

Strafen

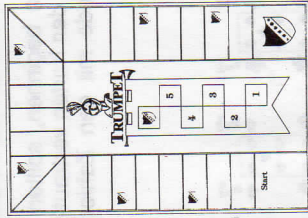
Wenn ein Spieler dabei erwischt wird eine Farbe nicht bekannt zu haben, so muß er seine Spielfigur auf das Feld hinter der letzten Spielfigur setzen.

Spielziel

Der erste Spieler, der seine Spielfigur in den „Großen Wappensaal“ zieht, gewinnt.

TRUMPET

Karten, die Macht bedeuten!



Spieler: 2 - 6

6 Spielkarten
1 Spielplan
1 Kartensponder

Alter: 9 - 109 Jahren

6 Spielfiguren
6 Trumpf-Chips
1 Spielanleitung

Kurzbeschreibung

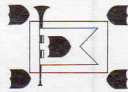
Wer zuerst das große Wappen auf dem Spielfeld erreicht ist Sieger. Mit jedem gewonnenen Stich darf man seine Spielfigur ein freies Feld vorwärts bewegen. Erreicht man ein Wappentfeld, darf der Spieler Trumpf bestimmen.

Wechselnde Trümpfe und die Super Mega Trumpf Karten müssen taktisch geschickt eingesetzt werden, um das Spiel für sich zu entscheiden.

Der Spieler, der als erstes den Großen Wappensaal erreicht gewinnt das Spiel.

Die Karten

Bevor Sie zu spielen beginnen, sollten Sie sich etwas Zeit nehmen und sich mit den Karten vertraut machen. Es gibt 6 Farben, jede mit den Zahlen von 1 bis 11. Die Farben sind:



Zusätzlich gibt es drei einzelne Mega-Trumpf-Karten mit einem Schild als Symbol. Die Mega-Trumpf-Karten sind die **höchsten** Karten im ganzen Spiel.

Spielvorbereitung

Der Spielplan und der Kartenspender werden auf den Tisch gelegt, so daß sie allen Spielern bequem zugänglich sind. Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielbrettes.

Es wird ein Kartengeber für das erste Spiel gewählt. Der Geber mischt die Karten und teilt jedem Spieler verdeckt **7 Karten** aus.

Die verbleibenden Karten werden verdeckt in den Kartenspender abgelegt.

Spielverlauf

Der erste Spieler links vom Geber spielt eine Karte aus. Danach **muß** reihum **jeder** Spieler diese Farbe bedienen.

Wenn man keine Karte der ausgespielten Farbe auf der Hand hält, kann man eine **beliebige** Karte dazulegen:

1. Spielt man eine **Trumpffarbe**, so gewinnt man vielleicht den Stich.
2. Spielt man **keine Trumpffarbe**, so ist die Karte verloren.

Ein Stich wird durch die höchste Karte in der angespielten Farbe, ermittelt oder durch die höchste ausgespielte Trumpf-Karte gewonnen.

Wenn mehr als eine Mega-Trumpf-Karte in einem Stich ausgespielt wird, dann gewinnt die **zuletzt** ausgespielte den Stich. **Merke!** Es gibt drei Mega-Trumpf-Karten.

Nach einem Stich werden die Karten eines Stiches offen in das zweite Fach des Kartenspenders abgelegt.

Der Spieler, der einen Stich gewonnen hat, muß seine Spielfigur um ein unbesetztes, freies Feld auf dem Spielplan weiterziehen.

Merke! Auf einem Feld kann immer nur eine Spielfigur stehen.

Der Spieler, der einen Stich gewinnt, spielt zum nächsten Stich aus.

Wenn alle Karten, aus der Hand gespielt wurden, wechselt das Geberrecht zu dem Mitspieler links von dem bisherigen Geber.

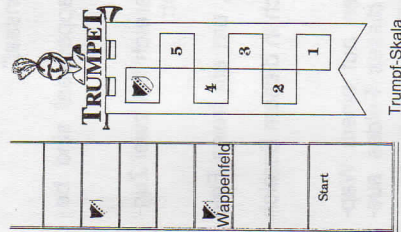
Die Karten werden neu gemischt und jedem Spieler wieder 7 Karten ausgeteilt.

Trumpfwahl

Jedesmal, wenn eine Spielfigur auf ein Wappenfeld zieht, darf der Spieler ein Trumpf bestimmen. Dazu nimmt man einen beliebigen noch zur Verfügung stehenden Trumpf-Chip und legt ihn auf das nächst höhere, **freie** Feld der Trumpf-Skala.

Wenn alle 6 Felder der Trumpf-Skala belegt und eine Spielfigur landet auf einem Trumpfwahlfeld, dann **tauschen** zwei beliebige Trumpf-Chips ihre Plätze.

Hinweis! Beim Wählen der Trumpffarbe, sollte man die Farbe wählen, von der man die meisten und höchsten auf der Hand hält.



Wenn man keine Karten mehr auf der Hand hält und seine Spielfigur auf ein Wappenfeld kommt, dann kann man das Austeilen von neuen Karten abwarten, bis man die Trumpffarbe auswählt.

Trumpf-Rangfolge

Der erste Trumpf-Chip wird auf das unterste Feld mit der "1" der Trumpf-Skala gelegt.

Die Trumpffelder sind von 1 bis 5 durchnummeriert. Das Feld mit dem Wappen ist das höchste Feld.

Alle Trumpffarben sind gut, aber je größer die Zahl auf der sie in der Trumpf-Skala liegt desto besser.

Die höchste Trumpffarbe sticht alle anderen unter ihr.

Die zweithöchste Trumpffarbe sticht alle anderen unter ihr und kann nur die höchste Trumpffarbe nicht stechen. usw.

Höher als alle Trumpffarben sind nur die Mega-Trumpf-Karten.

Die sechs Felder vor dem "Großen Wappensaal"

Die sechs Felder vor dem Großen Wappensaal sind besondere Felder.

Der Besitzer einer Spielfigur in diesem Bereich hat zwei Zugmöglichkeiten, wenn er einen Stich gewinnt:

1. Er setzt wie gewohnt seine Spielfigur, um ein freies Feld nach vorn, **oder**
2. Er setzt eine beliebige Spielfigur, die sich in diesem Bereich befindet, um ein unbesetztes Feld zurück.

Landet eine Spielfigur beim Zurückziehen auf einem Wappenfeld, so **muß** er die Auswirkungen dieses Feldes ausschöpfen.