

PAULE PANK

**Das turbulente Kartenspiel für all diejenigen,
die auch im absoluten Chaos noch lächeln können.**

Ravensburger® Spiele Nr. 27104 7
Idee: Fantasy Factory · Illustration: K. Wilinski · Design: Ravensburger
Teilnahmebedingungen: Für 2 – 5 coole Leute von 8 – 99 Jahren



Ziel des Spiels



Wer im sich ausbreitenden Chaos einerseits die Nerven und andererseits die Übersicht behält, wird seine Karten am schnellsten wieder los. Und dafür gibt's Punkte, viele Punkte. Wer davon als erster 55 hat, gewinnt das Spiel – so einfach ist das.

Vorbereitung

Bei 2 Spielern wird mit 3 Kartensätzen (von 1–17) gespielt, bei 3 Spielern mit 4 Kartensätzen.
Bei 4 und 5 Spielern kommen alle Karten ins Spiel.
Die verschiedenen Farben auf den Karten haben absolut keine Bedeutung, sie sollen das Spiel nur bunt machen.
Jeder der Spieler erhält vor Spielbeginn eine Pokerkarte.
Wer diese im Verlauf eines Spiels geschickt einsetzt, hat schon fast gewonnen – oder auch nicht!
Die Zahlenkarten müssen supergut gemischt werden.



Wie werden die Karten verteilt?

Bei 2 Spielern gibt's für jeden einen kleinen verdeckten Kartenstapel von 21 Karten, die jeder vor sich auf den Tisch legt, ohne sie anzuschauen.

Bei 3 Spielern erhält jeder verdeckt 20 Karten. 4 Spieler werden mit je 19 Karten versorgt (verdeckt), während sich beim Spiel mit 5 Personen jeder mit 15 verdeckten Karten zufriedengeben muß.

Die restlichen Karten sind entscheidend:

2 davon werden nebeneinander offen auf den Tisch abgelegt. Die nun noch übriggebliebenen Karten werden in 2 etwa gleich großen Stapeln links und rechts neben den offenen Karten abgelegt.



Jeder Spieler nimmt sich von seinem Kartenstapel die 6 obersten Karten auf die Hand.



Los geht's

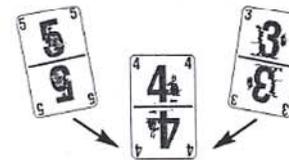
Wer alle seine 21 Karten (oder entsprechend weniger) als erster wieder los ist, gewinnt die 1. Runde.

Wie wird man die Karten wieder los?

Die eigenen Zahlenkarten dürfen auf die beiden offen in der Tischmitte liegenden Karten sowohl in aufsteigender als auch in absteigender Reihenfolge abgelegt werden. Die Farbe der Karten spielt dabei absolut keine Rolle!

Auf Kommando geht's los! Unter den Spielern wird keine Reihenfolge eingehalten, es darf wild durcheinander abgelegt werden. Immer schön nach dem Motto: „Wer zuerst kommt, legt zuerst!“ Aber bitte immer eine Karte nach der anderen, nie mehrere Karten auf einmal!

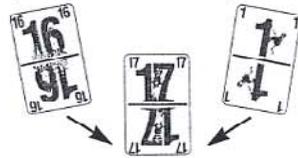
*Hier ist wohl dringend ein Beispiel notwendig.
Auf eine 4 kann eine 5 oder eine 3 abgelegt werden.*





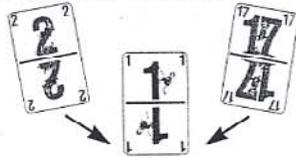
Liegt nun eine 3 oben, kann sofort wieder eine 4 oder eine 2 draufgelegt werden. Wer superschnell ist, kann so Zug um Zug eine ganze Reihe von Karten loswerden. Aber wie gesagt: immer eine Karte nach der anderen ablegen.

Was passiert, wenn eine 17 oben liegt?

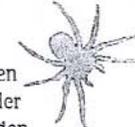


Auf die 17 kann die 16 oder die 1 abgelegt werden.

Was passiert, wenn eine 1 oben liegt?



Auf die 1 kann die 2 oder die 17 abgelegt werden.



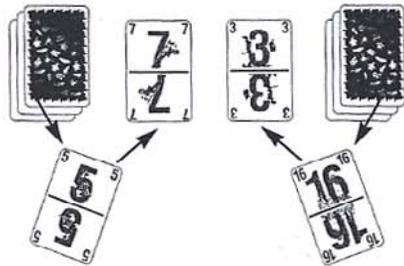
Weil immer 2 Karten oben offen liegen, haben mehrere Spieler gleichzeitig die Chance, eine oder nacheinander sogar mehrere Karten loszuwerden. Wenn da nur nicht dieses bodenlose Chaos und diese Hektik wären...

Wer eine seltener Zahlenkarten ablegen konnte, sollte sofort von seinem verdeckten Stapel wieder eine Karte aufnehmen. Aber in der Hektik passiert es schon das eine oder andere Mal (oder auch noch öfter), daß einer erstmal ein paar passende Karten ablegt, bevor er seine Karten auf der Hand wieder auf 6 ergänzt.





ACHTUNG: Es kommt vor, daß kein Spieler eine Karte auf die beiden offenen Ablegestapel legen kann. In diesem Fall wird auf Kommando je eine Karte von den daneben liegenden Stapeln auf die offenen Kartenstapel gelegt – und schon geht's weiter! Nur keine Müdigkeit vortäuschen!



Das Ende der 1. Runde

Uff, geschafft!
Wer als erster alle seine 21 (oder entsprechend weniger) Karten loswird, ist Rundensieger. Bei mehr als zwei Spielern wird weitergespielt, bis auch der zweite und dritte Sieger feststehen.



Wertung

Der Rundensieger zieht verdeckt zwei Karten aus dem abgeworfenen Kartenchaos. Den Wert dieser beiden Karten darf er zusammenzählen und auf sein Punktekonto schreiben.
Anschließend wählt er aus diesen beiden Karten eine aus und gibt sie dem Zweitplatzierten, die andere Karte gibt er dem Drittplatzierten (wenn überhaupt so viele mitgespielt haben).
Diese beiden Spieler dürfen sich nun den Kartenwert ebenfalls gutschreiben lassen.

Auf geht's zur nächsten Runde:



Alle Karten werden wieder gut gemischt, jeder erhält wieder die entsprechende Anzahl an Karten. Der Rest wird, wie oben beschrieben, ausgelegt, und schon geht's auf zur nächsten Panikrunde...



Ende des Spiels

Wer cool bleibt und Runde für Runde Punkte sammelt, der wird sich kaum dagegen wehren können, als erster 55 Punkte zu sammeln und damit das Spiel zu gewinnen.

Herzlichen Glückwunsch!

Sollten in derselben Runde mehrere Spieler gleichzeitig die Schallmauer von 55 Punkten durchbrechen, dann hat der mit der höheren Endpunktzahl gewonnen. Sind dann immer noch 2 Spieler gleichauf, dann gehen diese beiden raus auf den Flur und regeln das unter Freunden...

Übrigens

Beim Spiel mit 4 oder 5 Spielern hat die Hektik bereits ein Ende, wenn der erste Spieler 44 Punkte erreicht oder überschreitet.

Herzlichen Glückwunsch dem Champion!

Pokervariante

Für alle Spieler mit Pokerface: Jeder Spieler hat einmal die Möglichkeit, voll auf Sieg zu setzen.

Dazu legt er vor Rundenbeginn seine Pokerkarte auf den Tisch. Er zeigt damit an, daß er wild entschlossen ist, diese Runde zu gewinnen (das können in einer Runde mehrere Spieler gleichzeitig tun).



Gewinnt er die Runde wirklich, erhält er zu den beiden „Siegerkarten“ zusätzlich 7 Punkte gutgeschrieben.

Gewinnt er diese Runde nicht, wird eine ganz normale Wertung durchgeführt. Anschließend erhalten alle Spieler, außer dem „Falsch-Pokerer“, 5 zusätzliche Punkte gutgeschrieben. Die Pokerkarte wird anschließend aus dem Spiel genommen.

©1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg



221504

Ravensburger