

3 ODER 5 SPIELER

Bei 3 Spielern wird die „Kelche“-2 aus dem Spiel genommen und jeder Spieler bekommt 17 Karten. Bei 5 Spielern wird die „Diamanten“-2 und die „Kelche“-2 aus dem Spiel genommen und die Spieler bekommen nur 10 Karten.

TAKTISCHE TIPPS

Versuchen sie, sich die bereits gespielten Karten zu merken. Das macht das eigene Ausspiel effektiver.

Überlegen sie genau, welche Karten sie weitergeben. Versuchen sie, eine Farbe „blank“ zu bekommen. Aber denken sie daran, dass sie ja die „Blumen“-Dame bekommen könnten. Und könnten sie noch einen möglichen Durchmarsch stoppen?

Achten sie darauf, welche Karten sie von ihrem Mitspieler bekommen. Das gibt wertvolle Hinweise auf die Absichten dieses Spielers.

Eine lange Farbe kann Sicherheit geben – wenn man rechtzeitig die niedrigen Werte bei den Mitspielern „ziehen“ kann.

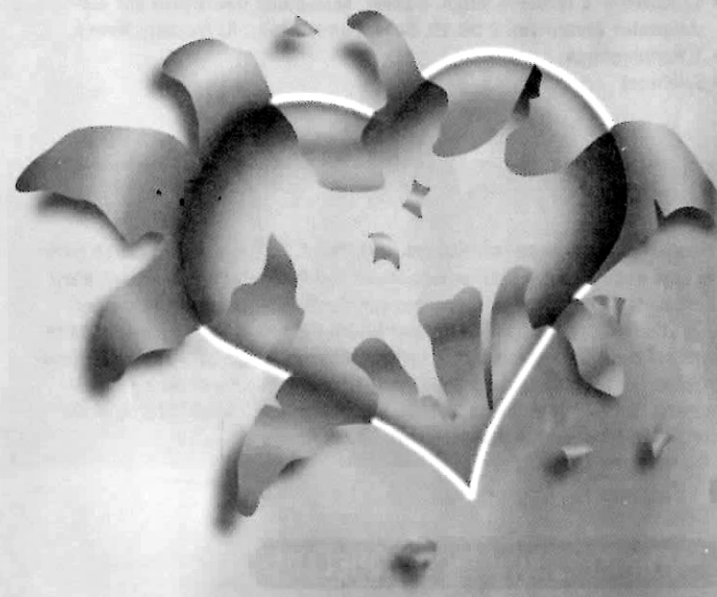
© 2003 by Winning Moves Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.



Weitere Informationen über Winning Moves und unser Spieleprogramm unter www.winning-moves.de

Winning Moves Deutschland GmbH · Belsenplatz 2 · 40545 Düsseldorf
Tel. 0211-550275-0 · Fax 0211-550275-22

herzlos



Spielanleitung

herzlos

Für 3 – 5 Spieler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

- 52 Karten in 4 Farben (Herzen, Blumen, Kelche und Diamanten) mit aufsteigenden Werten von 2 bis 10, Bube, Dame, König, As (höchste Karte).
- 1 Wertungsblock
- Spielregel

Spielidee

Herzlos ist ein Stichspiel wie Skat oder Schafkopf. Im Gegensatz zu diesen geht es aber nicht darum, möglichst viele Stiche und Punkte zu bekommen, sondern bestimmte Karten **nicht** zu bekommen und damit Minuspunkte zu vermeiden. Alle „Herzen“ bringen nämlich unterschiedlich viele Minuspunkte ein (die Werte sind auf den Karten aufgedruckt), und die „Blumen“-Dame zählt sogar 25 Minuspunkte. Nur der „Diamanten“-Bube kann Verluste mindern – er zählt 15 Pluspunkte. Ein Spiel geht über 5 Runden. Wer danach durch geschicktes Spiel die wenigsten Minuspunkte gesammelt hat, ist der Gewinner.

VORBEREITUNGEN (4 SPIELER)

Die Namen der Spieler werden auf dem Wertungsblock notiert.

Ein Geber wird bestimmt, der die Karten gut mischt und an jeden Spieler einzeln reihum 13 Karten austeilt.

Alle Spieler wählen dann gleichzeitig eine ihrer Karten aus und geben sie verdeckt an den Nachbarn zur rechten weiter. (In der 2. Runde werden 2 Karten ausgetauscht, in der 3. Runde 3 Karten, u.s.w.)

SPIELABLAUF

Wer die „Blumen“-2 hat, beginnt (in jeder Runde) und spielt als erster diese Karte aus. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die anderen Spieler müssen immer eine Karte der gleichen Farbe ausspielen, also die Farbe bedienen. Nur wer keine Karte der ausgespielten Farbe hat, kann eine beliebige andere Karte abwerfen. Einen Trumpf gibt es nicht. Wer die Karte mit dem höchsten Wert der ausgespielten Farbe gespielt hat, gewinnt den Stich und nimmt die Karten an sich.

Zum nächsten Stich spielt dann immer der Spieler aus, der den vorherigen Stich gewonnen hat. Er kann jetzt eine beliebige Karte und Farbe wählen und ausspielen. Wieder muss die Farbe bedient werden, sofern man sie noch auf der Hand hat. Wenn nicht, kann man eine beliebige andere Karte abwerfen.

Die Farbe „Herzen“ darf allerdings erst dann als erste Karte ausgespielt werden, wenn sie in dieser Runde bei einem früheren Stich schon einmal abgeworfen wurde. Haben alle Spieler auf diese Weise ihre 13 Karten ausgespielt, ist die Runde zu Ende und die Punkte werden gezählt und notiert.

FÖLGENDE RUNDEN

Wieder bekommt jeder Spieler 13 Karten, gibt aber jetzt 2 Karten verdeckt an seinen rechten Nachbarn weiter (und in den folgenden Runden jeweils 1 Karte mehr. In der 5. und letzten Runde werden also 5 Karten ausgetauscht.) Dann fängt die nächste Runde an, bei der wieder der Spieler beginnt, der die „Blumen“-2 auf der Hand hat.

WERTUNG

Es gibt 15 Karten, für die man Punkte bekommt: 13 „Herzen“ mit unterschiedlichen Minuspunkten, die „Blumen“-Dame mit 25 Minuspunkten und der „Diamanten“-Bube mit 15 Pluspunkten. Am Ende jeder Runde zählen alle Spieler, die eine der 15 Karten mit Punktzahlen bekommen haben, ihre Punkte zusammen und notieren sie auf dem Wertungsblock. Nach 5 Runden werden die einzelnen Ergebnisse zusammengezählt. Der Spieler mit den insgesamt wenigsten Minuspunkten gewinnt.

DURCHMARSCH

Wenn man glaubt, die passenden Karten zu haben, kann man auch versuchen, in einer Runde alle „Herzen“ zu bekommen und die „Blumen“-Dame dazu. Wer das schafft, hat ungeachtet des aktuellen Punktstandes die Partie gewonnen.