



LARRY



Ein verblüffendes Spiel von Ronald Hofstätter
für 2-8 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

55 Karten: 38 Zahlenkarten (3x 7; 6x 4; 6x 3; 6x 2; 5x 1; 4x 0; 4x -1 und 4x -2)
13 Aktionskarten
3 Ätsch-Karten
1 Limitkarte (Vorderseite 7, Rückseite 5)

Ätsch!

Erwischt eure Mitspieler beim Flunkern! Legt eure Karte verdeckt auf den Kartenstapel in der Mitte und addiert eure Zahl zu der zuletzt genannten Summe des Kartenstapels hinzu. Überschreitet dabei aber nicht das aktuelle Limit! Wenn ihr es doch tut: Dann hilft nur eins: Schummeln!

Spielziel

Alle Spieler versuchen durch das verdeckte Ausspielen einer Handkarte auf den Stapel in der Tischmitte, ihre Kartenhand stetig zu reduzieren. Denn, wer als erster keine Karten mehr hat, gewinnt!

Spielvorbereitung

Die schwarze Limitkarte wird mit der 7 nach oben in die Tischmitte gelegt. Das Spiel verläuft anfangs im Uhrzeigersinn (so wie es die Limitkarte anzeigt). Der ehrlichste Spieler beginnt. Sollte sich dies nicht feststellen lassen, wird der jüngste Spieler Startspieler.

Der Startspieler mischt alle 54 Karten gemeinsam. Jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl Karten entsprechend der Spieleranzahl (siehe Tabelle) verdeckt ausgeteilt. Die übrigen Karten bilden den verdeckten Nachzugstapel.

2 Spieler	12 Karten
3 Spieler	9 Karten
4 Spieler	7 Karten
5 Spieler	6 Karten
6-8 Spieler	5 Karten

Spielablauf

Die Limitkarte gibt immer das aktuelle Limit vor. Das Spiel startet mit



dem Limit 7. Der Startspieler wählt eine seiner Handkarten aus und legt diese **verdeckt** in die Tischmitte **neben** die Limitkarte. Dazu sagt er laut die darauf angegebene Zahl (oder eine andere). Im Uhrzeigersinn geht es weiter und der nächste Spieler legt wiederum eine seiner Karten (verdeckt) auf den Stapel. Er sagt dabei laut **die Summe der beiden Zahlen**. So geht es weiter reihum. Jeder Spieler addiert seine Zahl zur zuletzt genannten Summe und sagt laut die **neue Summe**. Da die Karten verdeckt gelegt werden, kann beim Ansagen natürlich auch „unbeabsichtigt“ eine falsche Zahl genannt werden. Mancher Spieler sagt auch „Schummeln“ oder „Bluffen“ dazu... Aber genau das ist bei LARRY beabsichtigt.



Legt ein Spieler eine negative Zahl, zieht er den Wert entsprechend ab. Beim Addieren darf ein Spieler allerdings nicht das im Moment **existierende Limit überschreiten**.



Sofern der nachfolgende Spieler die Summe nicht anzweifelt, wird normal weitergespielt.

ABER: ...der Folgespieler darf die genannte Summe anzweifeln.

Sobald ein Spieler die genannte Summe anzweifelt, wird der **gesamte Stapel** abgelegter Karten aufgedeckt und die richtige **Summe ermittelt**:

- **Stimmt** diese mit der zuvor genannten Zahl überein, war also die genannte Summe korrekt, muss der **Zweifler 2 Karten** vom verdeckten Nachzugstapel auf die Hand nehmen.
- **Stimmt** die Summe **nicht** mit der genannten Zahl überein, muss der **Spieler, der zuletzt eine Karte** (egal ob Zahl-, Aktions- oder Ätsch-Karte) **gespielt hat, 2 Karten ziehen**. Dabei ist es egal, ob er oder ein Spieler zuvor einen „Fehler“ beim Addieren gemacht hat.

Anschließend kommen die ausgespielten Karten auf den Ablagestapel und **der Spieler, der 2 Karten nehmen musste, beginnt die nächste Runde mit dem Ausspielen einer Karte**.

Beispiel: Der erste Spieler legt eine „3“ und sagt „Vier“. Der nächste Spieler legt eine „3“ und sagt „Sieben“. Der dritte Spieler legt eine „-2“ und sagt „Fünf“.

Das zweifelt nun der Folgespieler an. Da die Summe „Vier“ und nicht „Fünf“ ist, hat er zu Recht gezweifelt. Der Spieler, der die „-2“-Karte gespielt hat, muss nun 2 Karten ziehen, obwohl er richtig addiert hat.



Achtung: Durch das **Ausspielen** ganz egal welcher Karte, **akzeptiert** der Spieler die zuvor genannte Summe und **übernimmt die Verantwortung** für den gesamten Stapel. Damit trägt der Spieler das Risiko, dass zuvor schon geschummelt wurde – unabhängig davon, ob er nach bestem Wissen und Gewissen seinen Kartenwert ehrlich addiert.

Mach' keinen Larry (Ätsch-Karte)

Die Ätsch-Karte wird wie eine Zahlenkarte verdeckt auf den Stapel in der Tischmitte gelegt.



Ätsch-Karte: Der Spieler muss nach dem Legen eine beliebige Summe nennen (Limit beachten). Befindet sich **eine Ätsch-Karte im Stapel**, ist **die genannte Summe immer korrekt**, egal welche Karten gelegt wurden. **2 Ätsch-Karten** in einem Stapel **heben sich gegenseitig auf**. Bei 3 Ätsch-Karten ist wieder alles korrekt.

Aktionskarten

Anstatt eine Karte auf den Stapel zu legen, kann ein Spieler auch eine **blaue Aktionskarte** spielen. Aktionskarten werden **offen** ausgespielt. Abgesehen vom Richtungswechsel werden alle anderen Aktionskarten **gegen einen beliebigen Mitspieler** gespielt.



Offen Spielen: Diese Karte wird offen vor einen beliebigen Mitspieler gelegt. Dieser muss seine **nächste Zahlenkarte** offen ablegen. Sollte er als nächstes eine Aktionskarte spielen, bleibt die „Offen-Spielen-Karte“ so lange vor dem Mitspieler liegen, bis er eine Zahlenkarte ablegt. Diese muss er dann offen spielen. Überschreitet er dadurch das Limit, muss er – wie gewohnt – 2 Karten ziehen. Die gespielten Karten kommen auf den Ablagestapel und er spielt die nächste Karte aus. Die „Offen-Spielen-Karte“ legt er als „erfüllt“ auf den Ablagestapel.

Die folgenden Aktionskarten haben **sofort** einen Effekt:



2 Karten ziehen: Ein ausgewählter Mitspieler muss sofort 2 Karten vom Nachzugstapel auf die Hand nehmen.



Verschenke 1 Karte: Der Spieler, der diese Karte **ausspielt**, darf einem Mitspieler seiner Wahl eine seiner Karten „schenken“. Die „Verschenke-1-Karte“ darf **nicht als letzte oder vorletzte Karte** ausgespielt werden.



Richtungswechsel: Durch das Ausspielen dieser Karte wird die Spielrichtung geändert. Die schwarze Limitkarte wird umgedreht. Neben der Richtungsänderung wird damit automatisch auch das **Limit geändert**. Das Limit wird hierbei von 7 auf 5 bzw. von 5 auf 7 geändert. Aber **Achtung:** Bereits der **nächste Spieler, der eine verdeckte Karte in die Tischmitte legt** und eine Zahl sagt, darf das neue Limit nicht überschreiten. Bei einer Aktionskarte hingegen gilt bis dahin noch das alte Limit.

Aktionskarten kommen, nachdem sie ausgeführt wurden, auf den Ablagestapel.

Achtung: Auch durch das **Ausspielen einer Aktionskarte** „akzeptiert“ man das aktuelle Ergebnis. Zweifelt der nachfolgende Spieler am aktuellen Ergebnis des verdeckten Stapels und ist das Ergebnis tatsächlich falsch, muss man 2 Karten vom Nachzugstapel ziehen, auch wenn man selbst gar nicht zum falschen Ergebnis beigetragen hat.

Es ist auch erlaubt, eine Aktionskarte verdeckt in die Mitte zu legen und eine Summe zu nennen. Aktionskarten, die verdeckt auf den Stapel gelegt werden, haben keinen Wert und zählen bei der Summenbildung 0.

Ist der verdeckte Nachzugstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt.



Wenn ein Spieler seine vorletzte Karte ablegt, muss er „Larry“ sagen. Vergisst er das, muss er 2 Karten vom Nachzugstapel ziehen und das Spiel geht weiter.

Spielende

Wenn ein Spieler seine letzte Handkarte abgelegt hat, hat der nächste Spieler immer noch die Möglichkeit, zu zweifeln. Tut er das nicht, oder die angesagte Zahl ist richtig, kommt es zur Wertung der Runde. War die Summe richtig, muss der Zweifler noch 2 Karten ziehen!

Der Spieler, der die Runde beendet hat, erhält 2 Pluspunkte. Alle anderen Spieler erhalten Minuspunkte entsprechend ihrer Handkarten. Dazu zählen sie die Larrys auf ihren Karten zusammen und notieren sie als Minuspunkte. Alle Karten werden anschließend neu gemischt und für die neue Runde wieder Karten entsprechend der obigen Tabelle verteilt. Startspieler der nächsten Runde ist der Spieler mit den meisten Minuspunkten. Sollten mehrere Spieler gleichviel Minuspunkte haben, beginnt von diesen der Spieler, der in der letzten Runde nach dem Startspiele am spätesten am Zug war. Das Spiel endet nach 3 Runden. Der Spieler, der dann die wenigsten Minuspunkte hat (bzw. die meisten Pluspunkte), gewinnt.



Kurzes Spiel

Wer nur ein kurzes Spiel spielen möchte, kann natürlich auch schon nach einer Runde den Sieger ausrufen. Das ist in dem Fall der Spieler, der es geschafft hat, alle Handkarten loszuwerden. Allerdings muss er nach dem Ablegen der letzten Karte noch beweisen, dass alles korrekt ist. Sollte das nicht der Fall sein, muss er 2 Karten ziehen und das Spiel geht weiter.

Autor, Agentur und Verlag danken sich gegenseitig sowie allen Testspielern und Regelleseern, im Besonderen dem White Castle Autorenstammtisch.



Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.whitecastle.at

