

DIE »EGON« - VARIANTE

Jetzt spielt noch ein sogenannter »imaginärer«, also nicht vorhandener Spieler mit: **EGON** (E in Gegner Ohne Nase).

EGON erhält ebenfalls 5 Chips einer Farbe.

EGON sitzt immer »hinten«, also rechts vom Startspieler; er ist immer der letzte, der in einer Runde einen Chip legt. Dies markiert man, indem die Karten, die beim Austeilen übrigbleiben, als Stapel rechts vom Startspieler für **EGON** bereitgelegt werden.

EGON erhält keine 12 Karten ausgeteilt, sondern spielt, wenn er an die Reihe kommt, folgendermaßen aus:

- In der 1. Runde werden für ihn die 2 obersten Karten des Reststapels aufgedeckt;
- in der 2. Runde werden die nächsten 3 Karten aufgedeckt, dann 4, dann 5, bis schließlich
- in der 5. Runde 6 Karten aufgedeckt werden (also immer eine Karte mehr als die Rundenzahl!).

EGON wählt immer die höchstmögliche Kombination aus den jeweiligen Karten. Werden beispielsweise in der 4. Runde die fünf Karten: 2-5-5-6-J aufgedeckt, legt er seinen Chip in der Drilling-Reihe (5-5-J) ab und nicht in der 3er-Straße (5-6-J).

EGON darf so viele Joker verwenden, wie er möchte (für ihn gilt die Einschränkung auf nur maximal einen Joker pro Kombination nicht) und wann er möchte (auch beim Super-Chip und in der 5. Runde!).

EGON spielt seinen Super-Chip immer in der 4. Runde.

EGON läßt seine Punkte ebenfalls notieren.

EGON kann auch gewinnen ... (was allerdings kein allzu gutes Licht auf die Zockerqualitäten der Spielgruppe wirft).

EGON sorgt für mehr Spaß und Überraschungen im Spiel – und für ausgleichende Gerechtigkeit, da er den kleinen Vorteil des Zuletztspielenden aufhebt!

EGON ist vor allem ein angenehmer Zeitgenosse, da er nicht viel dazwischenredet und nie die Beherrschung verliert. Laßt ihn also ruhig öfters mitspielen!

NIX FÜR UNGUT!



ALLES SCHIEBUNG!

Hier wird geschoben, was das Zeug hält! Und zwar möglichst immer die gegnerischen Chips. Runter von den punkterträchtigen Spielfeldern ... runter vom ganzen Plan am besten! Nix für ungut, aber hier gibt's kein Pardon! Doch abwarten, ob die eigenen Chips besser abschneiden!

Abwechselnd legen die Spieler bestimmte Kartenkombinationen aus und platzieren einen Chip in der entsprechenden Reihe des Spielplans. Alle anderen Chips in dieser Reihe werden dadurch weitergeschoben. So ist ständig Bewegung im Spiel. Niemand weiß, ob ihm die hohen Punktzahlen sicher sind. Das garantiert Hochspannung bis zum Schluss!

Sind alle Chips gelegt, endet ein Durchgang und es wird abgerechnet. Wer nach 4 Durchgängen die meisten Punkte vorweisen kann, ist Gewinner.

SPIELMATERIAL:

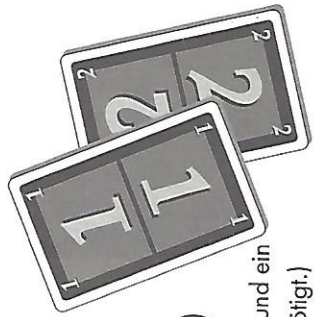
1 Spielplan

80 Spielkarten

6 x 5 transparente Chips

1 Aufkleberblatt

(Zudem wird noch ein Blatt Papier und ein Stift zum Notieren der Punkte benötigt.)



SPIELVORBEREITUNG

- ◆ **Vor dem allerersten Spiel** wird ein Chip pro Farbe mit einem schwarzen Ring (Aufkleber) versehen.
- ◆ **Die 80 Spielkarten** werden gut gemischt und anschließend reihum verteilt, bis jeder Spieler 12 Karten hat. Die restlichen Karten werden verdeckt zur Seite gelegt.
- ◆ **Jeder Spieler** erhält zudem die 5 Chips einer Farbe.

Pro Spieler:
- 5 Chips einer Farbe
- 12 Spielkarten

SPIELVERLAUF

- ◆ **Der älteste Spieler beginnt;** anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
- ◆ **Wer an der Reihe ist,** muß eine beliebige der auf dem Spielplan angegebenen Kombinationen ausspielen, indem er die entsprechenden Karten offen und für alle sichtbar auf einen Ablagestapel legt. *Ausgespielte Karten werden nicht durch neue Karten vom Reststapel ergänzt; die Karten, die ein Spieler auf der Hand hat, werden also immer weniger.*

Pro Runde muß eine Kombination ausgespielt und ein Chip plaziert werden

- ◆ **Ein Joker** (= fliegender Chip) kann für jede Zahl von 1 – 7 eingesetzt werden. Allerdings darf in einer Kombination höchstens ein Joker verwendet werden. In der 5., der letzten Runde eines Durchgangs darf ein Joker nur als »eine Karte« gespielt werden, nicht mehr in einer Kombination mit anderen Karten. Sollte ein Spieler ausschließlich Joker auf der Hand haben, kann er ebenfalls pro Runde nur noch »eine Karte« spielen.

Maximal ein Joker pro Kombination
Keine Kombination mit Joker in der 5. Runde

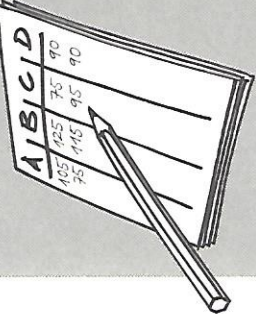
- ◆ **Die Kombinationen** können von jedem Spieler in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit gespielt werden.

- Vierling: vier gleiche Werte (7-7-7-7 oder 3-3-3-3 usw.)
- 4er-Straße: vier aufeinanderfolgende Werte (2-3-4-5 usw.)
- Drilling: drei gleiche Werte (6-6-6 usw.)
- 3er-Straße: drei aufeinanderfolgende Werte (1-2-3 usw.)
- Zwilling: zwei gleiche Werte (4-4 usw.)
- 2er-Straße: zwei aufeinanderfolgende Werte (5-6 usw.)
- eine Karte: jeder beliebige Wert
- keine Karte: kann nur gespielt werden, wenn der Spieler tatsächlich keine einzige Karte mehr auf der Hand hat.

- ◆ **Nach dem Ausspielen** schiebt der Spieler einen Chip aus seinem Vorrat – immer von links! – so in die Vertiefung der entsprechenden Reihe, daß die erste Punktzahl dieser Reihe darunter sichtbar wird.
Sollte im weiteren Spielverlauf in einer Reihe bereits ein Chip liegen, wird dieser – völlig gleichgültig, ob es sich dabei um einen eigenen oder fremden handelt – um eine Position nach rechts verschoben.
Auf diese Weise schiebt der 4. Chip, der in eine Reihe gelegt wird, den ersten gänzlich vom Spielplan. Solche herausgeschobenen Chips bleiben an Ort und Stelle liegen; sie werden nicht dem jeweiligen Besitzer zurückgegeben!

- ◆ **Der Super-Chip** (mit schwarzem Ring) verdoppelt bei der Abrechnung die Punktzahl, auf der er liegt. Er darf aber nur eingesetzt werden, wenn die entsprechende Kombination ohne Joker gebildet wurde. Außerdem darf er nicht in der 5., der letzten Runde eines Durchgangs eingesetzt werden.
Wird er irrtümlicherweise doch einmal in der 5. Runde gespielt, dreht man ihn einfach um und wertet ihn in diesem Fall als normalen einfachen Chip.

Super-Chip nicht bei Kombination mit Joker und nicht in der 5. Runde einsetzen



- ◆ **Zur Abrechnung** kommt es nach der 5. Runde, denn dann haben alle Spieler alle Chips eingesetzt: Für jeden Spieler werden die Punktzahlen, auf denen seine Chips liegen, addiert (Super-Chip doppelt!) und anschließend die Summe auf einem Blatt notiert. Herausgeschobene Chips bringen keine Punkte ein. Überzählige Karten spielen keine Rolle und werden auf den Ablagestapel geworfen.

- ◆ **Ein neuer Durchgang** beginnt. Jeder Spieler erhält seine 5 Chips zurück. Alle Karten werden gut gemischt und anschließend wieder verteilt: 12 für jeden Spieler. Startspieler des neuen Durchgangs ist derjenige, der bislang die höchste Gesamtpunktzahl besitzt. *(Herrscht hier Gleichstand, wird unter diesen Spielern per Los entschieden.)*

- ◆ **Vier Durchgänge** werden insgesamt auf diese Weise gespielt.
- ◆ **Gewinner ist,** wer danach die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann.

Höchste Punktzahl gewinnt