

Erfülltes Spiel

Cheftrumpf	vom Chef gebotene Karten									
Farbe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1, 7	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
0,2-6,8,9	-	-	1	2	3	4	5	6	7	8+
ohne	-	-	-	1	2	3	4	5	6	7+
Bonus	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Verlorenes Spiel Differenz mal _____

-10 beim Chef	0 beim Partner	+5 bei den Gegnern
---------------	----------------	--------------------

Teamziel

Spieler	vom Chef gebotene Karten															Punkte im Spiel
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
3	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	-	-	-	36
4	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
5	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	-	-	-	60
6	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	-	-	-	-	-	60

Patt je Karte

-10 beim Provokateur	+ 5 bei Höchstbietenden	0 bei allen anderen
----------------------	-------------------------	---------------------



Eine Sammlung von vier Kartenspielen
von Doris Matthäus und Frank Nestel

Inhalt: 60 Spielkarten in 5 Farben mit je 12 Karten. Jede Karte hat eine Ziffer von 0 bis 9 (1 & 7 sind doppelt vorhanden) und einen Wert (kleines Dreieck) von 0, 1 oder 2 Punkten.
6 Wertungskarten
24 Spielsteine in 4 Farben (für „Calcory“)

**AMIGO
SPIELE**



Mü

Ein taktisches Stichspiel für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren, Dauer etwa 60 Minuten.

Spielidee

„Mü“ ist ein Stichspiel, bei dem immer der „Chef“ und der „Vize“ das Sagen haben. Im Gegensatz zum täglichen Leben, werden diese Posten im Spiel in einer Auktion ersteigert. Geboten wird, indem man Karten offen auf den Tisch legt. Danach bestimmen der Chef und sein Gegenspieler, der Vize, je eine Trumpffarbe. Ernst wird es, wenn es um die Stiche geht. Und dabei hat sich so mancher Möchtegern-Chef gehörig überreizt. Denn nur wer sich am Schluß, die meisten Punkte erspielen konnte, ist der wahre „Chef“. Andererseits, wie so oft im wirklichen Leben, hat der „Chef“ auch hier noch die Chance, sich einen Bonus einzusacken, wenn auch mit hohem Risiko.

Vorbereitung

Bei drei Spielern werden vor dem Mischen zwei Farben aussortiert. Bei mehreren Spielern werden alle Karten gemischt und gleichmäßig an die Spieler ausgeteilt. Jeder Spieler erhält eine Wertungskarte. Die Pflicht des Kartengebens wechselt im folgenden Spiel an den jeweils linken Nachbarn.

Spielverlauf

DIE AUKTION

Wer an der Reihe ist, legt eine oder mehrere Karten offen vor sich auf den Tisch, oder er paßt. Deckt er auf, darf er so viele Karten vor sich ablegen, daß er höchstens eine Karte mehr vor sich liegen hat als der Spieler mit den bis dahin meisten offen liegenden Karten. Hat ein Spieler selbst die meisten Karten vor sich liegen, so darf er nur eine zusätzliche Karte aufdecken.

Der Kartengeber darf zu Beginn der Auktion nur eine Karte aufdecken. Wenn ein Spieler in einer Runde paßt, darf er in der nächsten Runde wieder in die Auktion einsteigen. Paßt zu Beginn der Kartengeber, darf sein linker Nachbar nur eine Karte offen auf den Tisch legen.

als Freiwild offen auf den Tisch. Sein linker Nachbar beginnt danach die neue Runde. Dadurch sitzt jeder Spieler einmal am Anfang einer Runde.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel verbraucht ist und die Spieler keine Karten mehr auf der Hand haben. Für die gefangenen Tierkarten gibt es Punkte. Das restliche Freiwild in der Tischmitte wird nicht gewertet.

Wer die meisten Einhörner hat, erhält	24 Punkte,
wer die meisten Fische hat, erhält	-12 Punkte,
für jedes Jungtier (Ziffer Null) erhält man	-5 Punkte,
für jedes Dreieck (0,1, oder 2) unter der Ziffer auf einer Karte erhält man	1 Punkt.

Haben mehrere Spieler gleichviele Einhörner oder Fische, so werden die Punkte gleichmäßig auf die entsprechenden Spieler verteilt.

Die Punkte für jeden Spieler/jedes Team werden zusammengezählt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Man kann die Punkte auch aufschreiben und bis zu einer vorher vereinbarten Summe (zum Beispiel 100 Punkte) spielen.

entsprechenden Tischkarten und läßt die von ihm ausgespielte Karte als „Freiwild“ frei.

2. „Die Summer 17“

Lassen sich die Ziffern einer oder mehrerer Tischkarten **und** der ausgespielten Karte zusammen auf 17 addieren, so fängt der Spieler die entsprechenden Tischkarten und läßt die von ihm ausgespielte Karte als „Freiwild“ frei.

3. Paaren

Gibt es zu der ausgespielten Karte eine oder mehrere Tischkarten derselben Ziffer, so fängt der Spieler eine dieser Tischkarten und die ausgespielte Karte.

4. Kombinieren

Mit der ausgespielten Tierkarte darf der Spieler gleichzeitig auf mehrere Arten fangen (Addieren, „17“, und Paaren). Auf jede Art aber nur einmal. Eine Tischkarte darf aber nur für eine Art verwendet werden.

Beispiel: Als Freiwild liegen 3, 4, und 6 auf dem Tisch. Mit einer 7 kann ein Spieler entweder addieren und 3 + 4 fangen, oder die Summe „17“ bilden und 4 + 6 fangen ($7 + 4 + 6 = 17$). Es ist nicht möglich, mit einer 7 die 3 + 4 + 6 zu fangen, da die 4 dazu doppelt verwendet werden müßte.

Wird beim Kombinieren auch gepaart, so wird die ausgespielte Karte mit den Tischkarten zusammen gefangen.

Achtung: Sind Freiwildkarten mit der Ziffer Null (Jungtiere) auf dem Tisch, muß man mindestens eine von ihnen mitfangen, wenn man zum Fangen addiert oder die Summe „17“ benutzt.

FREILASSEN

Ein Spieler, der nicht fangen kann oder will, muß statt dessen eine Handkarte freilassen. Kann mit dieser Karte jedoch gefangen werden, so muß dies getan werden. Ein Zwang zum Kombinieren besteht dabei nicht. Wird das Fangen übersehen und auch von den Gegenspielern nicht reklamiert, so wird es nicht nachgeholt. Ein Spieler muß ein Tier freilassen, wenn sein Vorgänger den Tisch vollständig geleert hat.

NEUE RUNDE

Nach 4 Runden haben alle Spieler ihre Handkarten verbraucht. Nun teilt der nächste Spieler, der an der Reihe ist, jedem 4 neue Karten vom Stapel aus und legt, soweit möglich, 4 Karten zusätzlich

Achtung: Die eigenen Gebote müssen vorangegangene Gebote nicht überbieten, nicht einmal Gleichziehen ist nötig. Tieferes Bieten, sozusagen „im Untergrund“, ist erlaubt.

Beispiel 1: Armin eröffnet die Auktion mit einer „roten 6“. Beate paßt. Conny zieht mit einer „gelben 9“ gleich, Dagmar deckt eine „grüne 1“ und eine „blaue 1“ auf. In der nächsten Runde deckt Armin seine zweite Karte, eine „rote 2“, auf. Beate bietet nun mit einer „blauen 9“ eine Karte im Untergrund. Conny deckt eine „grüne 6“ und eine „rote 5“ auf, hat also jetzt die meisten Karten offen vor sich liegen. Dagmar spielt eine „rote 9“. Armin deckt zu Beginn der dritten Auktionsrunde die „gelbe 3“ und die „gelbe 4“ auf. Beate deckt die „grüne 8“ und die „grüne 7“ auf. Conny und Dagmar passen. In der folgenden Runde passen alle anderen Mitspieler.

Die Anzahl der am Ende aufgedeckten Karten eines Spielers stellt die Höhe seines Gebotes dar. Die Auktion endet, sobald direkt hintereinander alle Spieler einmal gepaßt haben. Die aufgedeckten Karten aller Spieler bleiben offen liegen, werden aber später wie Handkarten verwendet.

DER CHEF UND DER VIZE

Hat nach der Auktion ein Spieler mehr Karten geboten (=gelegt) als alle anderen Mitspieler, so wird er „Chef“.

Beispiel 2: Nach der Auktion in Beispiel 1 wäre Armin der Chef.

Der Spieler mit den zweitmeisten gebotenen Karten wird „Vize“. Haben mehrere Spieler gleichviele Karten geboten, so wird derjenige von ihnen Vize, der die Karte mit der höchsten Ziffer gelegt hat. Haben die höchsten Karten bei mehreren Spielern gleiche Ziffern, so entscheidet die zweithöchste Karte, dann die dritthöchste usw.

Beispiel 3: In obigem Beispiel 1 wäre Beate Vize. Zwar haben Beate, Conny und Dagmar je drei Karten ausgelegt und die höchste Karte war jeweils eine „9“, aber die zweithöchste Karte ist bei Beate eine „8“ und bei Conny nur eine „6“ bzw. bei Dagmar nur eine „1“.

In dem seltenen Fall, daß sich kein eindeutiger Vize ermitteln läßt, oder in dem Sonderfall, daß der Chef als einziger eine Karte aufgedeckt hat, gibt es keinen Vize. **Es gibt auch keinen Vize, wenn zu dritt gespielt wird.**

DAS PATT

Hat nach der Auktion kein Spieler alleine die meisten Karten aufgedeckt, so endet das Spiel sofort in einem Patt. Die Spieler mit den

meisten aufgedeckten Karten erhalten für jede aufgedeckte Karte 5 Punkte gutgeschrieben, außer demjenigen von ihnen, der als letzter Karten geboten hat. Dieser **Provokateur** erhält statt Pluspunkte für jede aufgedeckte Karte **10 Minuspunkte!** Alle anderen Mitspieler bekommen keine Punkte. Es wird nicht weiter gespielt und nach dem Aufschreiben der Punkte sofort neu gemischt und gegeben.

Passen alle in der ersten Auktionsrunde, so ist dies ein Patt, bei dem keiner Punkte erhält.

DIE WAHL DER TRÜMPFE

Erst nennt der Vize (wenn es einen gibt) eine Sorte Trumpf seiner Wahl, danach der Chef. Als Trumpf muß entweder eine Farbe (zum Beispiel „Rot“) oder eine Ziffer (zum Beispiel „Fünf“) benannt werden. Vize und Chef dürfen jeweils nur Farben oder Ziffern wählen, die sie zuvor vor sich ausgelegt haben.

Beispiel 4: Nach der Auktion in Beispiel 1 dürfte Beate als Vize nur „Gelb“, „Blau“, „7“, „8“ oder „9“ zum Trumpf wählen, danach Armin als Chef „Gelb“, „Rot“, „2“, „3“, „4“, oder „6“.

Im Gegensatz zum Vize kann der Chef auch ohne Trümpfe spielen. In diesem Fall gibt es nur die „Vizetrümpfe“, oder, wenn es keinen Vize gibt, sogar keinen Trumpf. Falls der Chef Trümpfe bestimmt, stehen diese über den Vizetrümpfen. Er kündigt dies an, indem er zum Beispiel sagt „Grün über Rot“, wenn er selbst „Grün“ als Trumpf benennt, und der Vize vorher „Rot“ als Trumpf benannt hat.

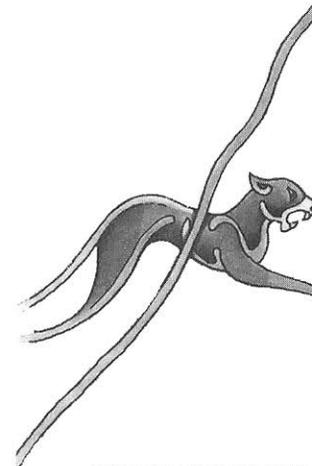
DAS CHEF-TEAM

Bei 4 und mehr Spielern sucht der Chef sich unter seinen Mitspielern, außer dem Vize, einen Partner aus. Bei der Auswahl des Partners wird der Chef die Auslage der offenen Karten berücksichtigen.

Die Karten des Partners sollten zu seinen Trümpfen passen, denn der Chef und sein Partner bilden nun zusammen das Chef-Team. Die Anzahl der vom Chef gebotenen Karten und die Zahl der Mitspieler legen das Spielziel für das Chef-Team fest. Das Spielziel sind die Punkte, die das Chef-Team in seinen gewonnenen Stichen haben muß. Die benötigte Punktzahl ist in der Teamziel-Tabelle auf der Wertungskarte abzulesen.

Beispiel 5: Armin ist Chef und wählt Dagmar zu seiner Partnerin. Armin hatte in Beispiel 1 vier Karten aufgedeckt. Sie spielen zu viert. Armin und Dagmar brauchen also 36 Punkte.

Achtung: Je mehr Karten der Chef aufgedeckt hat, desto mehr Punkte braucht das Chef-Team.



Safarü

Ein tierisches Ärgerspiel für 2 bis 4 Spieler
ab 10 Jahren, Dauer etwa 10 Minuten

Spielidee

Jeder Spieler versucht möglichst viele von den ausliegenden Tierkarten zu fangen, indem er Kombinationen mit den Tischkarten und einer seiner Handkarten bildet. Wer nichts fängt, muß stattdessen ein Tier freilassen. Vorsicht, Tierbabys sollte man nicht fangen. Und auf keinen Fall den Fisch. Der Fisch bringt nur Ärger.

Vorbereitung

Die Karten werden gemischt. Danach bekommt jeder Spieler vier Karten auf die Hand, und vier werden offen in die Tischmitte gelegt. Diese Karten sind das „Freiwild“. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel ebenfalls in die Mitte des Tisches. Bei 4 Spielern können die beiden gegenüberstehenden Spieler ein Team bilden.

Spielverlauf

Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, spielt immer genau eine Tierkarte offen aus. Mit dieser Karte kann er entweder ein Tier fangen oder die gespielte Tierkarte freilassen.

FANGEN

Es gibt drei Möglichkeiten, mit einer gespielten Karte zu fangen:

1. Addieren

Ergeben die Ziffern zweier oder mehrerer Tischkarten als Summe die Ziffer der ausgelegten Karte, so darf der Spieler diese Tischkarten an sich nehmen, „fangen“. Kann der Spieler mit verschiedenen „Freiwild“-Karten die Ziffer der ausgelegten Karte erreichen, so muß er sich für eine Kombination entscheiden. Gefangene Karten legt ein Spieler verdeckt vor sich ab. Die ausgespielte Tierkarte muß aber in „Freiheit“ gelassen werden, das heißt sie wird zu den übriggebliebenen Karten auf dem Tisch gelegt.

um aus einer reinen Kombination des Mitspielers eine gemischt farbige zu machen.

Er darf auch ausgelegte Joker in fremden Auslagen oder in der eigenen Auslage durch passende Karten aus der Hand ersetzen. Der Joker darf auf die Hand genommen oder sofort wieder in eigene oder fremde Auslagen eingebaut werden.

Achtung: Einmal ausgelegte Kombinationen dürfen nicht mehr umgebaut oder zusammengefügt werden. Sie dürfen nur an beiden Seiten ergänzt werden.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte auf den Abwurfstapel legt. Hat er schon vorher keine Karten mehr und kann daher nicht abwerfen, so muß er seine Auslage so weit zurücknehmen bis er abwerfen kann.

Nach dem Spielende wird gewertet. Für den Wert einer Kombination ist wichtig, ob sie rein oder gemischt ist. Eine bunte Sequenz ist nie rein. Andere Sequenzen oder Linge sind dann rein, wenn sie keine Joker enthalten.

Wertetabelle

für gelbe Joker-Karten auf der Hand	je -10 Punkte
für andere Karten auf der Hand	je -5 Punkte
Schluß machen	10 Punkte
Drilling	0 Punkte
Vierling gemischt / rein mit 7er oder 1er	5 / 15 Punkte
Vierling gemischt / rein	10 / 30 Punkte
Fünfling mit 7er oder 1er	25 Punkte
Fünfling	50 Punkte
3er-Sequenz, gemischt/rein	0 / 10 Punkte
4er-Sequenz, gemischt/rein	10 / 20 Punkte
5er-Sequenz, gemischt/rein	20 / 40 Punkte
für jede weitere Karte in einer Sequenz	+10 Punkte

Für jeden Spieler/jedes Team werden alle Wertungen auf ein Blatt addiert. **Bei Teams:** Beendet ein Spieler das Spiel, so zählen die Handkarten seines Team-Partners nicht.

Es wird gespielt, bis ein Spieler 200 bzw. ein Team 500 Punkte auf seinem Konto hat. Der Spieler bzw. das Team mit der höchsten Punktzahl zu diesem Zeitpunkt gewinnt.

vom Chef gebotene Karten																
Spieler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Punkte
3	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	-	-	-	36
4	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
5	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	-	-	-	60
6	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	-	-	-	-	-	60

Abbildung: Tabelle Teamziel

DIE STICHE

Der Chef spielt als erster eine beliebige seiner Karten aus. Im Uhrzeigersinn legen die Mitspieler reihum je eine Karte dazu. Jeder Spieler kann entweder eine Karte aus der Hand, oder eine Karte von den eigenen, aufgedeckten Karten ausspielen. Die Farbe der ersten Karte eines Stiches muß bedient werden. Kann ein Spieler nicht bedienen, so darf er wahlweise eine andere Farbe abwerfen oder trumpfen. Ist die erste Karte ein Trumpf, so muß Trumpf bedient werden. Die Chef- und Vizetrumpfe bilden zusammen eine eigene große Trumpfreihe, das heißt Cheftrumpf wird auch von Vizetrumpf bedient und umgekehrt.

Beispiel 6: Ist die Ziffer „6“ Trumpf, so ist die „rote 6“ keine rote Karte, sondern gehört zum Trumpf.

Die Karten eines Stiches erhält der Spieler, der die Karte mit der höchsten Ziffer der angespielten Farbe gelegt hat. Wenn getrumpft wurde erhält sie der Spieler, der den höchsten Trumpf gespielt hat. Er nimmt die Karten, legt sie verdeckt vor sich ab und beginnt den neuen Stich.

DIE RANGFOLGE DER KARTEN UND TRÜMPFE

Innerhalb einer Farbe gilt die normale Rangfolge von „0“ bis „9“. Fallen in einem Stich mehrere Karten gleicher Ziffer, zum Beispiel die beiden roten „7er“, so ist die zuerst gespielte Karte höher. Cheftrumpfe sind immer höher als Vizetrumpfe. Eine Cheftrumpf „0“ schlägt zum Beispiel alle Vizetrumpfe. Gibt es Zifferntrumpfe, zum Beispiel alle „3er“ sind Trumpf, so ist in einem Stich die zuerst gespielte „3“ höher. Gibt es in einem Spiel sowohl Farb- als auch Zifferntrumpfe, so ist die Karte, bei der sowohl Ziffer als auch Farbe Trumpf ist, der höchste Trumpf. Sind „7er“ oder „1er“ Trumpf, dann ist die zuerst gespielte Trumpfkarte höher.

Spielende und Wertung

Mit dem letzten Stich endet das Spiel. Gewertet wird nun nach Punkten. Das sind die kleinen Dreiecke auf den Karten unter den Ziffern. Es gibt auf den Karten 0, 1 oder 2 Dreiecke.

Jeder Spieler bekommt aus seinen Stichen die Summe der Punkte, also 0, 1 oder 2 pro Karte, gutgeschrieben. Für das Chef-Team ist jetzt zusätzlich wichtig, ob es die benötigte Punktzahl aus der Teamziel-Tabelle erreicht hat. Für das Teamziel werden die Einzelwertungen vom Chef und seinem Partner addiert. Liegt die Summe unter der benötigten Punktzahl, so haben sie das Spiel verloren. Ist die Summe gleich oder höher als die benötigte Punktzahl, so haben sie ihr Teamziel erreicht und das Spiel erfüllt. Hat das Chef-Team sein Teamziel erreicht, erhält es einen Bonus. Die Höhe des Bonus ist auf der Wertungskarte in der Tabelle „Erfülltes Spiel“ abzulesen. Der Bonus ist abhängig von der Anzahl der offenen Karten des Chefs zu Beginn des Spiels und von der Art des Cheftrumpfs. Der Bonus wird um so höher, je mehr Karten der Chef ursprünglich aufdeckte und je seltener die Trümpfe im Spiel vorkommen, die er am Ende der Auktion auswählte. Chef und Partner erhalten beide den Bonus aus der Tabelle gutgeschrieben.

Cheftrumpf	Vom Chef gebotene Karten									
Farbe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1-7	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
0, 2-6, 8 9	-	-	1	2	3	4	5	6	7	8+
ohne	-	-	-	1	2	3	4	5	6	7+
Bonus	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Tabelle „Erfülltes Spiel“

Beispiel 7: Hätte Armin (vgl. Beispiel 5) mit 4 zu Beginn aufgedeckten Karten erfolgreich mit einer Farbe als Cheftrumpf gespielt, so wäre der Bonus jeweils 40 Punkte (abzulesen in der Tabelle in der Reihe „Bonus“) für Armin und Dagmar. Mit den „1ern“ oder „Tern“ als Trumpf wäre der Bonus entsprechend 50 Punkte. Mit einer der anderen Ziffern als Trumpf gäbe es 60 Bonuspunkte und ohne Trumpf sogar 70 Punkte.

2. AUSLEGEN

Danach kann er von seinen Handkarten verschiedene Kombinationen vor sich auslegen. Ein Spieler muß immer Kartenkombinationen vor sich ablegen. Entweder Karten gleicher Ziffer, ein sogenanntes „Ling“ (Drilling, Vierling, Fünfling), oder Karten, die eine direkt verbundene aufsteigende Sequenz bilden (2, 3, 4 oder 6, 7, 8, 9 usw). Die Sequenzen müssen entweder einfarbig oder bunt sein. Eine bunte Sequenz darf keine Farbe doppelt enthalten. In einem Ling darf keine Karte doppelt vorkommen. Ein Ling ist immer bunt.

3. ABWERFEN

Am Ende seines Zuges muß ein Spieler eine Karte abwerfen, dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Beim Abwurfstapel darf jeweils nur die oberste Karte sichtbar sein.

JOKER

Sämtliche gelben Karten sind Joker. Sie können Karten einer anderen Farbe, mit derselben Ziffer ersetzen. Eine einfarbige Sequenz muß zu mehr als der Hälfte aus normalen Karten bestehen, Das heißt eine 4er Sequenz darf nur einen Joker enthalten, eine 5er Sequenz zwei, usw. Ein Ling oder eine bunte Sequenz darf nur einen Joker enthalten. Joker können auch verwendet werden, um einen Fünfling zu bilden.

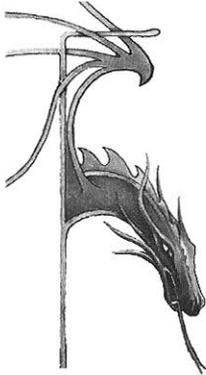
Beispiel: Rot 5, Gelb 6, Rot 7 ist eine einfarbige Sequenz mit Joker. Rot 5, Gelb 5, Grün 5, Blau 5, Schwarz 5 ist ein legaler Fünfling. Blau 6, Gelb 7, Blau 8, Rot 9 ist keine zulässige Sequenz, da sie weder bunt noch einfarbig ist. Rot 2, Rot 3, Gelb 4, Rot 5, Rot 6, Gelb 7, Gelb 8 ist eine rote Sequenz der Länge 7. Die Sequenz Gelb 3, Gelb 4, Gelb 5 ist verboten, da sie zuviele Joker enthält.

DIE AUSLAGE

Ein Spieler, der noch keine Karten vor sich liegen hat, muß im ersten Spiel mindestens 4 Karten auslegen. Später hängt diese Zahl vom Punktestand des jeweiligen Spielers bzw. des jeweiligen Teams ab.

Bei weniger als null Punkte	3 Karten
von 0 bis 99 Punkte	4 Karten
von 100 bis 149 Punkte (Einzelspieler)	5 Karten
ab 150 Punkte (Einzelspieler)	6 Karten
von 200 bis 399 Punkte (Team)	5 Karten
ab 400 Punkte (Team)	6 Karten

Sobald ein Spieler Karten vor sich liegen hat, darf er seine Handkarten auch in die Auslagen anderer Spieler ablegen. Zum Beispiel,



Rummü

Ein schnelles Auslegespiel für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, Dauer etwa 60 Minuten.

Spielidee

Bei „Rummü“ versucht jeder Spieler, seine Karten einerseits möglichst schnell und andererseits in möglichst wertvollen Kombinationen auszulegen. Jeder spielt für sich alleine. Bei 4 oder 6 Spielern, bildet jeder Spieler ein Team, mit dem ihm gegenüber-sitzenden Spieler. Wer zuerst seine Karten los ist, beendet das Spiel, aber ob er dann auch gewonnen hat?

Vorbereitung

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt Karten ausgeteilt. Bei 3 Spielern bekommt jeder 9 Karten, bei 4 und 5 Spielern 8 Karten und bei 6 Spielern 7 Karten.

Die übrigen Karten werden verdeckt als Zugstapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird offen neben den Stapel gelegt. Diese Karte ist die erste Karte des Abwurfstapels. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der linke Nachbar des Gebers beginnt mit dem Spiel.

Spielverlauf

Der an der Reihe befindliche Spieler muß drei Aktionen in genau dieser Reihenfolge durchführen:

1. Er muß eine Karte aufnehmen.
2. Er darf Karten auslegen.
3. Er muß eine Karte auf den Abwurfstapel legen.

1. AUFNEHMEN

Zu Beginn seines Zuges muß der Spieler eine Karte vom Zugstapel nehmen oder (wenn vorhanden) statt dessen Karten vom Abwurfstapel. Nimmt er Karten vom Abwurfstapel, so muß er mit der obersten Karte beginnen und darf beliebig viele Karten von oben wegnehmen.

Ist das Teamziel jedoch nicht erreicht worden, erhalten zusätzlich der Partner des Chefs null Punkte, der Chef selbst Minuspunkte und die restlichen Spieler Pluspunkte. Wieviel Punkte noch verteilt werden, wird durch die Teamziel-Tabelle auf der Wertungskarte errechnet. Zuerst wird anhand der tatsächlich erspielten Punkte des Chef-Teams ermittelt, wieviele Karten der Chef während der Auktion hätte aufdecken dürfen. Wenn er mit seinem Partner nicht einmal die Punkte für eine Karte eingespielt hat, dann hätte er null Karten aufdecken dürfen. Danach wird die Differenz zur tatsächlichen gebotenen Kartenanzahl bestimmt. Die Gegenspieler erhalten die Differenz multipliziert mit 5 als Punkte gutgeschrieben, der Chef die Differenz multipliziert mit 10 als Punkte abgezogen und sein Partner kommt mit einem blauen Auge davon und erhält weder Plus- noch Minus-Punkte.

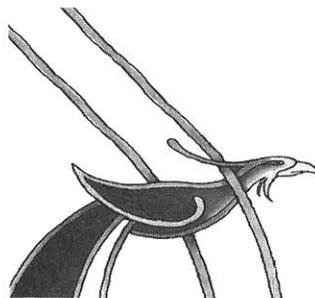
Beispiel 8: Armin und Dagmar (siehe Beispiel 5) benötigen bei 4 Spielern bei 4 in der Auktion gebotenen Karten gemeinsam 36 Punkte. Angenommen Armin hat 20 Stichpunkte und Dagmar 13, also zusammen 33. Dann hätte Armin während der Auktion nur 2 statt 4 Karten aufdecken dürfen. Die Differenz beträgt also 2. Das macht -20 für Armin, je +10 für Beate und Conny, keine Wertung für Armins Partnerin Dagmar. Hätten Armin und Dagmar gemeinsam nur 29 Stichpunkte erreicht, so hätten sie eine Differenz von 4.

GESAMTSIEGER

Die Punkte aus Einzel- und Teamwertung werden für jeden Spieler auf ein Blatt notiert und addiert. Der linke Nachbar des letzten Gebers wird zum neuen Geber. Man spielt, bis ein Spieler eine vorher abgemachte Punktesumme (200 Punkte dauern ca. eine Stunde) überschritten hat. Der Spieler mit den meisten Punkten hat dann gewonnen.

EIN TIP ZUR AUKTION

Den Chef- oder Vizeposten strebt man an, wenn man von einer Farbe oder einer Ziffer viele Karten hat, die man zu Trümpfen machen will, und auch sonst starke Karten hat. Bei 3 Spielern bietet man, um Chef zu werden, ab 4 Spielern auch, um Vize zu werden oder um sich einem zukünftigen Chef als Partner anzubieten! Zu letzterem eignen sich auch Untergrundgebote. Der Chef ist an einem starken Partner mit Trumpf interessiert. Bluffen ist oft falsch, da man auch zukünftige Partner irritiert. Mit dem Chefposten im Visier, sollte man die Zahl seiner Gebote von der Stärke seines Blattes abhängig machen, aber auch von den Stärken potentieller Partner. Wer zu niedrig bietet, spielt seltener und verschenkt, auch wenn er spielt, Punkte.



Calcory

Ein Gedächtnis- und Rechenspiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, Dauer etwa 15 Minuten.

Spielidee

Keine Angst, 1+1 zusammenzählen kann jeder, aber wo sich die richtigen Karten befinden, um auf die verflixte „13“ zu kommen, das muß man sich merken.

Vorbereitung

Die Karten werden gemischt und dann mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch gleichmäßig ausgebreitet. Jeder Spieler erhält Spielsteine in einer Farbe.

Spielverlauf

Man einigt sich auf einen Startspieler. Danach wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, deckt einzeln und nacheinander mehrere Karten auf. Die Ziffern dieser Karten werden addiert. Der Spieler sollte versuchen, möglichst nahe an die Summe 13 heranzukommen.

DAS AUFDECKEN DER KARTEN

a) Gesprengt

Sobald ein Spieler beim Aufdecken die Summe 13 überschreitet, ist er gesprengt: Er muß alle von ihm aufgedeckten Karten wieder umdrehen und es kommt der nächste Spieler an die Reihe. Damit die „13“ nicht zu einfach zu erreichen ist, darf ein Spieler während seines Zuges nur eine Karte mit der Ziffer „Null“ umdrehen. Wenn er während seines Zuges zum zweitenmal eine „Null“ aufdeckt, ist er ebenfalls gesprengt.

b) Treffer 13

Gelingt es dem Spieler, die Summe 13 zu treffen, so nimmt er die von ihm aufgedeckten Karten auf die Hand. Er muß aber eine von ihnen wieder verdeckt an eine beliebige freie Stelle auf den Tisch zurücklegen. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

c) Liegenlassen

Ein Spieler darf das Aufdecken der Karten auch stoppen bevor er die Summe 13 erreicht hat und auch nicht gesprengt wurde. Auf die bis

dahin aufgedeckten Karten muß er je einen seiner Spielsteine legen (markieren). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Achtung: Solange ein Spieler noch keine Karten auf der Hand hat, muß er immer mindestens zwei Karten aufdecken.

MARKIERTE KARTEN

Kommt ein Spieler an die Reihe und es liegen mit Spielsteinen markierte Karten auf dem Tisch, so sollte er versuchen die vorgelegte aufgedeckte Summe zu überbieten. Er darf dabei die markierten Karten des Mitspielers nicht mit verwenden.

a) Unterbieten

Bleibt ein späterer Spieler unter der vorgelegten Summe oder wird gesprengt, so muß er seine Karten wieder zudecken und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

b) Überbieten

Gelingt es einem späteren Spieler, Karten mit einer höheren Summe aufzudecken oder einen Treffer (Summe 13) zu landen, so werden die vorher aufgedeckten und markierten Karten zugedeckt. Der entsprechende Spieler erhält seine Spielsteine wieder.

Waren die neu aufgedeckten Karten ein Treffer, so muß der neue Spieler die Karten direkt aufnehmen (eine Karte verdeckt auf den Tisch zurücklegen). War es kein Treffer, so markiert der neue Spieler seine Karten mit seinen Spielsteinen.

c) Gleichziehen

Zieht ein Spieler mit der vorgelegten offenen Kartensumme gleich, so gilt dies als überbieten, wenn seine Kombination aus mehr Karten besteht als die vorgelegte Kartenkombination. Ist die Kartenanzahl gleich oder weniger, gilt es als "unterbieten".

d) Durchmarsch

Kommt ein Spieler wieder an die Reihe und seine markierten Karten sind zwischenzeitlich nicht überboten worden, so nimmt er diese Karten sofort an sich. Er muß, wie bei der "Treffer 13", eine Karte zurücklegen. Der Spieler deckt diese Runde nicht auf, es kommt der nächste an die Reihe.

Spielende

Nimmt ein Spieler eine einzelne Karte auf, weil sie eine Runde lang nicht überboten wurde, darf er sie behalten und beendet damit gleichzeitig das Spiel. Manchmal kann das auch die letzte Karte vom Tisch sein. Wer jetzt die meisten Karten in der Hand hat, gewinnt.