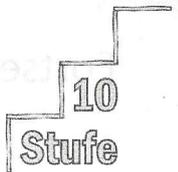


# Spielanleitung



## Allgemeines:

In allen Stufen ist die jeweilige Stufe abweichend von den anderen Stufen. Die Stufen müssen der Reihe nach geschafft werden. Schafft man in einer Spielrunde seine aktuelle Stufe nicht, muss man in der nächsten Spielrunde es erneut mit der Stufe versuchen welche man im bisherigen Verlauf der Spielrunden noch nicht erreicht hat.

Wer als erstes die Stufe 10 erreicht ist der Gewinner.

Zur Vorbereitung des Spiels legt man eine Spieldauswertungstabelle an. Für jeden Spieler wird ein Wertungskästchen angelegt, in welchem durch Ankreuzen vermerkt wird welche Stufen der Spieler erreicht hat, und welche Strafpunkte er hat.

## Beispiel Auswertungstabelle:

Name	Stufe	Strafpunkte f. Spielrunde									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nicola	<del>6</del>   <del>7</del>   <del>8</del>   <del>9</del>   <del>10</del>	-	-	60	30	-					
Katja	<del>6</del>   <del>7</del>   <del>8</del>   4   5	20	30	30	-	20					
Stefan	<del>6</del>   <del>7</del>   <del>8</del>   4   5	15	75	15	15	60					
Quentin	<del>6</del>   <del>7</del>   <del>8</del>   <del>9</del>   5	10	15	-	40	25					

Beispiel für Spielrunde 5:

Nicola hat alle 5 Stufen geschafft und 90 Strafpunkte

Katja hat 3 Stufen geschafft und 100 Strafpunkte

Stefan hat 3 Stufen geschafft und 180 Strafpunkte

Quentin hat 4 Stufen geschafft und 90 Strafpunkte

## Strafpunkte:

Die Strafpunkte entscheiden über den Sieg oder eine bessere Platzierung wenn die Zahl der vollendeten Stufen gleich ist.

Die Strafpunkte sind bei allen Werten 1-9: je 5 Strafpunkte  
 Bei den Werten 10-12: je 10 Strafpunkte  
 bei den „Pause“-Karten: je 15 Strafpunkte  
 bei den Jokern: je 20 Strafpunkte

Das Spiel endet wenn der erste Spieler in einer Spielrunde seine 10 Stufen erreicht hat.

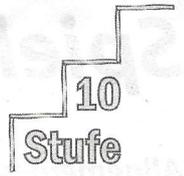
Haben mehrere Spieler in der letzten Spielrunde ihre Stufe 10 erreicht, ist derjenige Sieger, welcher die wenigsten Strafpunkte hat. Nach dem gleichen Schema werden die Rangplätze vergeben, dass heißt, erst zählt die erreichte Stufenzahl, und bei gleicher Stufenzahl kommt der Spieler mit den niedrigeren Strafpunkte auf den höheren Rang.

## Spielbeginn:

Zuerst erhält jeder Mitspieler eine Wertungskarte welche er offen auf den Tisch legt um jederzeit informiert zu sein, welche Anforderungen die von ihm gerade zu erreichende Stufe hat.

Der Kartengeber (als Erstes gibt der jüngste Spieler) mischt alle Karten (96 Wertekarten plus 8 Joker und 4 „Pause“-Karten) sorgfältig, und gibt dann im Uhrzeigersinn verdeckt, nach und nach die Karten aus bis jeder Spieler 10 Karten auf der Hand hat.

Danach legt er die oberste Karte offen auf den Ablagestapel und die restlichen Karten daneben verdeckt auf den Aufnahmestapel.



Der Spieler der links vom Geber sitzt nimmt entweder die offen liegende erste Karte vom Ablagestapel oder er nimmt die oberste Karte vom Aufnahmestapel. Kann er dann bereits seine erste Stufe auslegen, so wird er dies tun. Liegt seine Stufe aus kann er weitere Karten welche zu seiner Stufe passen anlegen.

Grundsätzlich gilt bei jeder Stufe, dass jeder Spieler der seine jeweilige Stufe ausgelegt hat, an seine Stufe oder auch an andere sich auf dem Tisch befindliche Stufen anlegen kann, z. Bsp. an einen Dreierpasch mit der Zahl fünf beliebig viele 5er Karten anlegen, an entsprechende Reihen nach oben oder unten anlegen, es muß jedoch beachtet werden dass die Zahlen 1 bzw. 12 immer das Ende der Reihe nach unten oder oben bedeuten, das heißt man kann nicht an die 12 eine 1 anlegen oder umgekehrt.

**Wichtig!** - Diese Regel gilt auch für das Auslegen einer Stufe in welcher eine „Reihe“ gefordert wird.

### **Ende der Spielrunde:**

Die Spielrunde endet wenn ein Spieler seine letzte Karte entweder auslegen oder die letzte Karte auf den Ablagestapel ablegen konnte.

Danach werden die Strafpunkte und die in dieser Spielrunde vollendeten Stufen eingetragen, und die nächste Spielrunde beginnt damit dass der links vom letzten Geber sitzende Spieler die Karten wieder gut mischt und die Karten ausgibt.

### **Bedeutung der geforderten Kartenfolgen**

**Pasch:**  
Ein Pasch bedeutet mindestens 2 gleiche Zahlen, in diesem Fall spricht man von einem Zweier-Pasch, bei 3 gleichen Zahlen von einem Dreier-Pasch usw. ...  
Hält ein Spieler 6 oder gar 8 gleiche Zahlen auf der Hand kann er daraus auch die geforderten 2er, 3er oder 4er Pasch auslegen.

**Reihe:**  
Eine Reihe bedeutet mindestens 4 aufeinander folgende Kartenwerte z. Bsp. 4, 5, 6, 7 oder 1, 2, 3, 4 usw. ...  
Eine Neuner Reihe könnte wie folgt aussehen: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 und 11 oder aber auch 4-12 oder 1-9 usw.

**Achtung!** - Für Pasch und Reihen spielen die Farben der Karten keine Rolle sondern nur die Ziffern.  
Als Ausnahme gilt die Siebener - Farb Reihe, hier spielen die Ziffern keine Rolle sondern lediglich die Farbe, da für diese Stufe 7 beliebige Karten jedoch in nur einer Farbe gefordert werden.

Eine Stufe kann grundsätzlich nur komplett ausgelegt werden und nicht in Teilen. Erst wenn die Stufe ausgelegt ist, kann der Spieler seine übrigen Karten, falls möglich, an seine oder andere Stufen auf dem Tisch anlegen. Wenn ein Spieler, keine Karte anlegen kann, legt er eine seiner Karten auf den Ablagestapel und der nächste Spieler ist an der Reihe

**Joker:**  
Die Joker können beliebig eingesetzt werden und auch nebeneinander als Ersatz für jede Farbe oder jede Ziffer hergenommen werden.

Ausgelegte Joker können nicht gegen die fehlende Karte ausgetauscht werden. Sie bleiben bis zum Ende der Spielrunde auf dem Tisch.

**Pause Karte:**  
Der Spieler welcher über eine „Pause“ Karte verfügt, kann diese nach Belieben als letzte Karte seines Zuges, einem anderen Mitspieler vorlegen. Er kann dann jedoch keine weitere Karte auf den Ablagestapel ablegen.

Der Spieler welche die „Pause“ Karte vor sich liegen hat darf wenn er am Zug ist, keine neue Karte aufnehmen und auch keine Karten ablegen. Er nimmt die Pausekarte und legt diese unter den Ablagestapel.

Liegt vor einem Spieler bereits eine Pause Karte, darf keine weitere Pause Karte vor diesem Spieler ausgelegt werden. Entweder der Spieler legt diese Karte einem anderen Mitspieler vor, oder behält diese für die nächste Spielrunde mit dem Risiko darauf sitzen zu bleiben und mit 15 Punkten dafür bestraft zu werden.

**Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen!**