

SPIELMATERIAL

55 Spielkarten, 20 Chips.

SPIELVERLAUF

- **Jeder Spieler erhält** vom gut gemischten Stapel 5 Karten auf die Hand. Der Stapel wird anschließend verdeckt in der Tischmitte bereitgelegt. Die Chips werden daneben plaziert.
- **Es wird reihum gespielt**, zunächst im Uhrzeigersinn (kann später wechseln). Der jüngste Spieler beginnt.
- **Wer an die Reihe kommt**, muß eine Karte auf einen offenen Stapel in der Tischmitte spielen. Anschließend zieht man wieder eine Karte nach, so daß man also immer 5 Karten auf der Hand hat. Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der offene Stapel gut gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt.

- **Jede ausgespielte Karte** wird zu den vorher gespielten dazuaddiert, wobei der Spieler am Zug immer laut das Endergebnis nennt.

Beispiel: Der erste Spieler spielt eine Neun und sagt: 9, der zweite legt eine Sieben darauf und sagt: 16; der dritte spielt wieder eine Neun dazu: 25; der vierte legt eine Sechs: 31 usw.

DIE SONDERKARTEN



■ **Null:** Durch das Ausspielen einer solchen Karte wird der Punktestand nicht verändert, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



■ **Richtungswechsel** (zählt null Punkte): Die Spielrichtung wechselt umgehend, d. h. der Spieler, der vor dem Ausspieler an der Reihe war, ist nun schon wieder dran.



■ **Tausch** (zählt null Punkte): Man muß mit einem beliebigen Mitspieler alle Karten tauschen. Die Karte, die man nachzieht, wird vor dem Tausch vom Aufnahmestapel genommen.



■ **Doppelt** (zählt null Punkte): Wird als einzige Karte nicht auf den Ablagestapel gespielt, sondern vor einem Spieler offen ausgelegt. Kommt dieser dann an die Reihe, muß er zwei Karten ausspielen. Anschließend legt er auch die Doppelt-Karte auf den Ablagestapel. Ein Spieler darf höchstens eine dieser Karten vor sich liegen haben.

(Als Variante ist es auch möglich, daß man beliebig viele davon vorgelegt bekommen kann; in diesem Fall erhöht sich die Zahl der auszuspielenden Karten allerdings immer nur um eine pro Doppelt-Karte.)



■ **Basta!**: Der Punktestand geht dadurch sofort auf 50! Diese Karte kann auch gespielt werden, wenn bereits genau 50 Punkte liegen.



■ **Minus 5:** Der Punktestand wird um 5 reduziert. Zusätzlich muß der Ausspieler noch die oberste Karte vom Aufnahmestapel nehmen und dazuspielen.

(Kommt er dadurch über 50 Punkte: Pech für ihn!)

Wird eine weitere Minus 5 aufgedeckt, wird der Punktestand erneut um 5 reduziert und eine weitere Karte aufgedeckt usw.

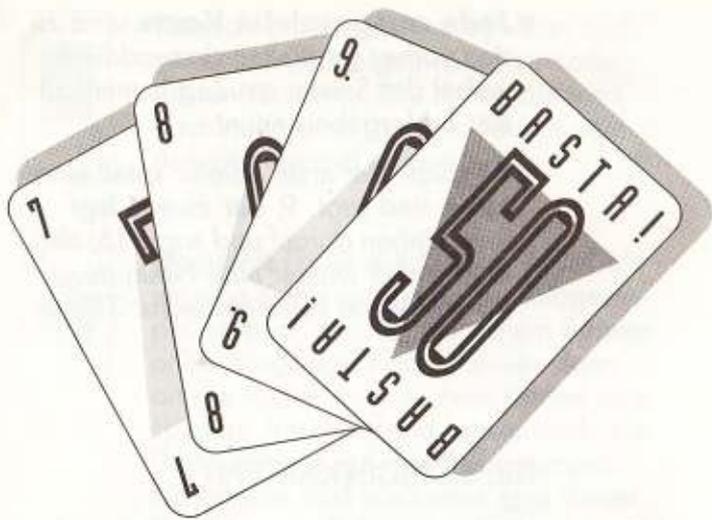
Wird eine andere Sonderkarte aufgedeckt, wird sie gemäß den entsprechenden Regeln ausgespielt.

■ 50 Punkte und nicht mehr!

Erreicht ein Spieler durch das Ausspielen einer Karte mehr als 50 Punkte, erhält er zur Strafe einen Chip. Als Trost darf er zum nächsten Durchgang aufspielen, der natürlich wieder mit null Punkten beginnt.

■ **Der 4. Chip** für einen Spieler beendet das Spiel.

■ **Es gewinnt**, wer nun am wenigsten Strafchips hat.



Mat. Nr. 7321

© 1994 F.X. Schmid
D-83209 Prien
Made in Germany



No. 54132.6

BASTA!

**Das spannende Kartenspiel für
2-6 Spieler ab 9 Jahren.**

... 38 ... und eine Fünf sind 43 ...
und eine Sieben sind 50 ... und jetzt
ist Schluß, Aus, Basta! Niemand
darf über 50 Punkt kommen! Doch
viele besondere Aktionskarten geben
den Spielern die Möglichkeit, sich so
lange wie möglich vor dem Über-
schreiten dieser Grenze zu „drücken“.
Derjenige, den es schließlich doch
erwischt, erhält einen Strafchip.

**Gewinner ist, wer am Schluß
die wenigsten Strafchips hat.**