

Kartenstapel:

An diesem Feld kommt man nur **diagonal** vorbei. Von 18 nach 19 und von 7 nach 29 gibt es keinen Anschluß - auch nicht mit einem Joker.

Ende des Spiels

Eine Runde ist beendet, wenn ein Spieler **sämtliche Karten abgelegt hat**. Die übrigen Spieler zählen die Werte ihrer Karten als Minuspunkte zusammen. Der Joker auf der Hand wirkt sich besonders verheerend aus; er zählt 100 Minuspunkte.



Eine Runde ist ebenfalls beendet, wenn der **Vorratsstoß aufgebraucht ist**. Der Spieler, der die letzte Karte aufgenommen hat, darf ausnahmsweise noch ablegen (wenn er kann). Danach zählen alle Spieler die Werte ihrer Karten auf der Hand zusammen und notieren sie als Minuspunkte.

Normalerweise werden mindestens so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen. Notieren Sie die Punkte. Sieger ist immer, wer nach Abschluß die wenigsten Punkte hat.

Zur Taktik

Wenn Sie laufend alle passenden Karten anlegen, gehen Sie kein Risiko ein. Wenn Sie dagegen passende Karten zurückbehalten, können Sie dadurch Mitspieler blockieren. Dafür gehen Sie aber auch ein erhöhtes Risiko ein. Das Ende des Spieles kann ganz schnell kommen, und dann sind diese festgehaltenen Karten zusätzliche Minuspunkte. Denn - man hätte sie ja loswerden können.



Rucki Zucki



Ein irrer Kartenwettstreit

für 2 - 6 Spieler von 9 - 99 Jahren
Autor: Manfred Schreiber
Design: A.-Christian Broddack

Inhalt:

1 zweiseitiger Spielplan
46 Zahlenkarten von 1 - 46
1 Joker

Ziel des Spiels

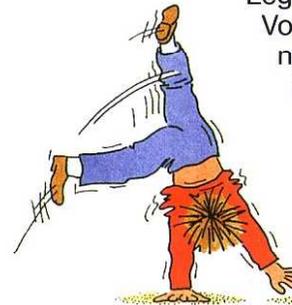
Versuchen Sie, rechtzeitig so viele Karten wie möglich abzulegen - am besten alle! Das Ende der Spielrunde kommt ganz plötzlich. Karten, die man dann noch auf der Hand hat, zählen als Minuspunkte.



Vorbereitung

Legen Sie den Spielplan aus. Zunächst sollten Sie die blaue Vorderseite benutzen. Dort stehen die Zahlenfelder in der natürlichen Reihenfolge. Das erleichtert den Überblick. Die rote Rückseite des Spielplans macht das Spiel zur Abwechslung etwas schwieriger. Dort stehen die Zahlenfelder in ungeordneter Reihenfolge.

Mischen Sie alle Karten und verteilen Sie an jeden Mitspieler verdeckt 5 Karten. Den Rest Karten legen Sie als Vorratsstapel mit der Rückseite nach oben auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans.



Nehmen Sie die oberste Karte vom Vorratsstapel und legen Sie sie offen auf das entsprechende Zahlenfeld auf dem Spielplan. Von dieser Karte aus beginnt das Spiel!

(Sonderfall: Ziehen Sie als erste Karte einen Joker, so legen Sie ihn auf Feld 25.)

Jeder Spieler nimmt seine 5 Karten verdeckt auf die Hand. Der links vom Kartengeber sitzende Spieler beginnt das Spiel.

Spielregel

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wenn Sie dran sind, dürfen Sie so viele Karten auf dem Spielplan ablegen wie Sie können oder wollen. Das heißt: sie müssen nicht ablegen, auch wenn Sie passende Karten haben.



Wenn Sie keine Karte ablegen, müssen Sie eine vom Vorratsstapel aufnehmen und zu Ihren übrigen Karten stecken – Sie dürfen sie erst das nächste Mal verwenden.

Wenn Sie fertig sind oder wenn Sie nichts ablegen, sagen Sie deutlich „Weiter!“ oder „Fertig!“ oder etwas Ähnliches (so werden unnötige Pausen vermieden).

Damit ist der nächste Spieler an der Reihe – wieder mit Anlegen oder Karte nehmen, usw.

Wie darf ich anlegen?

- Sie dürfen alle Karten ablegen, die Seite an Seite (waagrecht und senkrecht) oder diagonal (über Eck) Anschluß haben an eine Karte, die bereits auf dem Spielplan liegt.
- Sie können an beliebig vielen Stellen anlegen.
- Sie können – wenn Sie passende Karten haben – ganze „Ketten“ legen.



Beispiele:

Karte 21 liegt bereits, siehe Abb. rechts oben. Sie können folgende Karten anlegen: 9, 10, 11, 20, 22, 31, 32, 33.

Sie können auch folgende „Kette“ legen: 11, 12, 23, 34, usw. Die Beispiele beziehen sich auf die blaue Vorderseite des Spielplans, aber die Regeln gelten ebenso für die rote Rückseite.

9 6	10 01	11 11	12 21
20 02	21 12 JOKER	22 22	23 32
31 31	32 23	33 33	34 43

13 31	14 41	15 51	16 61
24 42	JOKER JOKER	25 52 JOKER	26 62
35 53	36 63	37 73	38 83



Joker:

Der Joker paßt überall. Wenn der Joker auf einem Zahlenfeld abgelegt worden ist, kann er später von dem Spieler, der die entsprechende Zahlenkarte hat, gegen die Zahlenkarte ausgetauscht werden. Sie dürfen das jederzeit, so lange Sie an der Reihe sind, und Sie dürfen den Joker auch gleich wieder verwenden.

„Joker“-Felder:

Auf dem „Joker“-Feld darf man nur den Joker ablegen. Fehlt Ihnen diese Karte, dann gibt es Seite an Seite keinen Anschluß über das „Joker“-Feld hinweg. Aber diagonal kommt man mit passenden Karten vorbei.

Beispiel: Die Karte 25 liegt; ohne Joker können Sie Karte 24 nicht ablegen, wohl aber Karte 14 und 36, siehe Abb. oben rechts (blaue Vorderseite).

Liegt der Joker auf einem „Joker“-Feld, so bleibt er dort bis zum Ende der Runde liegen.

