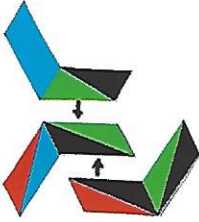
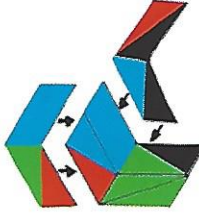


Die Punkte werden je nach Anzahl der Seiten bewertet, welche das gerade gelegte Kärtchen an den bereits liegenden berührt. Hier kommen nur die Seiten des gerade gelegten zur Wertung, nicht die Seiten der bereits liegenden. Beispiele für je einen; zwei und drei Punkte:



hier je ein Punkt



hier je zwei Punkte



hier drei Punkte

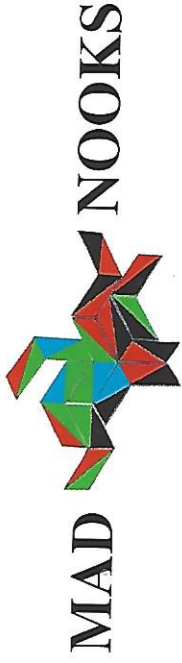
Es kann vorkommen, das durch günstige Ausgangslage und passendes Mad Nook auch mehr Punkte erreicht werden können.

Der Sieger ist derjenige, der nach abspielen aller Mad Nooks die meisten Punkte erreichte. Es können je nach Absprache vorher bestimmte Rundenmengen festgelegt werden.

Mad Nooks Poker

Spieleinsatz, Preis der Nooks und Anzahl der Kaufmöglichkeiten werden wie beim echten Poker festgelegt, die Mad Nook verdeckt gemischt. Jeder erhält 4 Stück auf die Hand und eins offen vor sich auf den Tisch. Jeder ordnet seine Mad Nooks „im Geiste“ so, das beim aneinanderreihen (nach bekannten Regeln) die meisten Punkte entstehen. In der Kaufphase können nicht benötigte Karten getauscht werden. Endlich weis jeder wieviel Punkte er mit seinen Karten erreichen kann und das Pokern beginnt. Beim Sehen wird hier das Bild Karte für Karte aufgebaut und die Punkte fortlaufend addiert. Der Punktsieger erhält die Kasse.

Softär, bei dieser Variante gilt es, alle Karten zu einer Fläche zusammen zufügen und zwar mit so wenig wie möglich Freiräumen. Diese Variante ist auch für mehrere Spieler reizvoll, welche lieber nicht in Kongruenz sondern gemeinsam im Team Spielen wollen...wieviel Punkte wurden erreicht?



Ein interessantes und kreatives Anlegespiel von
Ulf Siebert

Für mindestens 1 Mitspieler

Geeignet zum Trainieren der Koordination zwischen Form und Farbe,
gemeinsam oder gegeneinander,
als Punkt- oder Solitärspiel...



Ulf Siebert

Dresdner Str. 59 04317 Leipzig

Telefon 0341 - 6 88 32 19

Funktel. 0177 - 5 89 41 73

e-mail: buffy@web.de www.ulfsiebert.de

MAD NOOKS - Einleitung

Einführend, die Grundregeln für das Anlegen der Mad Nooks, welche bei allen Spielvarianten und Verwendungen dieser Karten beachtet werden müssen: Die Mad Nooks werden immer passend zur Farbe der bereits liegenden Mad Nooks angelegt (Abb. 1). Es ist verboten, nur die kurze Seite allein anzulegen, in Verbindung einer oder weiterer Seiten ist dies natürlich erlaubt. Lange Seiten können auch allein angelegt werden. (Abb. 2).

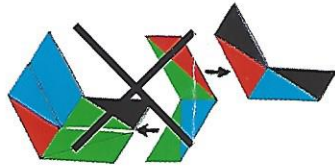


Abb. 1
Die grüne Seite paßt nicht, weil die bereits liegenden Karten nicht nur Grün sind
Rot paßt allerdings

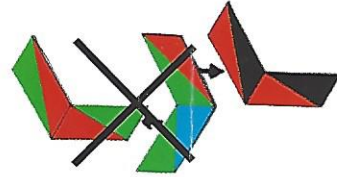


Abb. 2
Die einzelne kurze Seite ist verboten, die einzelne lange Seite nicht.
Wie das Verbinden von Seiten zu verstehen ist, verdeutlicht auch Abb. 3

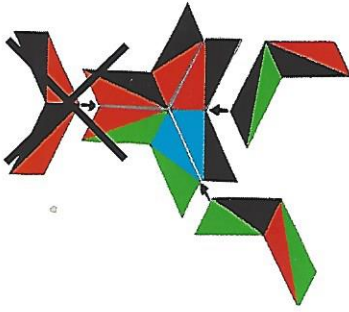


Abb. 3

das hier ist verboten. Die Seiten der Mad Nooks müssen nicht ganzflächig angelegt werden, allerdings nur wenn mindestens eine oder weitere Seiten dieser Karte vollflächig anliegen. Diese Abbildung verdeutlicht einige Möglichkeiten und zeigt auch gleich, wie das Verbinden Mehrerer Seiten beim Anlegen gemeint ist.

hier je ein Beispiel für das nicht ganzflächige Anlegen (links) und das Verbinden von Seiten beim anlegen.

Diese Anlegeregeln beziehen sich auf alle Varianten und Verwendungen der Mad Nooks.

MAD NOOKS CLASSIC

Das Spielen um die Punkte

Vorbereitung und Ablauf

Der „Kartengeber“ erstellt eine Liste der Mitspieler, weil alle Punkte während des Spiels fortlaufend notiert werden müssen. Die Mad Nooks werden verdeckt gemischt, jeder erhält 4 Stück auf die Hand, welche er verdeckt hält, ein Mad Nook kommt offen auf den Tisch, die anderen werden auf einen verdeckten Stapel gelegt.

Es wird Reihum angelegt. Jeder Mitspieler kann pro Runde jeweils nur ein Mad Nook anlegen und danach ein neues ziehen. Kann ein Spieler mit keinem seiner Mad Nooks anlegen, muß er diese Runde ansetzen und der Nächste ist an der Reihe. Eine Nachdenkpause von ca. 1 Minute sollte nicht überschritten werden. Gespielt wird, bis sowohl der verdeckte Stapel, als auch die Karten in der Hand abgespielt, also angelegt wurden.

Zu den Punkten

Es sollte, wenn möglich immer versucht werden, Mad Nooks so anzulegen, das soviel wie möglich Seiten der zu legenden Karte, die bereits liegenden anderen Karten berühren. Natürlich unter Beachtung der richtigen Farbe. Das ermöglicht zum einen Flächendeckenderes Aneinandersetzen und eine höhere Punktzahl siehe einzelne Spielvarianten.

Berührt ein Mad Nook beim anlegen mit der Spitze ein bereits Liegendes, ist das nicht von Bedeutung, wenn alle anderen Regeln beachtet wurden, auch wenn dadurch toter, nicht mehr zu belegender Raum entsteht. (Diese Situation wird während des Spieles auftreten.)