

Wertung

Stichanzeige-Karte verdeckt:

Der Spieler, dessen Stichanzeige-Karte verdeckt war, bekommt für jeden Stich, den er erzielt hat, auf jeden Fall einen Punkt. Erreicht dieser Spieler genau die Anzahl an Stichen, die seine Stichanzeige-Karte aufweist, erhält er zusätzlich 3 Punkte Bonus.

Beispiel: Ein Spieler hat sich 3 Stiche vorgenommen. Am Ende der Runde hat er aber 4 Stiche erzielt. Bei der Abrechnung erhält er deshalb 4 Punkte. Hätte er genau 3 Stiche gemacht, wie vorhergesagt, dann hätte er 3 Punkte für seine 3 Stiche bekommen und zusätzlich 3 Punkte Bonus, zusammen also 6 Punkte.

Stichanzeige-Karte offen:

Der Spieler, dessen Stichanzeige-Karte offen war, erhält nur Punkte, wenn er genau die Anzahl an Stichen erzielt hat, die seine Stichanzeige-Karte aufweist, sonst nicht. Erfüllt er diese Bedingung, dann wird die Anzahl seiner Stiche mit „Zwei“ malgenommen, und er erhält noch zusätzlich drei Punkte Bonus.

Beispiel: Ein Spieler hat sich 3 Stiche vorgenommen. Am Ende der Runde hat er aber 4 Stiche erzielt. Bei der Abrechnung erhält er deshalb keinen Punkt. Hätte er genau 3 Stiche gemacht, wie vorhergesagt, dann hätte er zweimal 3 Punkte für seine 3 Stiche bekommen, also 6 Punkte und zusätzlich 3 Punkte Bonus, zusammen 9 Punkte.

Spielziel

Ziel eines jeden Spielers ist es, am Spielende die meisten Punkte auf seinem Konto zu haben.

Spielende

Das Spiel endet nach sieben Runden.

Varianten

Die Spieler können auch das Erreichen einer bestimmten Punktzahl zum Spielziel machen.

Ebenso ist es möglich die Rundenzahl zu erhöhen.

ALLES ODER NICHTS

DOUBLE OR NOTHING

**Spielanleitung
Game Instructions
Regles de Jeu**



© HEXAGAMES, 1988, W.-GERMANY

Spielmaterial

- 48 Spielkarten
- 42 Stichanzeige-Karten 6 farbige Sätze mit Werten von 0 - 6
- 1 Block
- 1 Stif
- 1 Spielregel

Spielbeschreibung

Die Hauptaufgabe der 3 - 6 Spieler besteht darin ihre Karten richtig einzuschätzen. Mit einer Stichanzeige-Karte geben sie die Anzahl der Stiche an, die sie erzielen wollen. Für eine richtige Voraussage gibt es einen Bonus. Den Spielern bleibt es überlassen, ob sie ihre Stichanzeige-Karte verdeckt halten oder offen zeigen. Aber Vorsicht! Eine offen angezeigte Stichzahl erhöht die Einflußmöglichkeiten der Mitspieler. Denn bei hohem Risiko gilt: „Alles oder Nichts“.

Spielvorbereitung

Die Karten werden in Spielkarten und Stichanzeige-Karten getrennt (Zu erkennen an den unterschiedlichen Kartenrückseiten).

Für das Spiel werden alle 48 Spielkarten benötigt, egal wieviel Personen am Spiel teilnehmen.

Die Stichanzeige-Karten bestehen aus 6 farbigen Sätzen mit den Zahlen von „0“ bis „6“.

Jeder Mitspieler erhält einen einfarbigen Satz Stichanzeige-Karten mit den sieben Zahlen.

Dieses Satz legt jeder Spieler griffbereit verdeckt zur Seite. Der Geber der 1. Runde wird durch das Ziehen der höchsten Spielkarte bestimmt und wechselt nach jeder Runde an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

Der Geber mischt die Spielkarten und teilt sie an die Spieler aus. Je nach Runde werden unterschiedlich viele Karten ausgeteilt. Ein Spiel geht über sieben Runden.

Jeder Spieler bekommt

- in der 1. Runde - 6 Karten
- in der 2. Runde - 5 Karten
- in der 3. Runde - 4 Karten
- in der 4. Runde - 3 Karten
- in der 5. Runde - 4 Karten
- in der 6. Runde - 5 Karten
- in der 7. Runde - 6 Karten

Zum Schluß dreht der Geber noch die oberste Karte des verbleibenden Kartenstosses um. Die Farbe dieser Karte bestimmt die Trumpffarbe. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt und erst für die nächste Runde wieder benötigt.

In jeder Runde werden alle Spielkarten neu gemischt.

Nun wird noch ein Spieler bestimmt, der den Block und den Stif erhält, um die Punkte der einzelnen Spieler nach jeder Runde zu notieren.

Das Spiel

Nachdem die Karten ausgeteilt sind, nehmen die Spieler Ihre Spielkarten auf die Hand.

Nun beurteilt jeder Spieler für sich, wieviel Stiche er erzielen will.

Die Zahl der angenommenen Stiche wählt jeder Spieler aus seinen Stichanzeige-Karten aus und legt sie **zuerst verdeckt** vor sich.

Die restlichen Stichanzeige-Karten werden beiseite gelegt.

Wenn alle Spieler ihre Entscheidung getroffen haben, wird der Spieler links vom Geber als erster gefragt, ob er seine geplante Stichzahl offen darlegen oder geheimhalten will.

Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Das Aufdecken der Stichanzeige-Karte bringt ein höheres Risiko, aber eventuell auch mehr Punkte.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

Das Recht als erster **anzuspielen**, hat der Spieler links vom Geber. Danach spielen die anderen Teilnehmer im Uhrzeigersinn eine Karte aus. Ein Stich ist abgeschlossen, wenn jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat.

Jeder Spieler **muß** eine Karte ausspielen.

Bekennen - Eine Angespelte Farbe muß von den folgenden Spielern beibehalten werden, wenn ihnen dies möglich ist.

Kann ein Spieler eine Farbe nicht bekommen, so stehen ihm zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

1. Trumpfen - Eine Karte der Trumpffarbe ausspielen
 2. Abwerfen - Eine Karte einer Farbe ausspielen, die weder die Trumpffarbe, noch die angespielte Farbe ist.
- Durch das Abwerfen kann man keinen Stich erzielen.

Wenn nicht getrumpft wurde, erhält derjenige Spieler den Stich, der die höchste Karte in der angespielten Farbe ausspielt.

Wenn getrumpft wurde, erhält der Spieler den Stich, der den höchsten Trumpf ausgespielt hat.

Wenn die Trumpffarbe angespielt wurde, muß auch Trumpf bekannt werden. Hat ein Spieler keine Karte in der Trumpffarbe, so muß er eine Karte mit einer anderen Farbe abwerfen.

Sind alle Karten gespielt wird abgerechnet!