



Sie halten eine Sammlung mit vier außergewöhnlich guten Kartenspielen in Ihren Händen. Die Spiele heißen **MÜ**, **NJET**, **Was sticht?** und **Meinz**. Jedes dieser Kartenspiele ist ein Stichspiel. Zu Beginn gibt es eine kurze Erklärung der wichtigsten Begriffe, welche immer wieder vorkommen. Falls Sie schon mit Stichspielen vertraut sind, können Sie gleich bei den jeweiligen Spielen zu lesen beginnen und den ersten Einführungsteil überspringen.

Inhalt

(160 Spielkarten)

64 Zahlenkarten je 16 in Blau, Gelb, Rot und Schwarz (für MÜ und NJET):



3x0



2x1



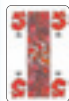
1x2



1x3



1x4



1x5



1x6



4x7



1x8



1x9



Rückseite

12 Zahlenkarten in Grün (für MÜ):

1x0

2x1

1x2

1x3

1x4

1x5

1x6

2x7

1x8

1x9



1 Spielplan für NJET



5 Spielerkarten



1 Kartenmonster



20 NJET-Steine



3 Übersichtskarten für MÜ



*36 Zahlenkarten
(1-9 in 4 Farben für
Was sticht? und Meinz)*



*24 Auftragskarten
(für Was sticht?)*



*Rückseite
(= Punktekarten für Meinz)*



*5 Trumpffarbe-Karten
(für Was sticht?)*



Rückseite



*10 Trumpfzahl-Karten
(für Was sticht?)*



Rückseite

Die folgenden Erklärungen gelten allgemein für Stichspiele. Abweichungen dazu werden bei jedem Spiel extra vermerkt.

Stichspiele sind Kartenspiele, bei denen es vordergründig darauf ankommt, mit den eigenen Karten die Karten der Gegner zu stechen. Jeder Spieler erhält zu Beginn die gleiche Anzahl von Karten. In jeder Runde legt jeder Spieler (nach bestimmten Regeln) eine Karte offen auf den Tisch. Diese Karten sind der „Stich“.

Muss „bedient“ werden, so müssen alle Spieler, wenn sie können, eine Karte in der gleichen Farbe wie die erste Karte des Stiches auf den Tisch legen. Besitzt ein Spieler keine entsprechende Karte, so darf er eine beliebige andere Karte spielen (trumpfen oder abwerfen).

Normalerweise sind alle Farben, mit Ausnahme des Trumpfs, gleichberechtigt. Den „Stich“ macht derjenige Spieler, der die höchste Karte in der Farbe gespielt hat, die angespielt wurde (zu bedienen ist). Er nimmt die Karten an sich und legt den Stich verdeckt vor sich ab. Abgelegte Stiche dürfen während des Spiels im Normalfall nicht mehr angesehen werden, lediglich der letzte Stich darf noch einmal von allen Spielern begutachtet werden. Der Spieler, der den Stich behalten darf, spielt die erste Karte des nächsten Stiches aus.

Ein „Trumpf“ bedeutet, dass eine der Farben oder eine Zahl eine höhere Stichkraft zur Erringung eines Stiches erhält. Diese Trumpffarbe oder Trumpfzahl ist den anderen Farben übergeordnet und gewinnt daher gegen jede Nicht-Trumpfkarte. Sollte im Stich kein Trumpf liegen, gelten die Regeln wie beim Spiel ohne Trumpf. Im Allgemeinen ist es nicht erlaubt, mit einem Trumpf zu stechen, wenn man die angespielte Farbe bedienen kann. Besitzt ein Spieler mehrere Karten der angespielten Farbe, so muss er nicht unbedingt eine höherwertige Karte spielen, niemand ist verpflichtet, den Stich unbedingt machen zu müssen.

NJET

Stefan Dorra

Für 2-5 Spieler

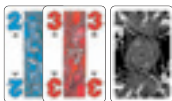
ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 30 min.

Spielmaterial

Für dieses Spiel benötigen Sie: Zettel und Stift,

20 NJET-
Steine



Rückseite

1 Kartenmonster

1 Spielplan

5 Spielerkarten

60 Zahlenkarten

(Zahlenkarten: Je 15 in 4 Farben: 3x0, 1x1, 1x2, 1x3, 1x4, 1x5, 1x6, 4x7, 1x8, 1x9)

Spielidee und Spielziel

Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt und diese versuchen möglichst viele Stiche und damit Punkte zu machen. Vor dem eigentlichen Stichspiel beeinflussen alle Spieler gemeinsam wie gespielt wird, welche Farbe beispielsweise Trumpf ist und wie viele Punkte ein Stich wert ist. Reihum decken die Spieler mit den NJET-Steinen beliebige Felder auf dem Spielplan ab. Deckt ein Spieler beispielsweise das rote Trumpffeld ab, so wird festgelegt, dass Rot im folgenden Spiel kein Trumpf ist.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt, die NJET-Steine kommen daneben. Jeder Spieler wählt eine Spielerkarte und legt sie offen vor sich ab. Bei weniger als 5 Spielern werden die nicht verteilten Spielerkarten auf dem Spielplan in Zeile 1 für den Rest des Spiels mit NJET-Steinen abgedeckt. Bei 3 Mitspielern müssen 12 Karten vor dem Spiel aussortiert werden (siehe Seite 7). Bei 2, 4 und 5 Mitspielern werden stets alle 60 Karten benötigt.

Ein Spieler besorgt sich einen Stift und einen Zettel, auf dem nach jeder Runde die Punkte für die Spieler notiert werden. Ein Geber wird ausgelost. Dieser mischt die Zahlenkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler.

NJET-Phase

Die Spieler schauen sich ihre Kartenhand an und versuchen, mit den NJET-Steinen die Bedingungen für das Stichspiel zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Der Geber nimmt stets als Erster einen NJET-Stein aus dem Vorrat und deckt damit ein beliebiges, freies Feld mit Symbol ab. Wenn er beispielsweise nur wenige blaue Karten besitzt und das Feld mit dem Einhorn mit einem NJET-Stein abdeckt, wird festgelegt, dass Blau in diesem Durchgang kein Trumpf ist. Im Uhrzeigersinn folgt der nächste Spieler. Es werden reihum solange NJET-Steine auf den Spielplan gelegt, bis in jeder Zeile noch genau ein Feld frei ist. In jeder Zeile **muss** immer genau ein Feld frei bleiben.

Der Spielplan

Die einzelnen Zeilen des Spielplans legen fest, nach welchen Bedingungen im jeweiligen Durchgang gespielt wird. Das Feld, welches in jeder Zeile frei bleibt, gibt die Bedingung an:

Zeile 1: Festlegung des Startspielers

Zeile 2: Festlegung, wie viele Karten abgelegt werden

Zeile 3: Festlegung der Trumpffarbe

Zeile 4: Festlegung des Supertrumpfs

Zeile 5: Festlegung der Punkte pro Stich/Beute



Zeile 1 – Startspieler: Der Startspieler sucht sich seinen/seine Spielpartner aus, mit dem/denen er zusammen spielt. Die restlichen Spieler bilden das gegnerische Team. Der Startspieler spielt die erste Karte aus. Genauer Infos zur Spielpartnerregelung finden Sie auf Seite 7.

Zeile 2 – Ablegen: Vor der eigentlichen Stichspielrunde muss jeder Spieler die angezeigte Anzahl an Zahlenkarten ablegen. Diese Karten werden in dieser Runde nicht benötigt und zählen nicht mit. Bleibt das Feld mit den zwei Karten und dem Pfeil frei, so gibt stattdessen jeder Spieler zu Anfang zwei seiner Karten an den rechten Nachbarn. Ist das Feld mit den zwei Karten und der durchgestrichenen 0 übrig, so legen alle Spieler 2 Karten ab, jedoch darf kein 0er dabei sein. Bleibt als letztes Feld das NJET-Feld frei, so wird keine Karte abgelegt.

Zeile 3 – Trumpf: Als Trumpffarbe wird die Farbe bestimmt, die nicht abgedeckt wurde. Also ist entweder Blau, Gelb, Rot oder Schwarz Trumpf oder es gibt keinen Trumpf.

Zeile 4 – Supertrumpf: Supertrumpf sind die drei 0er derjenigen Farbe, die nicht abgedeckt ist. Bleibt nur das NJET-Feld frei, so gibt es keinen Supertrumpf.

Zeile 5 – Punkte (pro Stich/Beute): Es zählen nicht die Werte der Karten. Punkte bringen jeder gewonnene Stich bzw. jede erbeutete 0 vom **Gegner**. Die roten Punkte bedeuten -2 Punkte pro Stich/Beute.

Spielablauf

Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Jeder Durchgang besteht aus zwei Phasen, der **NJET-Phase** und dem **Stichspiel**. In der NJET-Phase werden die „Regeln“ (Bedingungen) für das anschließende Stichspiel gemeinsam festgelegt.

Beispiel im Spiel zu fünft:

In der ersten Zeile ist das erste Feld frei, damit ist Türkis Startspieler und er wählt aus, dass er im 3er-Team zusammen mit Lila und Orange spielt. Grün gibt er das Kartenmonster. Da in der zweiten Zeile das NJET-Feld offen geblieben ist, wird keine Karte abgelegt. Schwarz ist Trumpf und Supertrumpf sind die blauen Oer.

Jeder Stich und jede Beute ist bei diesem Spiel 2 Punkte wert.



Das Stichspiel

Nachdem der Startspieler seine(n) Partner gewählt hat und alle Spieler entsprechend der Vorgabe Karten verdeckt abgelegt oder weitergegeben haben, legt der Startspieler eine beliebige Karte offen in die Tischmitte.

Die anderen Mitspieler legen der Reihe nach im Uhrzeigersinn eine Karte dazu. Dabei gelten folgende Regeln:

- Die angespielte Farbe muss bedient werden.
- Wer nicht bedienen kann, darf eine beliebige Karte spielen (auch Trumpf oder Supertrumpf).
- Ist Trumpf oder Supertrumpf angespielt, so muss Trumpf und/oder Supertrumpf bedient werden.

Wer bekommt den Stich?

- Den Stich gewinnt die Karte mit dem **höchsten** Wert in der **angespielten** Farbe, es sei denn ein Trumpf oder Supertrumpf wurde gespielt. Liegen im Stich mehrere Karten des gleichen Werts und der gleichen Farbe, **ist die zuletzt gelegte Karte die höhere** (das gilt auch für Trumpf und Supertrumpf).

- Sind einer oder mehrere Trümpfe aber kein Supertrumpf im Stich, gewinnt der **Trumpf** mit dem höchsten Wert den Stich.
- Befindet sich ein **Supertrumpf** im Stich, gewinnt dieser den Stich.

Der Spieler, der den Stich macht, legt die gewonnenen Karten als verdeckten Stapel vor sich ab. Weitere gewonnene Stiche werden nicht darauf-, sondern jeweils einzeln daneben gelegt. Anschließend legt dieser Spieler für den nächsten Stich die erste Karte offen in die Tischmitte.

Was ist Beute?

Alle Karten mit dem Wert 0 können zur Beute des gegnerischen Teams werden. Das gilt auch für den Supertrumpf. „Beute“ macht man immer dann, wenn man einen Stich gewinnt, in den ein Spieler des anderen Teams eine Karte mit dem Wert 0 gelegt hat. Jede so eroberte 0 wird getrennt und offen neben den gewonnenen Stich gelegt. Es ist möglich, dass in einem Stich bis zu drei Beutekarten erobert werden.

***Beispiel:** Der Startspieler (3er-Team) spielt eine grüne 9. Sein Partner spielt eine grüne 0 aus, damit diese in Sicherheit gebracht wird. Ein Spieler des 2er-Teams spielt eine grüne 4. Der zweite Spieler des 2er-Teams hat keine grüne Karte und sticht mit einer schwarzen 0 (Trumpf-0). Zum Schluss kommt ein Spieler des 3er-Teams zum Zug. Er besitzt ebenfalls keine grüne Karte und sticht mit seiner schwarzen 7. Dieser Spieler sammelt alle 5 Karten ein und legt die erbeutete schwarze 0 offen vor sich auf den Tisch. Die restlichen 4 Karten legt er als einzelnen verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch. Die grüne 0 kann er nicht als Beutekarte offen vor sich legen, da sie von seinem Spielpartner stammt.*

Wertung

Sobald alle Stiche gespielt wurden und die Spieler keine Karten mehr auf der Hand halten, wird gewertet. Jedes Team zählt die Anzahl der gewonnenen Stiche und ihre eroberten Beutekarten. Diese Summe wird mit der gültigen Punktzahl (vgl. auf dem Spielplan Zeile 5 - Punkte) multipliziert. Das Ergebnis wird für jeden Spieler getrennt notiert. Eine Kopiervorlage für einen NJET-Notizzettel finden Sie auf Seite 24.

***Beispiel:** Die Spieler des 3er-Teams haben gemeinsam 7 Stiche gemacht und 3 0er erbeutet. Da jeder Stich und jede Beutekarte in diesem Spiel 2 Punkte wert sind, erhält jeder Spieler dieses Teams $(7+3) \times 2 = 20$ Punkte. Ein Spieler des 2er-Teams hat 3 Stiche gemacht und keine 0 erbeutet ($= 3$). Der andere Spieler des 2er-Teams hat 2 Stiche gemacht und einen 0er erbeutet ($= 3$). Da er aber das Kartenmonster besitzt, zählen seine Punkte doppelt. Da jeder Stich und jede Beutekarte 2 Punkte wert sind, erhalten beide Spieler des 2er-Teams je $(3 \times 2) + (3 \times 2) \times 2 = 18$ Punkte.*

Alternativ könnte man vereinfacht auch nur die Differenz aufschreiben. Da das 3er-Team 20:18 gewonnen hat, erhalten alle drei Spieler des 3er-Teams 2 Punkte. Die Spieler des 2er-Teams erhalten 0 Punkte.

Ein neuer Durchgang

Nach einer Wertung werden die NJET-Steine wieder vom Brett geschoben. Der linke Nachbar des letzten Gebers wird zum neuen Geber. Er mischt alle Karten und teilt diese erneut aus. Ein neuer Durchgang mit NJET-Phase, Stichspiel und Wertung beginnt. Der neue Geber setzt den ersten NJET-Stein.

Spielende

Bei 2 und 4 Mitspielern sollten insgesamt 8 Durchgänge gespielt werden.

Bei 3 Mitspielern sollten 9 Durchgänge und bei 5 Mitspielern 10 Durchgänge gespielt werden.

So werden alle Mitspieler gleich oft zu Startspielern.

Der Spieler, der zum Schluss die höchste Punktzahl besitzt, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielvorbereitung und Besonderheiten

Kartenmonster

Das Kartenmonster kommt nur im Spiel zu dritt und zu fünft zum Einsatz. Spielt ein Spieler allein gegen zwei Spieler oder spielen zwei Spieler gemeinsam gegen drei Spieler, so erhält ein Spieler des schwächeren Teams das Kartenmonster. Welcher Spieler der schwächeren Mannschaft das Kartenmonster erhält, darf der Startspieler bestimmen. Das Kartenmonster verdoppelt die Punkte dieses Spielers.

5 Spieler: Es werden alle 60 Karten benötigt. Jeder Spieler erhält 12 Karten. Es spielen immer 3 gegen 2 Spieler. Der Startspieler kann sich aussuchen, ob er im 2er- oder im 3er-Team spielt. Er bestimmt auch, wer in welchem Team spielt. Er gibt einem beliebigen Spieler aus dem 2er-Team das Kartenmonster. Bei diesem Spieler im Zweierteam zählt jeder Stich und jede erbeutete 0 doppelt. Das Spiel endet nach 10 Runden.

4 Spieler: Es werden alle 60 Karten benötigt. Jeder Spieler erhält 15 Karten. Es spielen immer 2 gegen 2 Spieler. Das Spiel endet nach 8 Runden. Der Startspieler wählt seinen Partner.

3 Spieler: Vor Spielbeginn werden 12 Karten aussortiert. Von jeder Farbe werden drei 7er entfernt, d. h. es bleiben 48 Karten und jeder Spieler erhält 16 Karten. Es spielt einer gegen zwei Spieler und der Spieler, der allein spielt, bekommt das Kartenmonster. Für ihn zählen alle erzielten Punkte doppelt. Das Spiel endet nach 9 Runden. Der Startspieler wählt mit welchem Partner- oder ob er alleine spielt.

2 Spieler: Es werden alle 60 Karten gemischt. Jeder Spieler erhält 15 Karten. Die übrigen 30 Karten werden in dieser Runde nicht benötigt. Sie werden ungesehen beiseite gelegt. Das Spiel endet nach 8 Runden.

Meinz

Günter Burkhardt

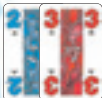
Für 3 oder 4 Spieler

ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 30 min.

Spielmaterial

Für dieses Spiel benötigen Sie:



*36 Zahlenkarten
(4 Farben mit den Werten 1-9)*



Rückseite



*24 Punktekarten
(je 8 mit den Werten 1-3)*



Kartenmonster

Spielidee und Spielziel

Ziel dieses außergewöhnlich ungewöhnlichen Spiels ist es, die meisten Punkte zu sammeln. Gespielt werden 8 Runden und in jeder dieser Runden werden Punktekarten verteilt. In jeder Runde werden 8 Stiche gespielt. Das Besondere an diesem Spiel ist die Tatsache, dass jeder Spieler genau 2 Stiche macht und dass man sich einen Stich sichern kann, indem man „Meinz“ ruft. Am Ende einer Runde ist für die Spieler wichtig, wie hoch die Summe der Zahlen in den eigenen 2 Stichen ist.

Spielvorbereitung

Die Spieler sortieren die Punktekarten nach ihren Werten und legen sie offen in drei getrennten Stapeln 1, 2 und 3 ab. Danach werden die 36 Zahlenkarten gemischt und jedem Spieler 9 Karten ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt.

Bevor das Stichspiel losgeht, muss noch jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand verdeckt in die Schachtel zurücklegen. Diese Karten werden diese Runde nicht mehr benötigt. Der Spieler links vom Geber beginnt.

Das Stichspiel

Das Stichspiel läuft grundsätzlich nach den üblichen Regeln ab. Der Spieler, der beginnt, legt eine Karte offen auf den Tisch. Reihum im Uhrzeigersinn legen alle Spieler ebenfalls eine Karte. Damit ist der Stich beendet und es wird bestimmt, welcher Spieler ihn bekommt.

Beim Ausspielen der Karten gelten die üblichen Grundregeln mit ein paar Varianten:

1. Die angespielte Farbe muss bedient werden. Man darf aber auch statt der Farbe die Zahl der angespielten Karte bedienen.
2. Hat man die angespielte Farbe nicht, darf man eine beliebige Karte spielen.

Beispiel: *Alex spielt die rote 5 an. Joe hat keine roten Karten, aber die gelbe 5. Er muss diese Karte nicht bedienen, sondern darf eine beliebige Karte spielen.*

Wer bekommt den Stich?

Grundsätzlich bekommt derjenige den Stich, der die **niedrigste Karte** gespielt hat (egal welcher Farbe). Bei Gleichstand gilt die zuletzt gespielte niedrigste Karte als niedriger.

Ein Spieler kann einen Stich auch bekommen (ihn sozusagen „sichern“), wenn er einfach „Meinz“ ruft.

Der Startspieler spielt eine Karte aus. **Bevor** der nächste nun eine Karte spielt, kann er rufen: „Das ist mein Stich = Meinz“. Wenn ein Spieler das sagt, erhält er den Stich – egal, wer im weiteren Verlauf des Stiches die niedrigste Karte spielt. Er **muss** den Stich aber auch nehmen, egal welche Karten nach seinem Ruf noch in den Stich gelegt wurden. Nach dem Rufen muss weiter nach den Regeln bedient werden.

Wenn der Startspieler nicht ruft, spielt der nächste Spieler seine Karte und kann nun seinerseits „Meinz“ rufen. Ruft er, erhält er am Schluss den Stich. Ruft er nicht, hat nun **nochmals der Startspieler** die Möglichkeit, zu rufen. (Es sind ja jetzt schon 2 der 4 Karten des Stiches bekannt.) Wenn weder der zweite noch der erste Spieler rufen, geht das Spiel weiter zum dritten. Er spielt eine Karte und kann dann seinerseits rufen. Ruft er nicht, so kann zunächst der erste und dann der zweite Spieler rufen. Der letzte Spieler kann **nicht** mehr rufen.

Was macht man mit dem Stich?

Ein Spieler, der den Stich gewonnen hat, darf noch **eine seiner Handkarten** gegen eine **gleichfarbigen** Karte aus dem Stich austauschen. Dies muss man den anderen Spielern allerdings zeigen. Dann legt man den Stich verdeckt vor sich ab.

Hinweis: Dieser Austausch ist ein **sehr wichtiges taktisches Mittel**.

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, spielt die erste Karte des nächsten Stiches an. So werden die Stiche durchgespielt, bis kein Spieler mehr Karten hat.

Besonderheit: Jeder Spieler muss am Ende ganz genau 2 Stiche gemacht haben!

Hat ein Spieler schon 2 Stiche bekommen, muss er zwar ganz normal bedienen, bekommt aber keinen Stich mehr. Er darf auch nicht mehr rufen. Würde er einen Stich bekommen, weil er die niedrigste Karte gelegt hat, wird seine Karte in diesem Stich nicht berücksichtigt. Der Spieler mit der zweitniedrigsten Karte erhält dann den Stich. Hat auch er schon 2 Stiche, kriegt ihn der mit der drittniedrigsten Karte, usw. ...

Punkteverteilung

Jeder Spieler hat genau 2 Stiche gemacht. Alle zählen die Zahlenwerte ihrer Karten zusammen. Dann wird eine Reihenfolge gebildet:

- Der Spieler mit der **höchsten** Summe erhält eine Punktekarte „3“.
- Der Spieler mit der **zweithöchsten** Summe erhält eine Punktekarte „1“.
- Der Spieler mit der **dritthöchsten** Summe erhält **nichts**.
- Der Spieler mit der **niedrigsten** Summe erhält eine Punktekarte „2“.

***Beispiel:** Die Spieler haben folgende Summen erzielt und erhalten damit folgende Punktekarten:*

Alex 51



Joe 38



Günter 37

*geht als
Dritter leider
leer aus.*

Hanna 31



Haben mehrere Spieler die gleiche Summe erreicht, erhalten sie gar nichts für ihren Platz.

***Beispiel:** Alex und Joe haben je 40 Punkte, Hanna hat 39 und Günter 34 Punkte. Damit liegen Alex und Joe auf dem 1. Platz, bekommen aber wegen der gleichen Summe keine Karte. Durch den geteilten 1. Platz gibt es keinen 2. Platz. Hanna ist Dritter und geht leer aus, weil es für den Dritten nie etwas gibt. Günter ist der Letzte und erhält eine Punktekarte „2“.*

Spielende

In der zweiten Runde wird der linke Nachbar des Startspielers der Vorrunde zum neuen Startspieler. So werden 8 Runden gespielt, damit jeder zweimal Startspieler war.

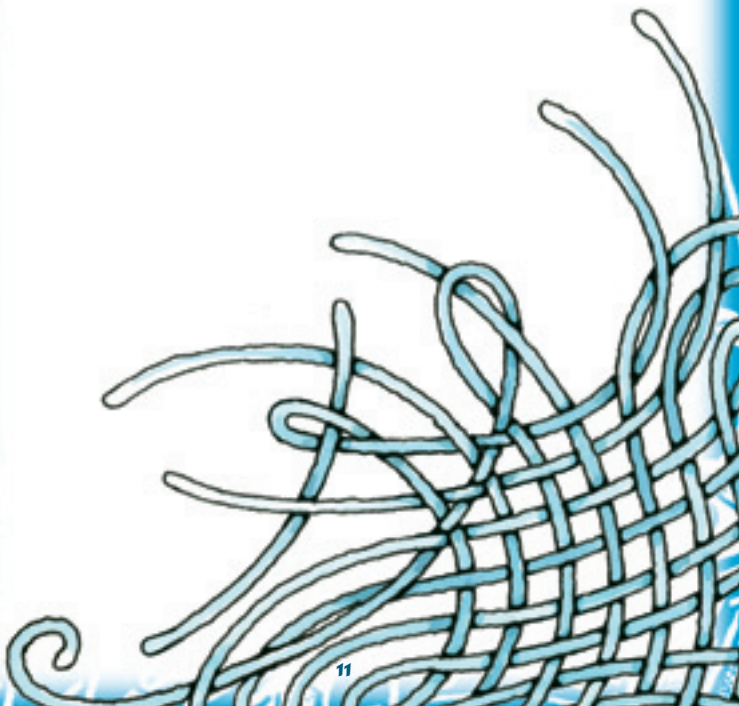
Sieger ist, wer nun die meisten Punkte in Form von Punktekarten vorweisen kann. Haben mehrere Spieler die meisten Punkte, gibt es mehrere Sieger.

Das Spiel mit 3 Spielern:

Falls nur drei Spieler mitspielen, springt das Kartenmonster ein und spielt mit. Das Kartenmonster erhält 9 Karten (als verdeckten Stapel), legt aber keine ab. So bleibt am Ende eine Karte übrig. Es werden ebenfalls 8 Runden gespielt. Auch hier ist also jeder (inklusive dem Kartenmonster) zweimal Startspieler.

Das Kartenmonster spielt zum ersten Stich der ersten Runde aus. Es legt zu jedem Stich die oberste Karte des Stapels dazu, ohne sich um irgendwelche Regeln zu kümmern. Das Kartenmonster bekommt den Stich immer dann, wenn es die niedrigste Karte gespielt hat und kein Spieler gerufen hat. Und wenn es noch keine 2 Stiche hat!

Wurden die ersten 6 Stiche an die Spieler vergeben, so bekommt das Kartenmonster die letzten beiden Stiche automatisch. Bei der Wertung zählen für das Kartenmonster die Karten aus den beiden Stichen, zu denen noch **12 Punkte addiert** werden. Taktisch gesehen spielt das Kartenmonster also immer auf die höchste Summe.



Was sticht?

Karl-Seinz Schmiel

Für 3 oder 4 Spieler

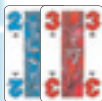
ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 45 min.

Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Spiel mit 4 Personen. Die Sonderregelung für 3 Spieler befindet sich auf Seite 17.

Spielmaterial

Für dieses Spiel werden nur folgende Karten benötigt:



36 Zahlenkarten / Rückseite
(Zahlenwerte von 1-9 in 4 Farben)



10 Trumpfzabl-Karten
/ Rückseite



5 Trumpffarbe-Karten
/ Rückseite



24 Aufgabenkarten
(Die Zahlen von 1-3 auf der Rückseite
haben für dieses Spiel keine Bedeutung.)



1 Kartenmonster

Spielidee und Spielziel

Was sticht? ist – wie der Titel schon sagt – ein Stichspiel, aber ein ganz besonderes. Ziel des Spiels ist es, Aufgaben zu erfüllen. Zu Spielbeginn sucht man sich vier Aufgaben aus, z. B. „Keine Stiche“ oder „Den letzten Stich“, die man im Laufe des Spiels erfüllen muss. Damit es etwas „leichter“ mit den Aufgaben wird, darf man sich in diesem Spiel die Karten selbst aussuchen, mit denen man spielt.

Damit steht dem Sieg eigentlich nichts mehr im Wege – wenn da nicht die „bösen“ Mitspieler wären. Denn zum Schluss gewinnt der Spieler, der seine Aufgaben zuerst erfüllt hat.

Spielvorbereitung

Ein Startspieler wird in beliebiger Weise ermittelt. Die Aufgabenkarten werden alle offen auf dem Tisch ausgelegt und der Startspieler nimmt sich eine, die er offen vor sich ablegt. Reihum folgen die anderen Spieler, bis jeder 4 Aufgabenkarten hat. Die restlichen Aufgabenkarten kommen aus dem Spiel.

Die Aufgabenkarten geben an, welche Aufgabe ein Spieler in einer Spielrunde erfüllen soll. Die genaue Bedeutung der einzelnen Aufgaben steht auf Seite 17 der Spielregel.

Spielablauf

Gespielt wird in Runden. Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler alle seine Aufgaben erfüllen konnte. Jede Spielrunde besteht aus folgenden 4 Phasen:

- 1. Aufnehmen der Karten** Der Startspieler legt zu Beginn der Runde die Zahlenkarten offen aus und die Spieler wählen sich der Reihe nach ihre Karten aus.
- 2. Festlegen der Aufgaben** Nach Bekanntgabe von Trumpfzahl und Trumpffarbe wählt jeder Spieler für sich eine Aufgabe aus seinen Aufgabenkarten.
- 3. Das Stichspiel** Die Karten werden Stich für Stich gespielt, wobei jeder Spieler versucht, seine Aufgabe zu erfüllen.
- 4. Rundenende** Sind alle Karten gespielt, endet eine Spielrunde. Erfüllte Aufgabenkarten werden abgelegt und der Startspieler wechselt für die nächste Runde.

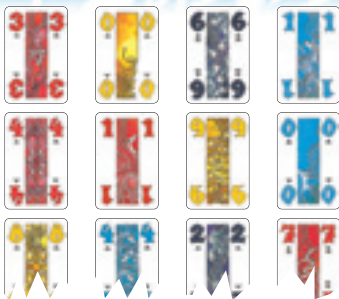
1. Aufnehmen der Karten

Die Spieler dürfen sich die Karten selbst auswählen.

Der Startspieler erhält die 36 Zahlenkarten, die 5 Trumpffarbe-Karten und die 10 Trumpfzahl-Karten und mischt jeden dieser 3 Stapel getrennt.

Der Startspieler sieht sich jeweils geheim die unterste Karte vom Stapel „**Trumpffarbe**“ und „**Trumpfzahl**“ an. Diese Karten bestimmen die Farb- und Zahlentrümpfe für die folgende Spielrunde. Die Zahlentrümpfe stehen über den Farbtrümpfen. Liegt die Karte „Keine Trumpffarbe“ bzw. die Karte „Keine Trumpfzahl“ unten, so gibt es in dieser Runde eben keine Farbtrümpfe bzw. keine Zahlentrümpfe.

Jetzt legt der Startspieler die 36 Zahlenkarten in 9 Reihen á 4 Karten aus. Der Spieler links vom Startspieler erhält das Kartenmonster. Dann werden die Karten aufgenommen und zwar reihenweise. Der Spieler mit dem Kartenmonster wählt sich eine Karte von der ersten Reihe aus und legt sie offen vor sich ab. Es folgen die anderen 3 Spieler im Uhrzeigersinn, die sich ebenfalls aus dieser Reihe eine Karte nehmen.



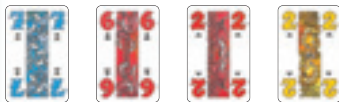
Sind die Karten einer Reihe aufgenommen, gibt der Startspieler seinen Mitspielern einen Hinweis zur Trumpfsituation.

Dabei wird angenommen, die vier gerade aufgenommenen Karten bilden einen Stich. Ausgespielt hätte dabei der Spieler mit dem Kartenmonster. Der Startspieler muss nun bekannt geben, welcher Spieler diesen „Stich“ bekommen hätte, natürlich unter Berücksichtigung der Trumpfansage, die ja nur der Startspieler genau kennt. Also gut aufgepasst, denn aus diesen Aussagen heißt es, die Trumpffarbe für die Spielrunde herauszufinden.

Das Kartenmonster geht jetzt an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser wählt sich nun von der zweiten Reihe eine Karte und legt sie auf seine erste Karte. Es folgen die 3 anderen Spieler. Der Startspieler gibt wieder einen Hinweis über die Trumpfsituation und sagt, wer diesen „zweiten Stich“ bekommen hätte. Dies geht so weiter, bis alle Karten aufgenommen sind.

Beispiel: (Trumpffarbe-Rot/Trumpfzahl-2)

Alex hat das Kartenmonster. Carsten ist Startspieler (kennt daher die Trumpfsituation). In der dritten Reihe liegen folgende Karten aus:



Alex nimmt die blaue 7. (Alex hat bisher weder Trumpffarbe noch Trumpfzahl herausfinden können und nimmt daher einfach die höchste Zahlenkarte.)

Bernhard nimmt die rote 6. (Er hat sich bereits erschließen können, dass Rot die Trumpffarbe ist, aber kennt noch nicht die Trumpfzahl, deshalb nimmt er die höchste rote Karte.)

Carsten nimmt die rote 2. (Carsten kennt als Startspieler sowohl Trumpffarbe als auch Trumpfzahl und nimmt daher den höchsten Trumpf aus dieser Reihe.)

Daniel nimmt die gelbe 2. (Daniel muss nehmen, was übrig bleibt.)

Carsten sagt nun: „Alex hat ausgespielt und Carsten bekommt den Stich.“ Weitere Aussagen braucht der Startspieler nicht zu machen, insbesondere sollte er keine Begründungen mitliefern (z. B. der Art: „Ich bekomme den Stich, weil meine Karte ein Zablentrumpf ist.“). Je länger die Mitspieler im Unklaren über die Trumpfsituation bleiben, umso besser für den Startspieler.

Nachdem alle Karten aufgenommen wurden, nehmen die Spieler ihre gewählten Karten in die Hand, und der Startspieler dreht die beiden Stapel Trumpffarben und Trumpfzahlen um. Damit ist allen Spieler bekannt, was in der folgenden Spielrunde Trumpf ist.

2. Festlegen der Aufgaben

Jeder Spieler – mit Ausnahme des Startspielers – wählt nun von seinen Aufgabenkarten eine aus, von der er glaubt, dass er die Aufgabe in dieser Spielrunde erfüllen kann. Dies geschieht geheim. Dann werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler darf seine gewählte Aufgabenkarte am Ende der Runde nur abgeben, wenn er die Aufgabe genau erfüllt hat.

Der Startspieler legt keine eigene Aufgabenkarte. Er muss versuchen, die Aufgabe eines beliebigen Mitspielers zu erfüllen. Gelingt ihm dies, so darf er eine beliebige eigene Aufgabenkarte abgeben. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass dieser Mitspieler seine Aufgabe **nicht** erfüllen konnte. Erfüllt der Mitspieler seine Aufgabe ebenfalls, so darf nur der Mitspieler seine Aufgabenkarte abgeben, der Startspieler nicht.

Der Startspieler muss sich **nicht festlegen**, welchem Mitspieler er die Aufgabe „wegnehmen“ will. Manchmal muss er auch während der Runde seine Taktik ändern, weil er bestimmte Aufgaben nicht mehr erfüllen kann.

3. Das Stichspiel

Das Stichspiel läuft nach den üblichen Stichspielregeln ab. Im Folgenden sind die Regeln noch einmal kurz zusammengefasst.

- Der Spieler links vom Startspieler hat das erste Ausspiel.
- Jeder Spieler muss eine Karte zugeben (reihum, Uhrzeigersinn).
- Bedienzwang: Die angespielte Farbe muss bedient werden, wenn der Spieler eine Karte dieser Farbe hat. Die Trumpfzahl gilt nicht als Farbkarte.
- Die angespielte Farbe ist hoch. Sie kann nur durch eine höhere Karte gleicher Farbe gestochen werden oder durch eine Trumpfkarte.
- Ist Trumpf angespielt, so muss Trumpf bedient werden (egal ob Farbtrumpf oder Zahlentrumpf).
- Keinen Stichzwang: Besitzt man die angespielte Farbe nicht, kann man eine beliebige Karte in den Stich geben.

- Der Spieler, der den Stich bekommt, spielt neu aus.

Als Trumpf gibt es Zahlentrumpfe und Farbtrumpfe. Die Zahlentrumpfe stehen über allen Farbtrumpfen. Bei den Zahlentrumpfen ist der höchste Trumpf die Karte, die gleichzeitig Farbtrumpf ist. Dieser Supertrumpf sticht alle Karten. Die anderen Zahlentrumpfe sind untereinander gleichberechtigt, d.h. die **zuerst gespielte** Karte sticht.

Beispiele: Rangfolge der Trümpfe (Trumpffarbe-Rot/Trumpfzahl-5)

Rote 5 (Supertrumpf), Blaue/Grüne/Gelbe 5 (Zahlentrumpf), Rote 9, Rote 8,..., Rote 1 (Farbtrumpf).

Beim Spiel „Keine Trumpffarbe/Trumpfzahl - 5“ stechen nur die Fünfer-Karten (gleichberechtigt, die zuerst gespielte Karte ist böber).

Beim Spiel „Trumpffarbe-Rot/keine Trumpfzahl“ stechen nur die roten Karten, und zwar in der Rangfolge von 9 bis 1.

4. Rundenende

Nach jeder Spielrunde dürfen alle Spieler, die ihre Aufgaben erfüllt haben, ihre Aufgabenkarte ablegen. Die abgelegten Aufgabenkarten sammelt jeder Spieler für sich an seinem Platz (offen). Der Startspieler darf nur eine Aufgabenkarte ablegen, wenn er die Aufgabe eines Mitspielers erfüllt, dieser Mitspieler seinerseits aber seine Aufgabe nicht erfüllt hat (siehe **2. Festlegen der Aufgaben**). Hat der Startspieler mehrere Aufgaben erfüllt, und die Mitspieler die jeweilige Aufgabe nicht, darf der Startspieler trotzdem nur eine Aufgabenkarte abgeben.

Nach jeder Spielrunde wechselt der Startspieler (reihum, im Uhrzeigersinn), so dass immer ein anderer Spieler in den Genuss kommt, die Trümpfe von Anfang an zu kennen. Mit dem Startspieler wechselt auch das Kartenmonster, d. h. immer der Spieler links vom Startspieler erhält das Kartenmonster und nimmt die erste Karte auf.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine 4 Aufgabenkarten ablegen konnte. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Gelingt das mehreren Spielern gleichzeitig, so gewinnen alle Spieler, die dies geschafft haben.

Sonderregelung für 3 Spieler

Bei 3 Spielern gelten die gleichen Regeln wie bei 4 Spielern, nur der Punkt **Aufnehmen der Karten** ist etwas anders. Der Part des 4. Spielers wird dabei vom „Tisch“ übernommen. Der Tisch spielt als „Dummy“ mit.

Die 36 Spielkarten werden in gleicher Weise nach dem 4x9 Schema ausgelegt. Die 3 Spieler suchen sich nach dem bekannten Modus ihre Karten von der ersten Reihe aus. **Die übrig bleibende vierte Karte erhält immer der „Tisch“**. Sind alle Karten aufgenommen, kommen die Karten des „Tischs“ für diese Spielrunde aus dem Spiel.

Bedeutung der Aufgabenkarten

- Keine Stiche Der Spieler darf in dieser Runde keinen Stich machen.
- Keine roten Karten Der Spieler darf diese Runde in seinen Stichen keine roten Karten haben, gleichgültig ob rot Trumpffarbe ist oder nicht. **Er muss aber wenigstens einen Stich machen.** Entsprechendes gilt für die Karten mit anderen Farben.
- Genau 1 Stich Der Spieler muss in dieser Runde genau 1 Stich machen. Hat er mehr oder weniger Stiche, so ist die Aufgabe nicht erfüllt. Entsprechendes gilt für die Karten mit anderen Stichzahl-Vorgaben (genau 2 Stiche, etc.).
- Den letzten Stich Der Spieler muss in dieser Spielrunde den letzten Stich machen. Wie viele Stiche er sonst noch macht, spielt keine Rolle.
- Die meisten Stiche Der Spieler muss in dieser Runde die meisten Stiche machen. Hat ein anderer Spieler mehr oder gleichviele Stiche, ist die Aufgabe nicht erfüllt.
- Die wenigsten Stiche Der Spieler muss in dieser Runde die wenigsten Stiche machen aber mindestens einen. Hat ein anderer Spieler weniger oder gleichviele Stiche, ist die Aufgabe nicht erfüllt.

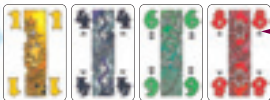
Für 4-6 Spieler (optimal 5, 4)

ab 12 Jahren

Spieldauer: ca. 60 min.

Spielmaterial

Für dieses Spiel werden nur die folgenden Karten benötigt:



Wert der Karte =
Anzahl der Dreiecke



60 Karten in 5 Farben mit je 12 Karten
(Werte 0 bis 9 je einmal, Werte 1 und 7 je zweimal)

Rückseite
3 Übersichtskarten
aller Karten

Spielidee und Spielziel

Ziel des Spiels ist es, viele Punkte zu machen. Vor dem ersten Stich gibt es eine Auktion um das Vorrecht, Trumpf zu bestimmen. Geboten wird, indem man Karten aufdeckt. Die beiden Spieler, die am Ende die meisten Karten aufgedeckt haben, Chef und Vize, bestimmen je einen Trumpf. Am Ende des Spiels bekommt jeder Spieler den Wert seiner Stiche gutgeschrieben. Der Chef und sein von ihm bestimmter Partner haben eine Zusatzchance: Zusammen können sie Bonuspunkte einspielen. Aber je mehr Karten der Chef aufgedeckt hat, desto schwieriger wird dies und, wenn es nicht gelingt, so wird der Chef zur alleinigen Verantwortung gezogen.

Vorbereitung

Die 60 Karten werden gemischt und gleichmäßig an alle Spieler ausgeteilt. Die drei Übersichtskarten werden so auf dem Tisch verteilt, dass jeder Spieler diese jederzeit ansehen kann.

Die Auktion










Beginnend mit dem Geber legen die Spieler reihum Karten aus ihrer Hand offen vor sich auf den Tisch. Die Anzahl der aufgedeckten Karten stellt die Höhe des Gebotes dar.

Das Aufdecken dauert meist mehrere Runden. Der an der Reihe befindliche Spieler darf immer nur so viele Karten aufdecken, dass er höchstens eine Karte mehr vor sich liegen hat als der Spieler mit den bis dahin meisten Karten.

Hat daher ein Spieler selbst die meisten vor sich liegen, so darf er nur eine weitere Karte aufdecken.

Dies gilt auch am Anfang für den Geber, der zunächst immer mit höchstens einer Karte beginnen darf. Deckt er eine Karte auf, so kann sein Nachbar schon bis zu zwei Karten aufdecken, usw.

Statt eine Karte zu legen, kann ein Spieler auch passen. Ist er später noch mal an der Reihe, so darf er wieder einsteigen. Spätere Gebote müssen vorangegangene Gebote nicht überbieten, nicht einmal Gleichziehen ist nötig, auch tieferes Bieten, sozusagen im Untergrund, ist erlaubt.

Anna	Beate	Conny	Dagmar	Emma
	<i>passt</i>			<i>passt</i>
				
	<i>passt</i>	<i>passt</i>	<i>passt</i>	<i>passt</i>
<i>passt</i>	<i>passt</i>	<i>passt</i>	<i>passt</i>	1)

Beispiel 1: Die Tabelle zeigt eine Auktion. Anna eröffnet mit einer Karte (Rot 6), Beate passt, Conny zieht gleich, Dagmar erböt dann. Emma dürfte nun schon drei Karten legen, passt aber. In der nächsten Runde zieht Anna mit Dagmar gleich. Nachdem sie in der ersten Runde gepasst hatte, bietet Beate nun eine Karte im Untergrund, usw. In der letzten Runde wird Emma nicht mehr gefragt 1), da sie die Passrunde begonnen hatte.

Auktionsende: Die Auktion endet, sobald direkt hintereinander alle Spieler einmal gepasst haben. Die aufgedeckten Karten aller Spieler bleiben offen liegen, werden aber später wie Handkarten verwendet.

Chef und Vize

Hat nach der Auktion ein Spieler mehr Karten geboten (=gelegt) als alle anderen Mitspieler, so wird er **Chef**.

Beispiel 2: Nach der Auktion in Beispiel 1 wäre Dagmar die *Chefin*, da sie als einzige 4 Karten ausliegen hat.

Patt (Eklat): Hat nach der Auktion kein Spieler alleine die meisten Karten aufgedeckt, so endet das Spiel sofort in einem Patt:

Die Spieler mit den meisten aufgedeckten Karten erhalten für jede aufgedeckte Karte 5 Punkte gutgeschrieben. Nur derjenige von Ihnen, der als letzter eine Karte geboten hat, erhält je aufgedeckter Karte 10 Punkte abgezogen! Es wird nicht weiter gespielt und nach dem Aufschreiben der Punkte (siehe Seite 22) sofort neu gegeben. Passen alle in der ersten Runde, so ist dies ein Patt, bei dem keiner Punkte erhält.

Beispiel 3: Hätte Dagmar in Beispiel 1 zuletzt nur eine Karte gelegt und hätten dann alle gepasst, einschließlich Dagmar, so hätten wir einen Eklat mit 3 Karten. Dagmar bekäme -30 Punkte, Anna und Conny hätten je +15, Beate und Emma keine Punkte erhalten.

Gibt es kein Patt, so wird außer dem Chef auch ein **Vize** bestimmt. Vize wird der Spieler mit den zweitmeisten gebotenen Karten. Haben mehrere Spieler gleichviele Karten aufgedeckt, so wird derjenige von ihnen Vize, der die Karte **mit der höchsten Ziffer** geboten hat. Haben die höchsten Karten bei mehreren Spielern gleiche Ziffern, so entscheidet die zweithöchste Karte, dann die drithöchste, usw.

Beispiel 4: In obigem Beispiel 1 wäre Conny „Vizin“, zwar hat Anna auch eine 9 ausgelegt, aber die zweithöchste Karte ist bei Conny eine 8 und bei Anna nur eine 6.

In dem seltenen Fall, dass sich **kein eindeutiger Vize** ermitteln lässt, gibt es keinen Vize. Es gibt auch keinen Vize in dem Sonderfall, dass der Chef als einziger eine Karte aufgedeckt hat.

Trumpfwahl

Zuerst muss der Vize (wenn es einen gibt) eine Sorte Trumpf seiner Wahl nennen, danach der Chef. Als Trumpf muss entweder eine Farbe (z. B. „Rot“) oder eine Ziffer (z. B. „Fünf“) benannt werden. Chef und Vize dürfen jeweils nur Farben oder Ziffern wählen, die **sie zuvor vor sich ausgelegt haben**.

Beispiel 5: Nach der Auktion in Beispiel 1 dürfte Dagmar Grün, Blau, 1, 7 oder 8 wählen.

Im Gegensatz zum Vize kann sich der Chef dafür entscheiden, ohne Trümpe zu spielen. In diesem Fall gibt es nur die Vizetrümpe, oder, wenn es keinen Vize gibt, sogar keinen Trumpf. Falls der Chef Trümpe bestimmt, stehen diese über den Vizetrümphen. Er kündigt dies an, indem er z. B. sagt „Grün über Rot“, wenn er selbst Grün als Trumpf benennt, nachdem der Vize Rot benannt hat.

Das Chefteam

Der Chef sucht sich nun unter seinen Mitspielern einen Partner aus. Bei der Auswahl des Partners wird der Chef die Auktion berücksichtigen. Den Vize darf der Chef **nie** zu seinem Partner machen. Der Chef und sein Partner bilden zusammen das (Chef-)Team.

Durch die Anzahl der von ihm gebotenen Karten legt der Chef fest, wie viele Punkte (Dreiecke auf den Karten) er mit seinem Partner in seinen Stichen haben muss: Je mehr aufgedeckte Karten desto mehr Punkte brauchen sie. Die genauen Punktzahlen sind der Tabelle auf den Übersichtskarten zu entnehmen.

Beispiel 6: *Dagmar hatte in Beispiel 1 vier Karten aufgedeckt. Sie spielen zu fünft. Ihr Team braucht 33 Punkte.*

Das Stichspiel

Der Chef beginnt die Runde und spielt eine beliebige seiner Karten an. Gespielt wird immer entweder von der eigenen Hand, oder vom Tisch aus der eigenen offenen Kartenauslage. Die Spieler geben im Uhrzeigersinn reihum je eine Karte zum Stich zu.

Bedienen: Wer in der ursprünglich angespielten Farbe zugeben kann, von der Hand oder vom Tisch, muss dies tun. Welche Karte der Farbe man zugibt ist beliebig. Kann ein Spieler dies nicht, so kann er wahlweise eine andere Farbe abwerfen oder Trumpf zuspielen.

Trumpffarbe: Ist Trumpf angespielt, so muss Trumpf bedient werden. Die Chef- und Vizetrumpfe bilden zusammen eine eigene große Farbe. D. h. Cheftrumpf wird auch vom Vizetrumpf bedient und andersherum.

Ist zum Beispiel die Ziffer 6 Trumpf, so ist die rote 6 keine rote Karte, sondern gehört zur Trumpffarbe.

Stich: Den Stich erhält der Spieler, der die Karte mit der höchsten Ziffer der angespielten Farbe gespielt hat; oder, wenn getrumpft wurde, der Spieler, der den höchsten Trumpf gespielt hat. Er nimmt die Karten an sich und legt sie verdeckt vor sich ab.

Trumpf & Rang: Cheftrumpfe sind immer höher als Vizetrumpfe (Eine Cheftrumpf 0 schlägt z. B. schon alle Vizetrumpfe). Innerhalb einer Farbe gilt die normale Rangfolge. Fallen **mehrere Karten gleicher Ziffer**, also z. B. zwei Zifferntrumpfe gleicher Ziffer, so ist **die zuerst gespielte höher**.

Doppeltrumpf: Gibt es in einem Spiel sowohl Farb- als auch Zifferntrumpfe, so übersticht die Karte, bei der sowohl Ziffer als auch Farbe Trumpf ist, alle anderen Trumpfe. Sind 7er oder 1er Trumpf, so gibt es zwei Doppeltrumpfe, bei denen dann wieder der erstgespielte höher ist.

Der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, spielt zum neuen Stich aus. Dies macht er so lange, bis kein Spieler mehr Karten auf der Hand oder vor sich liegen hat.

Wertung

Es gibt 2 Wertungen:

Einzelwertung: Jeder Spieler erhält die Summe der (Punkt-)Werte (die Dreiecke, also 0, 1 oder 2 je Karte) der Karten in seinen Stichen gutgeschrieben.

Teamwertung: Die Summe der Einzelwertungen der Spieler des Chefteams wird gebildet, liegt sie auf oder über dem Teamziel (siehe Übersichtskarte), so ist dieses Spiel erfüllt, sonst ist es verloren.

Der Bonus beim erfüllten Teamziel hängt von der Höhe des Spiels und von der Art des Cheftrumpfs ab. Das Spiel wird wertvoller, je mehr Karten der Chef ursprünglich aufgedeckt hatte und je weniger Trümpfe er bestimmt hatte: Chef und Partner erhalten beide den Bonus aus der Tabelle gutgeschrieben.

Beispiel 7: *Hätte Dagmar (vgl. Beispiel 6) auf Höhe 4 erfolgreich mit Farbtrumpf gespielt, so wäre der Bonus jeweils 40 Punkte für sie und Anna. Mit 1ern als Trumpf wäre der Bonus entsprechend 50 Punkte.*

Verlorenes Spiel: Zunächst wird nach der Tabelle auf der Übersichtskarte ermittelt, wie viele Karten der Chef aufgrund der erspielten Punktesumme des Chef-Teams hätte auflegen dürfen (wenn er mit seinem Partner nicht einmal die Punkte für eine Karte eingespielt hat, dann Null). Dann wird die Differenz zur gebotenen Höhe bestimmt. Die Gegenspieler erhalten alle je Differenz 5 Punkte gutgeschrieben, der Chef je Differenz 10 Punkte abgezogen, sein Partner kommt mit einem blauen Auge davon und erhält weder Plus noch Minus.

Beispiel 8: *Dagmar und Anna (vgl. Beispiel 6) benötigen bei 5 Spielern auf Höhe 4 gemeinsam 33 Punkte (vgl. Übersichtskarte). Angenommen Dagmar hat 20 Stichpunkte und Anna 9, zusammen 29, so hätten sie nur Spielböbe 2 statt 4 erfüllt und somit eine Differenz von 2. Das macht -20 für Dagmar, und je +10 für Beate, Conny und Emma. Keine Wertung für Dagnars Partnerin Anna. Hätten Dagmar und Anna gemeinsam nur 23 Stichpunkte, so hätten sie Differenz 4.*

Aufschreiben

Die Punkte aus Einzel- und Teamwertung werden für jeden Spieler notiert und addiert. Der linke Nachbar des letzten Gebers wird zum neuen Geber. Man spielt, bis ein Spieler eine vorher abgemachte Punktesumme (200 Punkte dauern z. B. ca. 1 Stunde) überschritten hat. Der Spieler mit den meisten Punkten hat dann gewonnen.

Tipp: Den Chef- oder Vizeposten strebt man an, wenn man von einer Farbe oder einer Ziffer viele Karten hat, die man zu Trümpfen machen will, und auch sonst starke Karten hat.

Man bietet auch um Vize zu werden oder um sich einem zukünftigen Chef als Partner anzubieten! Zu letzterem eignen sich auch Untergrundgebote. Der Chef ist an einem starken Partner mit Trumpf interessiert. Bluffen ist oft falsch, da man auch zukünftige Partner irritiert. Mit dem Chefposten im Visier, sollte man die Zahl seiner Gebote von der Stärke seines Blattes abhängig machen, aber auch von den Stärken potentieller Partner. Wer zu niedrig bietet, spielt seltener und verschenkt, auch wenn er spielt, Punkte.



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVII

Version 1.0

