



ZERO

Spielanleitung

für 2 - 5 Spieler

ab 7 Jahren

AGM
AGMÜLLER

Bahnhofstrasse 21
CH-8212 Neuhausen a. Rheinfall
Telefon 053-22 11 21
Telefax 053-22 14 81

Ziel des Spiels

Gleichzeitig legt jeder Spieler und jede Spielerin verdeckt eine Karte mit einem Zahlenwert ab. In jeder Runde muss erraten werden, wieviel die Gesamtsumme der ausgespielten Kartenwerte beträgt.

Wer richtig tippt, kann am meisten Karten und Punkte sammeln.

Spielmaterial

Das Spiel besteht aus 55 Karten mit den Zahlenwerten von minus 3 bis plus 3

1 mal -3	2 mal -2
6 mal -1	12 mal 0 (Zero)
8 mal +1	13 mal +2
13 mal +3	

Spielbeginn

1. Es wird ein Spielleiter (bzw. eine Spielleiterin) ausgelost.
2. Der Spielleiter mischt die Karten und gibt jedem Mitspieler 5 Karten.
3. Die restlichen Karten werden als Stapel mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt.

Wie wird gespielt?

Schätzen und Karten gewinnen

1. Jeder Spieler legt eine Karte verdeckt auf den Tisch.
2. Jeder Spieler versucht nun die Summe der abgelegten verdeckten Zahlenwerte zu schätzen.
Bei Spielbeginn fängt der Spielleiter mit Schätzen an. Er ruft zum Beispiel: „Ich tippe, dass die Summe der Kartenwerte 4 ist!“ Danach schätzen reihum im Uhrzeigersinn die anderen Mitspieler.
Jeder muss einen anderen Wert schätzen. Hat also ein Spieler bereits „4“ getippt, darf in dieser Runde niemand mehr „4“ tippen.
3. Die Karten werden aufgedeckt und die Summe errechnet.
4. Derjenige Spieler, der richtig getippt hat, erhält alle in dieser Runde ausgespielten Karten. Er nimmt diese gewonnenen Karten mit auf die Hand. In der folgenden Runde beginnt nun er mit Schätzen.
5. Hat kein Spieler richtig getippt, werden die ausgespielten Karten unter den Stapel geschoben (Ausnahme siehe unter Zero).
Der gleiche Spieler wie vorher beginnt in der folgenden Runde wieder mit Schätzen.
6. Jeder Spieler muss immer mindestens 3 Karten in der Hand halten. Hat ein Spieler weniger Karten, muss er sich am Ende der Runde vom Stapel bedienen, bis er wieder 3 Karten besitzt.
7. Jetzt beginnt wieder eine neue Schätzzrunde, usw.

Zero - die Superkarte

Hat kein Spieler richtig getippt, werden die ausgespielten Karten unter den Stapel geschoben.

Ausnahme: Wenn ein Spieler eine Zero-Karte ausgespielt hat, erhält dieser Spieler alle ausgespielten Karten. Er nimmt diese gewonnenen Karten mit in die Hand.

Haben aber mehrere Spieler eine Zero-Karte ausgespielt (und kein Spieler hat richtig getippt), so verfällt die Ausnahme. Die Spieler nehmen ihre ausgespielte Zero-Karte zurück. Alle anderen ausgespielten Karten werden unter den Stapel geschoben.

0 oder 10 - so bringt man seine Karten in Sicherheit

1. Hat ein Spieler unter den Karten auf seiner Hand solche Karten, deren Werte zusammengezählt **NULL** oder **ZEHN** ergeben, so darf der Spieler diese Karten offen vor sich ablegen. Diese abgelegten Karten sind nun in Sicherheit.
Das „In-Sicherheit-bringen“ von Karten ist aber immer erst nach dem Schätzen und dem Verteilen der gewonnenen Karten erlaubt.
Ein Beispiel:
Der Spieler hält die Karten -2, -1, +2, +2, +3 in der Hand.
Er darf die Karten -2, -1 und +3 ablegen, da sie zusammengezählt 0 ergeben.
2. Hat der Spieler danach weniger als 3 Karten in der Hand, muss er sie vom Stapel auf 3 Karten ergänzen.
3. Zero-Karten dürfen natürlich auch abgelegt werden. Aus taktischen Gründen empfiehlt es sich aber, sie möglichst lange in der Hand zu behalten.

Schluss-Wertung

1. Es wird solange gespielt, bis der Stapel leer ist und ein Spieler keine Karten mehr in der Hand hält.
2. Jede in Sicherheit gebrachte Karte zählt bei Spielende als 1 Punkt, unabhängig von der aufgedruckten Ziffer.
3. Wer nach einer vereinbarten Anzahl Spiele am meisten Punkte erreichen konnte, ist Super-Zero-Gewinner.

Variante: Wer erreicht als erster 100 Punkte?

Autor:
Grafik:
Styling:
Consulting Corporate Identity:

Ernst Solèr
Othmar Geser
Astoria Publiteam AG, Zollikerberg
Atelier Stefanie Rohner +
Christian Wolf, Basel

Copyright: 1991

© Rhino Games by AGMüller