



Ein ungewöhnliches Kartenspiel für 2 bis 4 Personen ab 10 Jahren.  
 Ravensburger Spiele Nr. **602 5 316 1**  
 Inhalt: 60 Karten, 4 Kartenhalter.

### Spielgedanke

Die Regeln von Racko sind so einleuchtend und einfach, daß das Spiel immer und für jedes Alter zu sehr unterhaltsamen und spannenden Spielrunden führt. Die Verwandtschaft mit Rommé unterstützt das Vergnügen an den neuartigen Zügen dieses Spiels.

Die Racko-Karten sind von 1 bis 60 durchnummeriert. Die Spieler haben zu Beginn in ihren Kartenhaltern eine zufällige und ungeordnete Kartenfolge vor sich. Im Verlauf des Spieles tauscht man diese Karten ständig aus, in dem man (wie bei Rommé) neue Karten vom Kartenstoß nimmt und unpassende Karten abwirft. Die Kartenfolge soll dabei so geordnet werden, daß die Zahlenwerte durchgehend von niedrig bis hoch ansteigen.

### Ziel

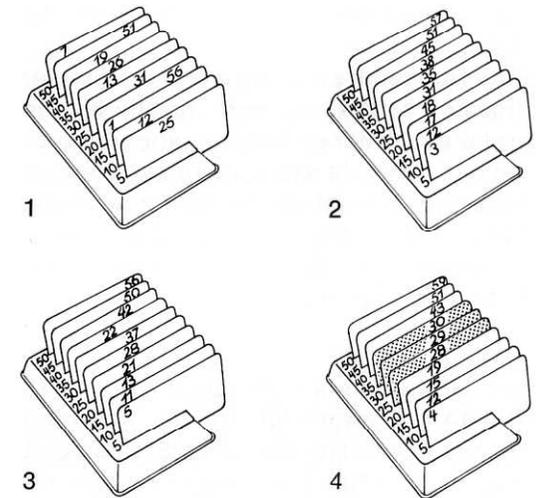
Wer als erstes eine durchgehend geordnete Kartenfolge erreicht, hat eine Spielrunde gewonnen. Die Gewinnpunkte aus mehreren Runden entscheiden über den Gesamtsieg.

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Kartenhalter. Die Zahlen von 5 bis 50 auf den Kartenhaltern werden am Schluß zur Bewertung gebraucht.

Bei 4 Spielern verwendet man alle 60 Karten, bei 3 Spielern die Karten von 1 bis 50 und bei 2 Spielern von 1 bis 40. Es wird ausgelost, wer als erster die Karten gibt. Dazu zieht jeder Spieler eine Karte; wer die niedrigste Zahl gezogen hat, gibt. Der Geber mischt die Karten und teilt sie einzeln aus; jeder Spieler erhält 10 Karten. Jede Karte muß sofort in einen Schlitz des Kartenhalters gesteckt werden, und zwar beginnend mit Schlitz 50, dann 45 usw. Dabei ergibt sich immer eine mehr oder weniger ungeordnete Kartenfolge, wie z. B. in Abbildung 1.

Der übrige Teil der Karten (der Vorratsstoß) wird verdeckt in die Mitte gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und als Beginn des offenen Abwurfstoßes neben den Vorratsstoß gelegt.



### Spielverlauf

Man spielt der Reihe nach, beginnend mit dem Spieler links neben dem Geber. Der Spieler nimmt eine Karte, entweder vom verdeckten Vorratsstoß oder die oberste Abwurfkarte. Nimmt er die Abwurfkarte, so muß er sie gegen eine Karte aus seinem Kartenhalter austauschen, die er dafür abwirft. Nimmt er jedoch die oberste Karte vom Vorratsstoß, so kann er sie austauschen oder sofort wieder abwerfen

(je nach dem, ob die Karte in seine Kartenfolge paßt). Wenn Karten ausgetauscht werden, muß der Spieler die neue Karte in den Schlitz der abgeworfenen Karte stecken. **Karten werden nie von einem Schlitz zum anderen ausgetauscht.** Sobald der Spieler eine Karte abgeworfen hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Eine Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler „Racko“ sagt, d. h., wenn er alle Karten in seinem Halter so hintereinander geordnet hat, daß jede nachfolgende Karte eine höhere Zahl zeigt, als die vorhergehende. Abbildung 2 zeigt eine der vielen Möglichkeiten, mit denen ein Spieler eine Runde gewinnen kann.

### Punktbewertung

Der Gewinner der Runde bekommt 75 Punkte, und zwar 5 für jede der 10 Karten in seinem Kartenhalter und 25 dafür, daß er gewonnen hat. Die anderen Spieler bekommen 5 Punkte für jede Karte in ihrem Halter, die in der richtigen Reihenfolge von niedrig nach hoch steht. Die Wertung beginnt mit der Karte in Schlitz 5 und hört da auf, wo die Reihenfolge unterbrochen wird. Abbildung 3 zeigt eine Folge von 6 Karten, die 30 Punkte einbringt. Da nach der Karte 37 in Schlitz 30 die Karte 22 in Schlitz 35 steht, endet dort die Folge. Für die letzten 4 Karten gibt es keine Punkte, obwohl sie in der richtigen Reihenfolge liegen. Manchmal bekommt ein Spieler in einer Runde nur 5 Punkte, weil die Karte in Schlitz 10 niedriger ist, als die Karte

in Schlitz 5; es hilft nichts, wenn alle übrigen Karten in der richtigen Reihenfolge stehen.

### Ende

Die Punkte, die die Spieler in den einzelnen Runden erreichen, werden notiert. 500 Punkte sind das Ziel eines Spieles. Das Spiel wird über mehrere Runden fortgesetzt, bis ein Spieler 500 oder mehr Punkte erreicht hat und damit gewinnt. Wenn 2 oder mehr Spieler in der gleichen Runde über 500 Punkte kommen, so gewinnt der, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

### Racko für 2 Spieler

Racko kann zu zweit nach der Grundregel gespielt werden, es macht aber noch mehr Spaß, wenn man die folgende Regel beachtet: Ein Spieler darf erst „Racko“ sagen, wenn er zusätzlich zur vollständigen, aufsteigenden Kartenfolge mindestens 3 Karten in direkter Reihenfolge hat. Abbildung 4 zeigt eine solche direkte Reihenfolge von 3 Karten (28, 29 und 30).

### Partner

4 Spieler können nach der Grundregel als Partner spielen, zwei gegen zwei. Die Partner sitzen sich gegenüber, so daß dazwischen immer ein Spieler der anderen Partei an die Reihe kommt. Die Punktzahl der beiden Partner wird nach jeder Runde addiert. Das Paar, das zuerst 500 erreicht oder überschritten hat, ist Sieger.

### Bonus Racko (Racko mit Sonderpunkten)

Das Ziel dieses Spieles ist es, 50 bis 400 Sonder- oder Bonuspunkte zu sammeln, indem der Spieler versucht, eine direkte Folge von 3–6 Karten zu bilden, bevor er Racko ansagt (siehe Abbildung 4). Im übrigen gelten die Grundregeln.

Dieses Spiel ist spannender, da man sich entscheiden muß, ob man schon mit einer einfachen aufsteigenden Kartenfolge „Racko“ ansagt oder ob man wartet, um noch Karten für Sonderpunkte zu sammeln. Die Sonderpunkte bekommt nur der Spieler, der in dieser Runde als erster „Racko“ sagt, die anderen bekommen, wie in der Grundregel, nur 5 Punkte für jede Karte, die von niedrig nach hoch geordnet ist – auch wenn es sich dabei um direkte Folgen handelt.

Die Sonderpunkte werden folgendermaßen berechnet:

| direkte Folge von    | Sonderpunkte | dazu Rundengewinn |
|----------------------|--------------|-------------------|
| 3 Karten             | 50           | 75 = 125          |
| 4 Karten             | 100          | 75 = 175          |
| 5 Karten             | 200          | 75 = 275          |
| 6 (oder mehr) Karten | 400          | 75 = 475          |

Hat ein Spieler, der „Racko“ sagt, zwei oder mehr direkte Folgen, so erhält er die Sonderpunkte nur für die längste direkte Folge.

Man kann auch eine beliebige Zahl von Runden spielen, indem man Chips oder Spielgeld verwendet, anstatt Punkte zu zählen. Der Spieler, der zuerst Racko

sagt, erhält von allen anderen Spielern Chips ausgezahlt. Wer keine direkte Folge in seinem Halter hat, zahlt einen Chip. Bei einer Folge von drei Karten, zahlt man zwei Chips, bei 4 Karten 3 Chips, bei 5 Karten 5 Chips und bei 6 oder mehr Karten sogar 9 Chips. Wer nicht mehr zahlen kann, scheidet aus. Der Spieler, der nach der vorher vereinbarten Zahl von Runden die meisten Chips hat, ist Sieger.

### Blitz-Racko

Diese weitere, interessante Spielversion kann nach Belieben eingeschoben werden. Sie bezieht sich nur auf den Anfang des Spieles und besitzt einen besonderen Spannungszug.

Die Karten werden einzeln verteilt und müssen sofort in einen beliebigen Schlitz des Kartenhalters eingestellt werden. Die Spieler müssen versuchen, schon während des Verteilens eine Reihenfolge von niedrig nach hoch zu bilden. Eine einmal eingestellte Karte darf während des Verteilens nicht wieder umgestellt werden. Gelingt einem Spieler auf diese Weise während des Verteilens eine Reihenfolge, so kann er sofort nach der Beendigung des Verteilens „Blitz-Racko“ ansagen und hat das Spiel gewonnen. Er erhält dann 100 Punkte. Hat dies jedoch keiner erreicht, so wird das Spiel nach der Grundregel oder nach der Regel des Bonus Racko fortgesetzt.