

# PAARI

**Inhalt:** Spielbrett, 52 Spielkarten aus 4 Farbsätzen von 0 bis 10, 6 „Regenbogen“-Karten und 2 „X“-Karten, Ablagebox für den Kartenstapel

## **Vor jedem Spiel:**

Legen Sie das Spielbrett auf den Tisch und setzen Sie die Karten-Box in die Mitte des Brettes.

Das Kartenspiel besteht aus 52 Karten: 4 verschiedenfarbige Sätze (jeweils 11 Karten mit den Zahlen 0–10), 6 Regenbogen-Karten und 2 X-Karten.

Bestimmen Sie einen Mitspieler, der für die erste Runde mischt und gibt. Er braucht auch Papier und Bleistift, um für alle die Punkte zu notieren.

(Für die zweite Runde übernimmt der Mitspieler zu seiner Linken dieses Amt, und so fort.)

## **Und jetzt geht's los:**

1. Der Geber mischt alle Karten sorgfältig. Dann verteilt er – reihum und einzeln – je 6 verdeckte Karten an jeden Spieler (also auch an sich selbst). Den restlichen Stapel legt er – ebenfalls verdeckt – in die Karten-Box auf dem Spielbrett.
2. Jeder Spieler wählt nun 2 seiner 6 Karten und legt sie offen nebeneinander auf seine Kante des Spielbrettes. Die beiden Karten müssen zusammenpassen, und zwar:
  - entweder müssen sie dieselbe Farbe haben (dann spielt die Zahl keine Rolle),
  - oder sie müssen dieselbe Zahl haben (dann spielt die Farbe keine Rolle).
3. Jetzt beginnt der Spieler links vom Geber die Runde, indem er eine seiner restlichen 4 Karten ablegt:  
Er kann jede beliebige seiner Karten auf jede beliebige schon abgelegte Karte (auch die seiner Mitspieler) legen. Sie muß aber mit der danebenliegenden Karte wieder ein Paar bilden (also entweder dieselbe Farbe oder dieselbe Zahl haben)!
4. Kann (oder will) der Spieler keine von den Karten auf seiner Hand ablegen, so muß er eine Karte vom Stapel ziehen. Kann er immer noch nicht ablegen, so muß er so lange weiterziehen, bis er eine passende Karte findet und ablegt. Erst dann ist der Spieler zu seiner Linken dran.
5. Auch er legt seine Karten ab (oder zieht, bis er ablegen kann).
6. Das geht reihum so weiter: Jeder Spieler darf (und muß) eine passende Karte ablegen, wenn er dran ist. Bis einer der Spieler seine letzte Karte ablegen kann.

## **Die Regenbogen-Karten:**

Die Regenbogen-Karten sind Joker: Da sie alle 4 Farben zeigen, bilden sie

mit jeder beliebigen Karte ein Paar. Man kann sie also überall anlegen, egal, welche Farbe oder Zahl die Nachbarkarte zeigt!  
Außerdem ist eine Regenbogen-Karte die einzige Möglichkeit, einen mit einer X-Karte gesperrten Stapel wieder freizumachen.

## **Die X-Karten:**

Auch eine X-Karte braucht beim Ablegen nicht zu der nebenliegenden Karte zu passen. Man benutzt sie zum „Sperren“ einer gegnerischen Ablage: Solange die X-Karte auf einem der beiden Ablagestapel eines Mitspielers liegt, kann dort keiner mehr eine Karte ablegen!

Die Sperrung kann nur dadurch aufgehoben werden, daß auf den Stapel daneben eine Regenbogen-Karte gelegt wird: Danach kann auf der X-Karte jede beliebige Karte abgelegt werden (denn jede bildet ja mit der Regenbogen-Karte ein Paar!), und der Stapel ist wieder frei.

**Anmerkung:** Ist ein Stapel durch eine X-Karte gesperrt, dann kann auch der zweite Stapel dieses Spielers durch die zweite X-Karte gesperrt werden. Zum Freimachen genügt auch hier eine einzige Regenbogen-Karte auf einer der beiden X-Karten. (Allerdings wird es meist sinnvoller sein, die zweite X-Karte für das Sperren eines weiteren Mitspielers zu verwenden!)

## **Schlußmachen:**

Die letzte Karte auf der Hand darf man nur ablegen, wenn danach keiner der Mitspieler eine höhere Punktzahl erreicht als man selbst. Die Punktzahl jedes Spielers ergibt sich, wenn man die Zahlen der beiden oberen Karten seiner Ablagestapel zusammenzählt (Regenbogen-Karten und X-Karten zählen null Punkte!).

Würde man also nach dem Ablegen der letzten Karte unter der aktuellen Punktzahl eines oder mehrerer Mitspieler bleiben, dann muß man eine neue Karte vom Stapel ziehen und weiterspielen.

Erreicht man mit dem Ablegen aber genau so viele Punkte wie der beste Mitspieler (oder mehr), so darf man die letzte Karte ablegen und hat die Runde gewonnen.

## **Wer gewinnt?**

Der Gewinner jeder Runde erhält 10 Punkte und dazu die Summe aller Karten, die seine Mitspieler beim Schlußmachen noch auf der Hand halten. (Regenbogen-Karten und X-Karten zählen null Punkte, alle übrigen entsprechend ihren Zahlenwerten).

Wer zuerst in beliebig vielen Runden 100 Punkte erreicht oder überschreitet, hat gewonnen.