

Trumpf raus!

Mogeln
Knobeln
Alles in einer Reihe
Trumpf raus
Schlafmützen-Quintett
Die alte Hexe
Kunterbunt
Gewußt wo!



Mogeln

Ein Mitspieler mischt die Karten und verteilt jedem 10 Karten. Die Restkarten kommen verdeckt auf einen Stapel. Auf allen Karten sind Zahlen abgebildet und jede Zahlenkarte gibt es in fünf verschiedenen Farben. Die Farben haben aber für das Mogelspiel keine Bedeutung.

Der links vom Kartengeber sitzende Spieler beginnt, legt eine Karte verdeckt in die Mitte des Tisches und sagt: „Eins“. Der nächste legt eine zweite Karte darauf und sagt: „Zwei“, usw. bis „Zwanzig“.

Hat ein Spieler nicht die erforderliche Karte, kann er „mogeln“ und irgendeine Karte ablegen, oder er muß solange eine Karte vom Stapel nehmen, bis er ablegen kann. Vor Spielbeginn kann vereinbart werden, daß jede Farbe für sich abgelegt wird, oder durcheinander, ohne Rücksicht auf die Farben.

Jeder Spieler kann beliebig oft mit dem Ruf „gemogelt“ Einspruch erheben, wenn er meint, seine Mitspieler hätten nicht die richtige Zahlenkarte abgelegt, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Er deckt dann die zuletzt abgelegte Karte auf. Stimmt die Zahl mit der angesagten überein, so muß er alle Karten dieses Stapels zu sich nehmen. Stimmt sie nicht, so erhält derjenige den Stapel, der „gemogelt“ hat.

Erhebt kein Mitspieler während des Ablegens Einspruch, d.h., deckt er nicht die zuletzt abgelegte Karte auf, so wird der Stapel von „Eins“ bis „Zwanzig“ beiseite gelegt und ein neuer begonnen.

Jeder Spieler muß bestrebt sein, möglichst viel zu „mogeln“, ohne daß es die anderen Mitspieler merken. Wenn man an der Reihe ist und tatsächlich keine passende Karte hat, kann man zwischendurch auch einmal mit dem Ablegen aussetzen und eine Karte aufnehmen. Das erhöht die Glaubwürdigkeit gegenüber den Mitspielern. Man kann aber auch versuchen, statt einer, gleich zwei oder drei Karten abzulegen. Wird man dabei erwischt, muß man den ganzen Stapel aufnehmen.

Durch das öftere Spielen fallen sicher dem einen oder anderen Tricks und Kniffe ein, wie er seine Mitspieler ablenken kann, um nicht beim Mogeln erwischt zu werden. Sieger ist derjenige, der als erster alle seine Karten ablegen konnte.

Knobeln

Zu diesem Spiel verwendet man nur einen Teil der Karten und zwar bis 4 Mitspieler nur die Karten von zwei Farben = 40 Karten, bis 10 Mitspieler werden alle Karten verwendet.

Die Karten werden gut gemischt und jeder Mitspieler erhält die gleiche Anzahl und legt diese als Stapel verdeckt vor sich hin. Nun wird von allen Spielern gleichzeitig die oberste Karte verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler muß die Gesamtsumme der auf den Karten abgebildeten Zahlen erraten. Wer die Gesamtsumme richtig errät oder der Zahl am nächsten ist, erhält diese Karten.

Wer am Schluß des Spieles die meisten Karten hat, ist der Gewinner.

Alles in einer Reihe

Die Karten werden gut gemischt und jeweils 10 Karten an jeden Mitspieler verteilt. Der Rest kommt als Stapel in die Tischmitte. Hat ein Teilnehmer 3 fortlaufende Karten der gleichen Farbe, darf er beginnen und alle 3 Karten in die Tischmitte legen.

Zum Beispiel: Ein Mitspieler hat 9, 10, 11 in rot. Nun dürfen alle anderen Mitspieler, wenn sie an der Reihe sind, an diese Zahlenreihe der Farbe „rot“ anlegen, also 8 oder 12. Es können beliebig viele fortlaufende Karten abgelegt werden.

Kann ein Mitspieler nicht anlegen, muß er 2 Karten vom Stapel nehmen. Hat ein Teilnehmer 3 fortlaufende Karten einer anderen Farbe, darf er auch diese ablegen und eine neue Reihe eröffnen.

So können insgesamt 5 Farbenreihen von 1–20 entstehen. Hat ein Mitspieler seine letzten Karten an eine Zahlenreihe angelegt, ist das Spiel beendet. Nun zählen die übrigen Teilnehmer die Zahlen, die auf ihren Karten stehen, zusammen. Diese werden als Minuspunkte angeschrieben.

Wer nach einer bestimmten Anzahl Spielrunden die wenigsten Minuspunkte hat, ist der Gewinner.

Trumpf raus

Die Karten werden gut gemischt und jeder Mitspieler erhält 10 Karten. Der Rest kommt verdeckt auf einen Stapel. Ziel des Spieles ist es, möglichst rasch alle Karten loszuwerden.

Der Mitspieler, der die rote Zwölf hat, eröffnet das Spiel, indem er diese Karte offen in die Mitte des Tisches legt. Hat keiner der Mitspieler eine rote Zwölf, so kommt derjenige an die Reihe, der irgendeine andere Zwölf hat. Hat keiner eine Zwölf, muß neu gegeben werden.

Hat der rechte Nachbar des Anspielers die Karte mit der Zahl 13 oder 11 der angespielten Farbe, legt er diese rechts bzw. links neben den Zwölfer. Hat er aber keine der erforderlichen Karten, dagegen einen anderen Zwölfer, so kann er diesen auslegen und somit eine neue Farbe eröffnen.

Besitzt er aber keinen Zwölfer einer anderen Farbe, so muß er bis zu 3 Karten aufnehmen. Kann er trotzdem nicht weitermachen, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Beim weiteren Spiel werden nun auf der einen Seite jedes Zwölfers die gleichfarbigen Karten von 11 bis 1 abwärts und auf der anderen Seite die Karten von 13 bis 20 aufwärts offen aufeinander abgelegt.

Hat ein Mitspieler mehrere passende Karten einer Farbe, so kann er diese auf einmal ab- bzw. anlegen. Es muß also nicht immer nur eine Karte ab- bzw. angelegt werden. Eine Spielrunde hat derjenige gewonnen, der als erster alle seine Karten ablegen konnte. Alle übrigen Mitspieler zählen die Zahlen auf ihren restlichen Karten zusammen und diese Summe wird als Minuspunkte angeschrieben. Nach einer bestimmten Anzahl Spielrunden werden die Minuspunkte zusammengezählt. Gewinner ist der Mitspieler, der die wenigsten Minuspunkte hat.

Schlafmützen-Quintett

Je nach Teilnehmerzahl nimmt man alle Karten oder nur einen Teil davon. Zum Beispiel nimmt man bei 4 Teilnehmern alle Einser, alle Zweier, alle Dreier, und alle Vierer, also insgesamt 20 Karten = 4 Quintette.

Die Karten werden gut gemischt und reihum gleichmäßig verteilt. In die Mitte des Tisches werden nun Spielmarken (Bonbon etc.) gelegt und zwar immer eine weniger als Mitspieler teilnehmen.

Ziel des Spieles ist es, möglichst einen Satz aus fünf gleichen Zahlenkarten zu bekommen, z.B. fünf Vierer. Wer sie auf der Hand hat, darf sofort eine der Spielmarken vom Tisch rauben.

Es ist natürlich selten, daß ein Spieler gleich zu Anfang beim Geben einen Satz aus fünf gleichen Karten erhält. Deshalb beginnt der Spieler, der links vom Geber sitzt und läßt seinen linken Nachbarn eine Karte ziehen. Der wiederum läßt auch seinen linken Nachbarn ziehen, usw. . . bis einer fünf gleiche Karten auf der Hand hat. Kaum hat er diese, greift er auch gleich in die Tischmitte und schnappt sich eine Spielmarke. Die anderen Mitspieler müssen aufpassen, denn sobald einer nach einer Spielmarke schnappt, weil er seinen Kartensatz zusammen hat, dürfen alle anderen auch eine Marke vom Tisch nehmen, ohne daß sie fünf gleiche Karten haben. Da aber eine Spielmarke weniger auf dem Tisch liegt als Mitspieler vorhanden sind, geht immer einer leer aus. Dieser ist dann die Schlafmütze und bekommt eine Zipfelmütze aufgesetzt.

Alte Hexe

Die Karten werden gut gemischt und reihum verteilt, bis keine mehr übrig bleibt. Hat ein Spieler zuletzt eine Karte mehr, so macht dies nichts aus.

Ziel des Spieles ist es, die Karten in der Reihenfolge von 1 bis 20 aufeinanderzulegen und zwar nach den fünf Farben getrennt. Auf die rote Eins darf also nur die rote Zwei gelegt werden, usw.

Jeder Mitspieler legt nun seine Karten, ohne sie vorher anzusehen, auf einen Stapel verdeckt vor sich hin. Der Spieler, der links vom Geber sitzt, beginnt. Er dreht die oberste Karte seines Stapels um. Der nächste Spieler macht dasselbe, usw. Wer nun zuerst eine Eins aufdeckt, legt diese in die Mitte des Tisches. Auf die Eins dürfen von nun an alle passenden Karten in der Reihenfolge von 1 bis 20 der gleichen Farbe aufgelegt werden. Wird eine weitere Eins aufgedeckt, so wird auch diese in die Tischmitte gelegt. Am Ende des Spieles sind dann fünf Häufchen gebildet. Anlegen kann nur der, der an der Reihe ist. Und zwar darf jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, nur eine Karte umdrehen. Er darf entweder die umgedrehte Karte auf den Stapel in der Tischmitte legen, oder auf die oberste sichtbare Karte seiner Mitspieler, vorausgesetzt, sie paßt.

Man darf also nicht nur auf den Ablegestapel in der Tischmitte anlegen, sondern auch auf die passenden offenen Karten der Mitspieler und somit denen weitere Karten zuschieben.

Wer zuerst alle Karten losgeworden ist, hat gewonnen. Die übrigen Mitspieler spielen so lange weiter, bis nur noch einer Karten hat. Dieser bekommt dann ein Kopftuch umgebunden und ist die „alte Hexe“.

Kunterbunt

Die Karten werden gut gemischt und reihum jedem Mitspieler vier Karten verteilt. Jeder Spieler legt dann seine vier Karten offen vor sich hin. Wer nun 2 oder 3 oder 4 Karten in der gleichen Farbe hat, der zählt die Zahlen zusammen und läßt sich die Summe als Pluspunkte anschreiben. Danach werden die Karten wieder neu gemischt und es wird wieder von vorn begonnen.

Wer nach einer vereinbarten Anzahl an Spielrunden die meisten Pluspunkte hat, hat gewonnen.

Gewußt wo!

Die Karten werden gut gemischt und in Form eines Rechtecks oder Quadrats auf dem Tisch ausgebreitet. Ziel des Spieles ist, möglichst viele Bildpaare, -drillinge, -vierlinge oder sogar -fünflinge aufzudecken und zu sammeln.

Ein Spieler beginnt und deckt fünf Karten auf. Die Karten müssen von allen Mitspielern eingesehen werden können. Schafft er es, gleich zwei, drei, vier oder fünf Karten mit derselben Zahl aufzudecken, nimmt er diese Karten an sich. Im anderen Falle werden die Karten wieder umgedreht und am selben Platz wieder abgelegt.

Im Uhrzeigersinn wird der Reihe nach weitergespielt. Natürlich versucht jeder Mitspieler, sich die Lage der einzelnen Karten zu merken. Ist er wieder an der Reihe und erinnert sich, wo gleiche Bilder liegen, deckt er wieder fünf Karten auf, von denen möglichst zwei, drei, vier oder fünf dasselbe Bild tragen. Niemals darf er aber mehr als fünf Karten aufdecken.

Schluß des Spieles ist, wenn kein Paar mehr im Spiel liegt. Dann werden die Punkte zusammengezählt und zwar erhält man für
jedes Paar 1 Punkt, jeden Vierling 3 Punkte,
jeden Drilling 2 Punkte, jeden Fünfling 4 Punkte.

Wer die meisten Punkte erringen konnte, hat das Spiel gewonnen.

Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden-Echterdingen 1