

# Scanderoon Spielregeln

## Zusammenfassung

Scanderoon ist ein mitreißendes und unterhaltsames Kartenspiel für 3 bis 4 Spieler. In vier Runden versuchen die Spieler, mit ihren Handkarten eine eigene Kartenreihe mit möglichst hoher Punktzahl zu legen und dabei gleichzeitig die Punkte der Gegner zu verringern. Doch zum Sieg ist mehr nötig als bloß Karten mit hohem Wert: Im Spielverlauf erhalten die Spieler Siegespunkte für das Erreichen bestimmter Ziele, z.B. die höchste Punktzahl in einer einzelnen Runde. Und diese Siegespunkte können den Punktestand im Laufe des Spiels wieder ändern.

Zum Spielinhalt von Scanderoon gehören eine Punktetafel, ein Satz Holzmarker für jeden Spieler sowie ein Satz spezieller Karten mit einem Punktwert, einem Trumpfsymbol und einem Effekt oder einer Fähigkeit, die den Punktwert anderer Karten verändern können.

## Spielmaterial

Spielfiguren in vier Farben (Blau, Grün, Rot, Gelb):

4 Siegespunkt-Marker (Würfel) 

Punktestand-Marker (Scheibe) 

„Ich passe“-Marker und Wertungstapel-Marker (Figuren) 

Aktionsstein (Zylinder) 

Trumpf-Marker (großer weißer Würfel)

Höchstpunkte-Marker (weiße Scheibe)

25 Extrapunkte-Marker (kleine weiße Würfel)

Spielbrett

Kartensatz aus 51 Karten

4 Trumpfsymbolkarten

4 Spielhilfen

## Spielvorbereitung

Das Spiel wird wie auf Seite 8 beschrieben aufgestellt.

Jeder Spieler wählt einen Satz Spielfiguren einer Farbe.

Die vier Trumpfkarten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt, die oberste Karte wird umgedreht und offen auf den Stapel gelegt. Diese Karte gibt an, welches Symbol zu Beginn der ersten Runde Trumpf ist.

Der Trumpf-Marker wird auf das entsprechende Feld auf der Trumpf-Leiste gelegt.

Dann wird ein Startspieler ausgelost. Der Startspieler mischt die Spielkarten und teilt jedem Spieler verdeckt 5 Karten aus. Die Spieler dürfen sich ihre Karten ansehen, sollten sie jedoch vor den Mitspielern geheim halten. Die restlichen Karten werden als Zugstapel neben das Spielbrett gelegt und zwar so, dass daneben noch Platz für einen Ablagestapel ist.

## Spielverlauf

Der Startspieler beginnt.

Jeder Spieler wählt, wenn er an der Reihe ist, Karten aus seinen Handkarten aus und legt sie so auf den Tisch ab (Bildseite nach oben), dass eine einzelne Kartenreihe entsteht. Aus dieser Kartenreihe wird die Punktzahl des Spielers für die jeweilige Runde ermittelt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, wird als aktiver Spieler bezeichnet. Der aktive Spieler darf in seinem Zug eine (!) der folgenden Aktionen ausführen:

1. Eine Karte ins Spiel bringen; oder
2. Die Fähigkeiten einer Karte seiner Kartenreihe einsetzen; oder
3. Den Aktionsstein ausspielen; oder
4. Passen

Nachfolgend werden die einzelnen Aktionen ausführlich erklärt.

Hat ein Spieler seinen Zug abgeschlossen, werden die Punkte-Marker auf der Punkteleiste entsprechend des neuen Punktestandes für diese Runde bewegt. Sollte dies einmal vergessen werden, müssen die Punkte der betroffenen Spieler neu berechnet und die Punkte-Marker entsprechend bewegt werden.

Scandaroon ist kein Spiel, bei dem einem automatisch der Stich in den Schoß fällt, man automatisch neue Karten bekommt, wenn man welche ausgespielt hat, oder man am Ende seines Zuges automatisch Karten nachziehen darf! Im Regelfall bekommt man erst nach Abschluss einer kompletten Spielrunde neue Karten.

Durch das Ausspielen einer Karte kann sich der Punktestand mehrerer Spieler verändern.

### 1 Eine Karte ins Spiel bringen

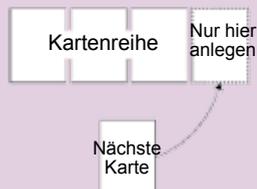
Der aktive Spieler wählt eine Handkarte aus und legt sie offen ab, meist in seine eigene Kartenreihe. Manche Karten können jedoch auch an eine gegnerische Kartenreihe angelegt werden.

Die erste Karte einer Kartenreihe muss ganz links in die Spielanordnung gelegt werden, damit die nachfolgenden Karten rechts daneben angeordnet werden können. Neue Karten müssen rechts an die letzte Karte der Reihe angelegt werden. Die Länge einer Kartenreihe ist nicht begrenzt.

Einige Karten haben eine Umrandung und einen roten Kartenwert; dies sind Endkarten. Ist die Karte ganz rechts in einer Reihe eine solche Endkarte, können keine Karten mehr an diese Kartenreihe angelegt werden.

Wenn der aktive Spieler eine Karte mit einem „Beliebig anlegen“-Symbol  besitzt, so kann er diese an die Kartenreihe eines beliebigen Mitspielers anlegen, allerdings ebenfalls nur rechts an die letzte Karte in der Reihe des betreffenden Spielers.

#### Beispiel 1: Karten ins Spiel bringen



#### Beispiel 2: Endkarte



## Karten mit Effekten

Einige Karten bewirken Dauereffekte (z.B.  $\leftarrow +2$ ,  $\leftarrow +1 \rightarrow$ ), die so lange anhalten, wie die Karten im Spiel bleiben. Kommt eine solche Karte ins Spiel, werden die von ihr betroffenen Karten mit Extrapunkte-Markern gekennzeichnet. Die Effekte und Fähigkeiten der Karten sind auf der Spielhilfe erläutert.

## Karten mit zwei Trumpfsymbolen

Karten, auf denen zwei Symbole abgebildet sind, gelten für jedes dieser Symbole.

## 2 Die Fähigkeiten einer Karte der Kartenreihe einsetzen

Hierbei bringt der aktive Spieler die Fähigkeit einer Karte seiner Kartenreihe zum Einsatz. Dies kann zur Entfernung, Verstärkung, zum Tausch, zur Veränderung oder zum Ziehen einer oder mehrerer Karten führen (in der Spielhilfe sind die Kartenfähigkeiten genauer beschrieben).

## Karten mit Fähigkeiten

Karten, die über bestimmte Fähigkeiten verfügen, sind am unteren Rand mit einem gebogenen Pfeil gekennzeichnet. Dieser Pfeil bedeutet, dass der aktive Spieler die betreffende Fähigkeitenkarte aus seiner Kartenreihe entfernen und auf den Ablagestapel legen muss, nachdem er die Fähigkeit genutzt hat. Karteneffekte und -fähigkeiten sind auf der Spielhilfe aufgelistet.

Alle Karten mit **Fähigkeiten** tragen diese Symbole:



Danach folgen weitere Symbole, die die jeweilige Fähigkeit genauer beschreiben.

## 3 Den Aktionsstein ausspielen

Jeder Spieler besitzt einen Aktionsstein, den er pro Spiel einmal einsetzen kann. Der Aktionsstein kann nur von seinem Eigentümer benutzt und weder verschenkt, getauscht oder an einen anderen Spieler weitergegeben werden. Der Einsatz des Aktionssteins zählt als Spielzug.

Der Aktionsstein kann viel bewirken, darf jedoch nur ein einziges Mal eingesetzt werden. Sein Einsatz sollte also stets gut überlegt sein!

Will der aktive Spieler seinen Aktionsstein zum Einsatz bringen, wählt er eine seiner Handkarten oder eine Karte aus seiner Kartenreihe aus und legt sie auf den Ablagestapel. Welche Folgen der Einsatz des Aktionssteins hat, hängt vom Symbol der abgelegten Karte ab:



**Wertungsstapel des aktiven Spielers um 4 Punkt erhöhen.** Der aktive Spieler legt den Aktionsstein auf seinen Wertungsstapel, damit erkennbar ist, dass der Aktionsstein eingesetzt wurde.



**Handkarten austauschen.** Der aktive Spieler wählt bis zu 3 seiner Handkarten aus, legt sie auf den Ablagestapel und zieht dieselbe

Anzahl Karten vom Zugstapel nach. Der Aktionsstein kommt anschließend wieder in die Spielschachtel, damit erkennbar ist, dass er bereits eingesetzt wurde.



**Eine im Spiel befindliche Karte schützen.** Der aktive Spieler wählt eine Karte einer beliebigen Kartenreihe aus und setzt den Aktionsstein darauf. Diese Karte ist nun immun gegen Fähigkeiten und kann auch nicht abgelegt werden, um ihre eigenen Fähigkeiten (falls vorhanden) zu nutzen. Ihr Wert kann sich jedoch durch einen Effekt noch verändern oder – sofern es sich um eine Trumpfkarte handelt – sogar verdoppeln. Am Ende der Runde wird der Aktionsstein zurück in die Spielschachtel gelegt, damit erkennbar ist, dass er bereits benutzt wurde.



**Eine im Spiel befindliche Karte stehlen.** Der aktive Spieler wählt eine ungeschützte Karte einer beliebigen Kartenreihe von gleichem oder niedrigerem Wert als seine abgelegte Karte und nimmt sie zu seinen Handkarten. Der Aktionsstein wird zurück in die Spielschachtel gelegt, damit erkennbar ist, dass er benutzt wurde.



Der Spieler darf sich einen beliebigen der vier Effekte des Aktionssteins aussuchen.

Es gibt im gesamten Spiel nur eine einzige Karte ohne Symbol!

## 4 *Passen*

Der Spieler legt den „Ich passe“-Marker auf die letzte Karte seiner Kartenreihe.

Hat ein Spieler gepasst, kann er in dieser Runde keine Karten mehr ausspielen, keine Fähigkeiten mehr einsetzen und den Aktionsstein nicht mehr benutzen.

In dem Fall sind auch die Karten seiner Kartenreihe immun gegen die Fähigkeiten anderer im Spiel befindlicher Karten und gegen noch nicht eingesetzte Aktionssteine. Nicht immun sind sie allerdings gegen Effektkarten und Veränderungen des aktuellen Trumpfsymbols.

## *Rundenende*

Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die Runde. Nun führen die Spieler die folgenden Aktionen durch:

- Berechnung ihrer Punkte.
- Ablegen von Karten auf ihren Wertungsstapel.
- Bewegen der SP-Marker.

## *Wertung*

Jeder Spieler berechnet seine Punkte, indem er die Finalwerte aller Karten seiner Kartenreihe zusammenzählt.

Der Wert einer Karte kann durch andere Karten im Spiel beeinflusst werden.

### Beispiel 3: Punktwerte



Nennwert: 3

Aktueller Wert: 5

Finalwert: 10  
(sofern dieses Symbol Trumpf ist)

Der „Nennwert“ einer Karte ist die Punktzahl, die oben auf der Karte angegeben ist.

Der „aktuelle Wert“ einer Karte ist der Nennwert unter Berücksichtigung aller Effekte der anderen im Spiel befindlichen Karten. Die Extrapunkte-Marker dienen zur Kennzeichnung dieser Effekte.

Der „Finalwert“ einer Karte entspricht ihrem aktuellen Wert, der noch verdoppelt wird, sofern die Karte das derzeitige Trumpfsymbol trägt.

## *Karten auf Wertungsstapel ablegen*

Der Spieler, der in dieser Runde die höchste Punktzahl erreicht hat, legt diejenige Karte aus seiner Kartenreihe mit dem höchsten Nennwert auf seinen Wertungsstapel. Falls zwei oder mehr Spieler dieselbe Punktzahl haben, führen alle betreffenden Spieler diese Aktion durch.

Sofern es in der Runde keinen Gleichstand bei den Höchstpunkten gab, legt der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl dieser Runde diejenige Karte aus seiner Kartenreihe mit dem niedrigsten Nennwert auf seinen Wertungsstapel.

Nun legen die Spieler ihre Wertungsstapel-Marker auf ihre Wertungsstapel, um deutlich zu machen, dass die Karten in diesem Stapel nicht mehr im Spiel sind. Am besten werden die Wertungsstapel nicht direkt neben die Kartenreihen gelegt (siehe Diagramm zur Spielaufstellung).

## *Bewegen der SP-Marker*

Auf dem Spielbrett befinden sich eine Rangplatzleiste, auf der am Ende jeder Runde die Siegespunkte (SP) notiert werden; ein SP-Feld, in dem die in Runden „ohne Trumpf“ gewonnenen SP festgehalten werden; sowie zwei zusätzliche SP-Felder, um eventuelle Belohnungen am Spielende zu vermerken.

## **Rangplatzleisten-SP**

Am Ende jeder Runde werden den Spielern wie folgt SP zugeteilt und die SP-Marker entsprechend bewegt:

3 SP für den 1. Platz

2 SP für den 2. Platz

1 SP für den 3. Platz

0 SP für den 4. Platz



Kommt es zu einem Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern, so erhalten diese Spieler die angegebenen SP, der nächste Rangplatz bzw. die nächsten Rangplätze werden jedoch übersprungen. Ein Beispiel: Haben zwei Spieler den

### **Aktueller Trumpf**

Einige Karten können den aktuellen Trumpf ändern und ein anderes Symbol als zu Beginn der Runde zum Trumpf machen.

Die Trumpf-Leiste zeigt an, was derzeit Trumpf ist.

Es ist möglich, dass der niedrigste Nennwert einer Karte 0 beträgt!

ersten Platz erreicht, bekommt jeder dieser beiden Spieler 3 SP und der nächste Spieler landet auf Platz 3 und bekommt 1 SP.

Diese SP werden während des Spiels gewonnen und sind den Spielern sicher.

## „Ohne Trumpf“-SP

Hat die Runde „Ohne Trumpf“ begonnen oder geendet, legt der Sieger der Runde einen SP-Marker in das „Ohne Trumpf“-SP-Feld. Es kann vorkommen, dass mehr als ein Spieler 2 SP für den Sieg einer „Ohne Trumpf“-Runde bekommt, allerdings kann ein Spieler diese Punkte nur ein einziges Mal bekommen.

### Rundenanzahl

Das Spiel besteht aus 4 Runden, sodass entweder ein Trumpfsymbol oder das „Ohne Trumpf“-Symbol gar nicht zum Einsatz kommt.



Diese SP werden während des Spiels gewonnen und sind den Spielern sicher.

## Wertungsstapel-SP

Die Wertungsstapel werden durchgesehen und die Nennwerte aller Karten in jedem Stapel zusammengerechnet. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis legt einen seiner SP-Marker auf das Feld mit der „3“ im Wertungsstapel-SP-Feld. Der Spieler mit dem zweithöchsten Gesamtergebnis legt einen seiner SP-Marker auf das Feld mit der „1“ in diesem Feld. Eventuelle in diesem Feld befindliche SP-Marker von Spielern, deren Wertungsstapel jetzt nicht mehr das höchste oder zweithöchste Gesamtergebnis hat, werden wieder entfernt.



Am Ende des Spiels bekommt der Sieger des Wertungsstapel-Felds 3 SP, der zweite Sieger bekommt 1 SP. Diese SP werden erst am Spielende vergeben, daher kann es während des Spiels dazu kommen, dass ein Spieler einem anderen diese Leistung wieder streitig macht.

Wenn zwei oder mehr Spieler dasselbe Höchstergebnis haben, bekommen alle betreffenden Spieler 3 SP. Gibt es einen Gleichstand beim zweithöchsten Ergebnis, bekommen die betreffenden Spieler je 1 SP.

## Höchstpunkte-SP

Hat der Rundensieger ebenso viele oder mehr Punkte als alle vorherigen Rundensieger erzielt, wird der weiße Höchstpunkte-Marker auf die Position des Siegers auf der Punkteleiste gelegt und der SP-Marker des Gewinners kommt in das Höchstpunkte-SP-Feld. Falls das Ergebnis des neuen Siegers besser war als das des vorherigen, wird dessen SP-Marker aus diesem Feld entfernt.



Am Ende des Spiels bekommt der Sieger, der in der Runde die Höchstpunkte erreicht hat, 2 SP. Diese SP werden erst am Spielende vergeben, daher kann es während des Spiels dazu kommen, dass ein Spieler einem anderen diese Leistung wieder streitig macht.

Falls zwei oder mehr Spieler dasselbe Höchstpunkte-Ergebnis haben, bekommen diese Spieler jeweils 2 SP.

## *Beginn der nächsten Runde*

Sofern nicht bereits vier Runden gespielt wurden, beginnt nun die nächste Runde.

- Ein neuer Startspieler wird gewählt.
- Die Karten werden gemischt (Runde 3) und neu verteilt.
- Ein neues Trumpfsymbol wird gewählt.
- Der Startspieler beginnt.

## *Wahl des neuen Startspielers*

Der Spieler zur Linken des vorherigen Rundensiegers wird neuer Startspieler. Gab es in der Runde mehrere Sieger, dann wird der Spieler zur Linken des vorherigen Startspielers der neue Startspieler.

## *Karten mischen*

Die Spieler behalten ihre Handkarten, doch alle noch im Spiel (d.h. auf dem Tisch) befindlichen Karten kommen auf den Ablagestapel.

**Zu Beginn der 3. Runde (und nur dann!)** bildet der Startspieler einen neuen Zugstapel, indem er den alten Zugstapel mit dem Ablagestapel mischt. Zu Beginn der Runden 2 und 4 nimmt der Startspieler (nur) den Zugstapel und teilt neue Karten aus, ohne vorher zu mischen.

## *Neue Karten geben*

Der Startspieler teilt neue Karten aus, bis jeder Spieler wieder 5 Handkarten besitzt. Der Spieler, der in der vorherigen Runde den letzten Platz belegte, bekommt eine Zusatzkarte, sodass er die neue Runde mit 6 Handkarten beginnt.

## *Wahl eines neuen Trumpfs*

Wenn in der vorherigen Runde der Turban Trumpf war, ist die nächste Runde eine „Ohne Trumpf“-Runde. Die Turban-Trumpfkarte wird umgedreht und der Trumpf-Marker wird in das „Ohne Trumpf“-Feld auf der Trumpf-Leiste gelegt.

War in der vorherigen Runde nicht der Turban Trumpf, dann wird die alte Trumpfkarte zuunterst unter den Trumpfstapel gelegt und die nächste Karte aufgedeckt, die dann das Trumpfsymbol für diese Runde angibt.

## *Start der neuen Runde*

Der neue Startspieler ist in der neuen Runde als Erster am Zug.

## *Spielende*

Am Ende der vierten Runde werden die SP jedes Spielers zusammengezählt und es gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige mit der höheren Position auf der Rangplatzleiste. Besteht auch dann noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem höherwertigen Wertungsstapel. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, endet das Spiel unentschieden.

### **Handkartenanzahl**

Jeder Spieler hat 5 Handkarten (ausgenommen der Spieler, der die letzte Runde verloren hat und darum eine 6. Handkarte bekommt). Es werden also nicht immer 5 neue Karten ausgeteilt, sondern die Anzahl der Handkarten wird lediglich wieder aufgefüllt.

# Spielanordnung

