abluxxen ist auch mit Einzelkarten möglich.
3. Abluxxen ist bereits in der Startrunde (ab dem zweiten Spieler) möglich.
4. Jeder Spieler legt in seinem Zug nur 1x Karten aus.
5. Nur der aktive Spieler kann mit seinen gerade ausgelegten Karten abluxxen.
6. Es werden immer nur die oben liegenden Karten verglichen.
7. Abgeluxxte Karten wandern entweder auf die Hand des Angreifers, des Mitspielers oder den Ablagestapel. Sie bleiben nie liegen.

Der Abluxx-Check



Die Autoren und der Verlag bedanken sich bei Kai Kornblum herzlich für die Überlassung des Spieletitels.

© 2014/2015 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
 Distribution CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

224105

Ravensburger