

Bei jedem Stich darf der Ausspieler wählen, gegen welchen Spieler des anderen Teams er seinen Stich spielt.

Hat ein Spieler gegen Spielende keine Karten mehr, muß gegen dessen Partner gespielt werden.

Macht ein Spieler den Stich mit seiner letzten Karte, geht das Spielrecht an seinen Partner — dieser spielt zum neuen Stich aus.

Wird ein Spiegel gegen einen zweiten Spiegel gespielt, so gewinnt der erste Spiegel den Stich! Bei zwei gespielten Kreuzen, gewinnt der zweite Spieler den Stich!

Variante:

Um mehr Interaktion ins Spiel zu bringen, kann vor Spielbeginn vereinbart werden, daß nicht zweimal hintereinander gegen denselben Gegner gespielt werden darf.

Spielende:

Nach Ausspielen der letzten Karte zählen die

Spieler ihre Punkte. Der Spieler bzw. das Team mit der höheren Gesamtsumme gewinnt.

Wenn Sie zu „Die Magische 7“ Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne,
Postfach 79, 1141 Wien

DIE MAGISCHE 7

von Leo Collovini

Ein Kartenspiel für 2—4 Spieler
ab 8 Jahren

Illustration: G. Husner

PIATNIK-Spiel Nr. 6126

© 1990 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



Spielinhalt: 2 x 24 Spielkarten, bestehend aus:
2 Jokern, 1 Spiegel, 1 Kreuz, und je einmal den Werten -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0, +1, +2, +3, +4, +5, +6, +7, +8, +9, +10, +11, +12, +13

Spielziel:

Die Spieler versuchen durch taktisch richtiges Stechen oder Zugeben, bei Spielende die meisten Punkte zu erreichen.

Spielablauf:

1. Für 2 Spieler:

Die beiden Joker (die Zauberer; die Karte hat einen Stern in den Ecken) werden aussortiert, die übrigen Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält einen Joker und 6 Karten vom Stapel, so daß die Spieler über je 7 Karten verfügen.

Der Startspieler spielt eine Karte aus und sein Gegner sticht oder gibt eine Karte zu. Dann hebt jeder eine Karte vom Stapel ab. Stechen — man kann eine Karte nur stechen, wenn die Summe beider Karten 7 er-

gibt. (Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden.)

Für jede Karte gibt es genau 1 Karte, die sie sticht.

Beispiel: —3 sticht +10 und umgekehrt, oder +1 sticht +6. Die Summe muß bei einem Stich immer 7 ergeben.

Die beiden zusammengehörenden Karten erkennt man auch am selben Motiv — z. B. dem Geist.

Zugeben — kann oder will ein Spieler nicht stechen, darf eine beliebige andere Karte zugegeben werden.

In der Folge spielt immer der Spieler aus, der den letzten Stich gemacht hat.

Es gibt aber noch 3 Spezial-Karten, die folgende Bedeutung haben:

JOKER (Der Zauberer) — der Joker sticht jede Karte.

Achtung: Bei zwei Jokern macht der zweite den Stich!

SPIEGEL (Der Drache) — der Spiegel nimmt den Wert der anderen ausgespielten Karte an. (Daher wird der Stich mit

Spiegel beiseite gelegt. Dadurch gibt es bei der Abrechnung keinen Irrtum.)

Achtung:

Wird der Spiegel als erste Karte gespielt, gewinnt er den Stich — als zweite Karte gespielt, verliert er!

Wird der Spiegel als erste Karte gespielt, sticht ihn ein zweiter Joker; der Spiegel als zweite Karte sticht daher einen Joker!

KREUZ (Die Ratte) — Das Kreuz verliert den Stich.

Alle 3 Spezial-Karten zählen bei der Abrechnung 0 Punkte.

2. Für 4 Spieler:

Je zwei Spieler bilden ein Team. Jedes Team versucht, bei Spielende die höchste Punktezahl zu erreichen.

Jeder Spieler erhält einen Joker, die übrigen Karten werden zusammengemischt und jeder Spieler erhält 6 Karten. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.