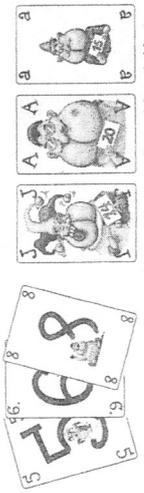


Das GROSSE und das KLEINE A

von Wolfgang Kramer

Spieler: 3-9 Personen
Dauer: 45 Minuten
Inhalt: 104 Zahlenkarten (je achtmal die Werte 1-13)
 4 Joker-Karten
 1 "Grosse A"-Karte
 1 "kleine a"-Karte



div. Karten die beiden A-Karten Joker-Karte

Spielidee

Ziel des Spieles ist es, möglichst schnell die Karten von der Hand wieder loszuwerden. Ist dies einem Spieler gelungen, endet das Spiel. Jede Karte auf der Hand der Mitspieler

- Anna hat als niedrigste Karte eine "3er"-Karte, muß also in jedem Fall übernehmen. Sie nimmt alle Karten dieses Stiches auf die Hand. Da sie die höchste Karte gespielt hat, ist sie an der Reihe.

6. Runde
 - Anna spielt eine "13er"-Karte aus. Nur ein Joker wäre jetzt noch höher.
 - Alle anderen passen.
 Die Rechnung von Anna geht auf. Sie bleibt an der Reihe und kann in der nächsten Runde die "Grosse A"-Karte wieder ausspielen.

Joker - Karten

Im Spiel sind 4 Joker enthalten, die jeden Zahlenwert von 1-14 annehmen können. Wird ein Joker zusammen mit anderen Karten ausgespielt, nimmt er den Zahlenwert dieser Karten an.

Beachte!

Die beiseite gelegten Karten haben keine weitere Bedeutung mehr. Es geht nur darum, so schnell wie möglich die Karten von der Hand loszuwerden.

Die beiden "A"-Karten

Jetzt wird es gemein. Denn die "Grosse A"- und die "kleine a"-Karte sind die hinterhältigsten Karten im Spiel. Diese beiden Karten liegen zu Beginn in der Tischmitte.

In den ersten beiden Runden werden die beiden „A“-Karten

ist bei Spielende ein Joker noch auf der Hand eines Spielers, dann zählt der Joker 14 Minuspunkte.

Wie wird man die "A"-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit: sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH D-63128 Dietzenbach MCMXXVI

2. Runde
 - Doris spielt vier "3er"-Karten aus.
 - Anna paßt.
 - Bernd spielt vier "6er"-Karten.
 - Christian paßt.
 Bernd hat die höchsten Karten gespielt. Er legt die Karten beiseite, nimmt die "Grosse A"-Karte auf die Hand und beginnt die nächste Runde.

3. Runde
 - Bernd spielt eine "10er"-Karte.
 - Christian legt eine "11er"-Karte dazu.
 - Doris spielt ihre übriggebliebene "12er"-Karte.
 - Anna paßt, weil sie ihren Joker noch nicht benutzen will.
 Doris übernimmt den Stich und beginnt die neue Runde.

4. Runde
 - Doris spielt ihre "kleine a"-Karte aus.
 - Anna legt ihre niedrigste Karte, eine "2", dazu.
 - Bernd spielt seine niedrigste Karte aus, eine "4".
 - Christian spielt eine "7er"-Karte, obwohl er niedrigere Karten auf der Hand hat.

Beachte!

Bernd hat als erster die höchste Karte gespielt, also muß er, wohl oder übel, den Stich übernehmen. Er legt ihm vor sich ab. Bei Spielende bringt ihm dieser Stich 10 (4+4+2) Minuspunkte ein. Bernd beginnt die nächste Runde.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

an die Spieler verteilt. Wer in der ersten Spielrunde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, muß die "kleine a"-Karte auf seine Hand nehmen. Wer in der zweiten Runde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, erhält die "Grosse A"-Karte auf seine Hand. Dies ist keineswegs ein Nachteil! Man muß die „A“-Karten nur wieder loswerden. Denn für den, der bei Spielende noch eine „A“-Karte auf der Hand hat, wird es teuer. Die „kleine a“-Karte bringt dem Besitzer 15 Minuspunkte ein, die „Grosse A“-Karte sogar 20 Minuspunkte.

Wie wird man die "A"-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit: sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

2. Runde
 - Doris spielt vier "3er"-Karten aus.
 - Anna paßt.
 - Bernd spielt vier "6er"-Karten.
 - Christian paßt.
 Bernd hat die höchsten Karten gespielt. Er legt die Karten beiseite, nimmt die "Grosse A"-Karte auf die Hand und beginnt die nächste Runde.

3. Runde
 - Bernd spielt eine "10er"-Karte.
 - Christian legt eine "11er"-Karte dazu.
 - Doris spielt ihre übriggebliebene "12er"-Karte.
 - Anna paßt, weil sie ihren Joker noch nicht benutzen will.
 Doris übernimmt den Stich und beginnt die neue Runde.

4. Runde
 - Doris spielt ihre "kleine a"-Karte aus.
 - Anna legt ihre niedrigste Karte, eine "2", dazu.
 - Bernd spielt seine niedrigste Karte aus, eine "4".
 - Christian spielt eine "7er"-Karte, obwohl er niedrigere Karten auf der Hand hat.

Beachte!

Bernd hat als erster die höchste Karte gespielt, also muß er, wohl oder übel, den Stich übernehmen. Er legt ihm vor sich ab. Bei Spielende bringt ihm dieser Stich 10 (4+4+2) Minuspunkte ein. Bernd beginnt die nächste Runde.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

an die Spieler verteilt. Wer in der ersten Spielrunde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, muß die "kleine a"-Karte auf seine Hand nehmen. Wer in der zweiten Runde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, erhält die "Grosse A"-Karte auf seine Hand. Dies ist keineswegs ein Nachteil! Man muß die „A“-Karten nur wieder loswerden. Denn für den, der bei Spielende noch eine „A“-Karte auf der Hand hat, wird es teuer. Die „kleine a“-Karte bringt dem Besitzer 15 Minuspunkte ein, die „Grosse A“-Karte sogar 20 Minuspunkte.

Wie wird man die "A"-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit: sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

Spielregeln

Von Spielrunde zu Spielrunde haben die Spieler immer weniger Karten auf der Hand. Sobald ein Spieler am Ende einer Runde keine Karte mehr besitzt, ist das Spiel beendet. Jetzt wird abgerechnet. Alle Spieler zählen ihre Minuspunkte. Alle Karten auf der Hand zählen entsprechend ihrem Zahlenwert. Ein Joker auf der Hand zählt 14, das "kleine a" 15 und das "Grosse A" 20 Minuspunkte. Die Minuspunkte aus dem "kleinen a"-Stich nicht vergessen!

Die Minuspunkte pro Spieler werden notiert. Anschließend beginnt ein neues Spiel. Wer die meisten Minuspunkte hat, beginnt die neue Spielrunde.

Match-Sieger

Ein Match endet nach fünf Spielen. Wer danach die wenigsten Minuspunkte auf seinem Konto hat, ist der große Match-Sieger. Herzlichen Glückwunsch!

Beispiel-Runden mit 4 Spielern

Für alle, die noch einige Fragezeichen im Kopf haben, hier sechs exemplarische Spielrunden. Wir spielen von Beginn an. Die beiden Karten liegen noch in der Tischmitte.

1. Runde
 - Anna beginnt, sie spielt zwei "5er"-Karten aus.
 - Bernd erhöht mit einer "7er"-Karte und einem Joker (1+7=8).
 - Christian paßt.
 - Doris hat hat u.a. drei "12er"-Karten. Sie behält eine und spielt zwei "12er"-Karten.
 Doris hat hat u.a. drei "12er"-Karten. Sie behält eine und spielt zwei "12er"-Karten.

verdeckt beiseite, nimmt die "kleine a"-Karte auf die Hand und beginnt die neue Runde.

Wer einen Stich mit der "Grossen A"-Karte kassieren muß, nimmt alle Karten einschließlich der "Grossen A"-Karte auf die Hand. Dies bedeutet: Die "Grosse A"-Karte kann mehrmals während des Spieles den Besitzer wechseln. Sie bleibt auf jeden Fall am Ende auf der Hand eines Mitspielers und bringt dem armen Teufel 20 Minuspunkte ein.

Ein Stich mit der "Grossen A"-Karte

Wer einen Stich mit der "Grossen A"-Karte kassieren muß, nimmt alle Karten einschließlich der "Grossen A"-Karte auf die Hand. Dies bedeutet: Die "Grosse A"-Karte kann mehrmals während des Spieles den Besitzer wechseln. Sie bleibt auf jeden Fall am Ende auf der Hand eines Mitspielers und bringt dem armen Teufel 20 Minuspunkte ein.

an die Spieler verteilt. Wer in der ersten Spielrunde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, muß die "kleine a"-Karte auf seine Hand nehmen. Wer in der zweiten Runde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, erhält die "Grosse A"-Karte auf seine Hand. Dies ist keineswegs ein Nachteil! Man muß die „A“-Karten nur wieder loswerden. Denn für den, der bei Spielende noch eine „A“-Karte auf der Hand hat, wird es teuer. Die „kleine a“-Karte bringt dem Besitzer 15 Minuspunkte ein, die „Grosse A“-Karte sogar 20 Minuspunkte.

Wie wird man die "A"-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit: sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

an die Spieler verteilt. Wer in der ersten Spielrunde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, muß die "kleine a"-Karte auf seine Hand nehmen. Wer in der zweiten Runde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, erhält die "Grosse A"-Karte auf seine Hand. Dies ist keineswegs ein Nachteil! Man muß die „A“-Karten nur wieder loswerden. Denn für den, der bei Spielende noch eine „A“-Karte auf der Hand hat, wird es teuer. Die „kleine a“-Karte bringt dem Besitzer 15 Minuspunkte ein, die „Grosse A“-Karte sogar 20 Minuspunkte.

Wie wird man die "A"-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit: sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

an die Spieler verteilt. Wer in der ersten Spielrunde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, muß die "kleine a"-Karte auf seine Hand nehmen. Wer in der zweiten Runde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, erhält die "Grosse A"-Karte auf seine Hand. Dies ist keineswegs ein Nachteil! Man muß die „A“-Karten nur wieder loswerden. Denn für den, der bei Spielende noch eine „A“-Karte auf der Hand hat, wird es teuer. Die „kleine a“-Karte bringt dem Besitzer 15 Minuspunkte ein, die „Grosse A“-Karte sogar 20 Minuspunkte.

Wie wird man die "A"-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit: sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

an die Spieler verteilt. Wer in der ersten Spielrunde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, muß die "kleine a"-Karte auf seine Hand nehmen. Wer in der zweiten Runde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, erhält die "Grosse A"-Karte auf seine Hand. Dies ist keineswegs ein Nachteil! Man muß die „A“-Karten nur wieder loswerden. Denn für den, der bei Spielende noch eine „A“-Karte auf der Hand hat, wird es teuer. Die „kleine a“-Karte bringt dem Besitzer 15 Minuspunkte ein, die „Grosse A“-Karte sogar 20 Minuspunkte.

Wie wird man die "A"-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit: sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

an die Spieler verteilt. Wer in der ersten Spielrunde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, muß die "kleine a"-Karte auf seine Hand nehmen. Wer in der zweiten Runde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, erhält die "Grosse A"-Karte auf seine Hand. Dies ist keineswegs ein Nachteil! Man muß die „A“-Karten nur wieder loswerden. Denn für den, der bei Spielende noch eine „A“-Karte auf der Hand hat, wird es teuer. Die „kleine a“-Karte bringt dem Besitzer 15 Minuspunkte ein, die „Grosse A“-Karte sogar 20 Minuspunkte.

Wie wird man die "A"-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit: sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.

Abtau einer "A"-Runde

Wenn ein Spieler eine "A"-Karte anspielt, dann heißt diese Runde "A"-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die "A"-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte!

Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

an die Spieler verteilt. Wer in der ersten Spielrunde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, muß die "kleine a"-Karte auf seine Hand nehmen. Wer in der zweiten Runde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, erhält die "Grosse A"-Karte auf seine Hand. Dies ist keineswegs ein Nachteil! Man muß die „A“-Karten nur wieder loswerden. Denn für den, der bei Spielende noch eine „A“-Karte auf der Hand hat, wird es teuer. Die „kleine a“-Karte bringt dem Besitzer 15 Minuspunkte ein, die „Grosse A“-Karte sogar 20 Minuspunkte.

Wie wird man die "A"-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit: sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.