

# Spielende

Das Spiel endet sofort nach der Runde, in der ein Spieler keine Karten mehr **auf der Hand** hält. Wer nach Spielende noch Karten auf der Hand hat, muss diese zu seinen verdeckten Stichkarten dazulegen.

Jetzt werden pro Spieler die Minuspunkte wie folgt ermittelt und aufgeschrieben: Jede Pepper-Karte bringt 2 Minuspunkte ein. Außerdem erhält ein Spieler für jede Stichkarte, welche die gleiche Farbe wie seine Pepper-Karten hat, 1 Minuspunkt. Wer keine Pepper-Karte besitzt, kassiert auch keine Minuspunkte!

Auf diese Weise werden fünf Durchgänge gespielt. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt!

Spielidee: Michael Kiesling, Wolfgang Kramer  
Illustration: Götz Wiedenroth

© 1998 FX Schmid  
Postfach 1860  
D-88188 Ravensburg

No. 27122.1



221/565



## DAS SCHOTENSCHARFE KARTENSPIEL

Da ist schon eine illustre Runde zusammengekommen, am Ecktisch in der alten Bar „La Cucaracha“. Stoppelige Gringos, durchtriebene Mexikanos und schwitzende Pistoleros versuchen ihr Kartenglück. Und alle haben dies eine Mal dasselbe Ziel: keine Karten kassieren und erst recht keine Pepper-Karten!

Aber nur wer von ihnen die Augen offen hält und bis zur letzten Karte aufpasst, hat die Chance, dieses schotenscharfe Stichspiel zu gewinnen.

Also:

**Sieger ist, wer am Ende die wenigsten Pepper-Punkte sein Eigen nennt.**

Spielmaterial: 102 Zahlenkarten in sechs Farben (Werte von 2 - 18)  
6 Pepper-Karten (Wert 1)

- Der jüngste Spieler beginnt und spielt eine Karte aus. Reihum muss jetzt jeder Mitspieler eine seiner Karten dazulegen.
- Grundsätzlich gilt beim Legen von Karten:
  - Jeder Spieler kann entweder eine Karte aus der Hand oder eine vor ihm liegende Pepper-Karte legen.
  - Jeder Spieler muss die zuerst ausgespielte Farbe mit einer gleichfarbigen Karte bedecken, wobei allerdings die gleichfarbige Pepper-Karte lediglich zum Bedienen verwenden **kann**, aber **nicht muss**.
  - Wer nicht bedienen kann, wirft eine beliebige Karte ab. Dies kann auch eine vor ihm liegende Pepper-Karte sein!
- Wer die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe gelegt hat, muss den Stich nehmen. Befinden sich Pepper-Karten darin, legt er diese offen vor sich aus. Die restlichen Karten des Stichs legt er vor sich als verdeckten Stapel ab und beginnt die nächste Runde mit dem Ausspielen einer beliebigen Karte.

## Spielverlauf

- Entsprechend der Anzahl der Spieler kommen folgende Karten ins Spiel:
 

Anzahl Spieler	Anzahl Kartenwerte
3	4
4	4
5	5
6	6
7	6
8	6
9	6
- Die aussortierten Karten legt ihr beiseite, mischt die übrigen Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. So erhält jeder Spieler 12 Karten auf die Hand und kann diese nach Farben und innerhalb der Farben nach aufsteigenden Zahlen sortieren.
- Die 1er-Karten haben eine besondere Funktion, sie heißen Pepper-Karten und sind besonders scharf! Keiner möchte sie am Schluss des Spieles vor sich liegen haben, denn sie bringen die entscheidenden Minuspunkte. Wer am Anfang Pepper-Karten besitzt, legt sie offen vor sich auf den Tisch.

## Spielvorbereitung

Spielende, wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.

Wertung:  
2 Minuspunkte pro Pepper-Karte.  
1 Minuspunkt pro Zahlenkarte in der Farbe der Pepperkarten

Sich geht an die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe

Mitspieler müssen bedienen oder können abwerten

Eine Karte aus-spielen

Pepper-Karten offen auslegen

Alle Karten verteilen

Karten sortieren