

# KLUGES KÖPFCHEN



## INHALT

49 Karten und 1 Punkteblock.

## ZIEL DES SPIELS

Durch Bilden von Kartengruppen die meisten Punkte zu erzielen.

## WISSENSWERTES...

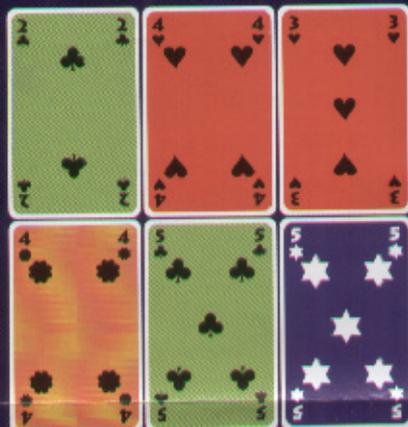
1. Die Karten sind in sieben verschiedene Farben unterteilt und wie folgt nummeriert:  
Ass, 2, 3, 4, 5, 6, 7.
2. Sie erzielen Punkte, indem Sie **Kartengruppen** bilden. Es gibt drei verschiedene Arten, eine solche Gruppe zu bilden:
  - Ein **Satz** = 3 oder mehr Karten desselben Wertes.
  - Ein **Flush** = 3 oder mehr Karten derselben Farbe.
  - Eine **Straße** = 4 oder mehr Karten in nummerierter Reihenfolge.**Hinweis:** Innerhalb einer Straße zählt ein Ass ausschließlich als eine 1.
3. Falls es Ihnen gelingt, einen Satz von 7 Karten zu bilden, endet das Spiel sofort und Sie gewinnen!

## VORBEREITUNG

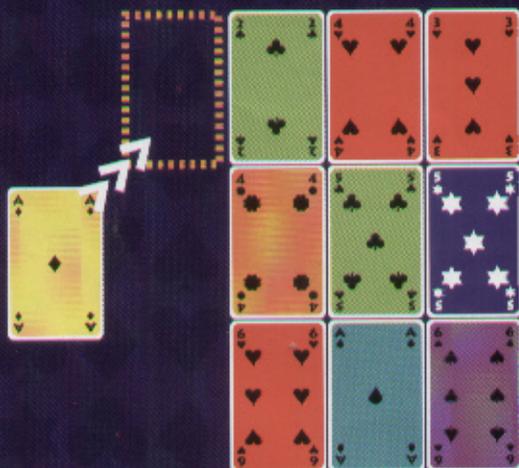
Wählen Sie einen Mitspieler aus, der die Rolle des Kartengebers übernimmt und folgende Schritte ausführt:

1. Mischen Sie die Karten und legen Sie **neun Karten aufgedeckt** in der Tischmitte aus, um das Startgitter zu bilden (siehe Abbildung).  
Wichtig: Bei einem Spiel für 3 Spieler legen Sie eine Extrakarte wie gezeigt dazu.

## BEISPIEL EINES STARTGITTERS

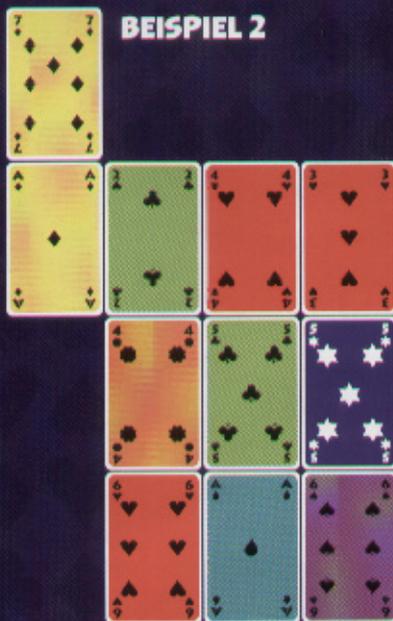


## BEISPIEL 1



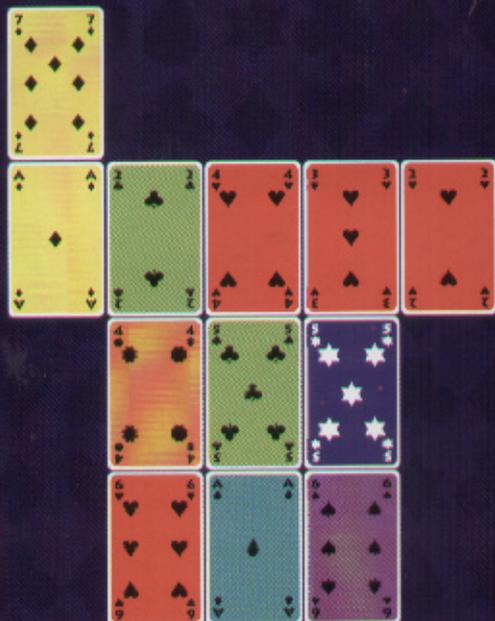
Sie selbst (Spieler A) spielen das gelbe Ass und legen es an die grüne 2. Somit bilden Sie eine 4-er StraÙe (A, 2, 3, 4) und erzielen 1 Punkt.

## BEISPIEL 2



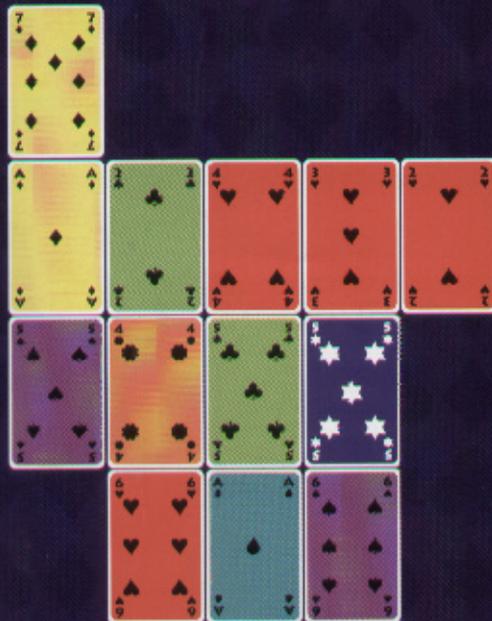
Spieler B legt eine gelbe 7 an das gelbe Ass. Da dies keine vollständige Gruppe bildet, erhalt Spieler B fur diesen Zug keine Punkte.

## BEISPIEL 3



Spieler C legt eine rote 2 an die rote 3 und bildet so eine 4-er StraÙe (A, 2, 3, 4) und einen 3-er Satz (2, 3, 4). Er erhalt fur diesen Zug 2 Punkte.

## BEISPIEL 4



Spieler D legt eine lilafarbene 5 an die orangefarbene 4 und bildet so einen 3-er Satz (4, 5, 6). Er erhalt fur diesen Zug 2 Punkte.