

Racko



Kurzspielregel Racko

Ziel des Spiels

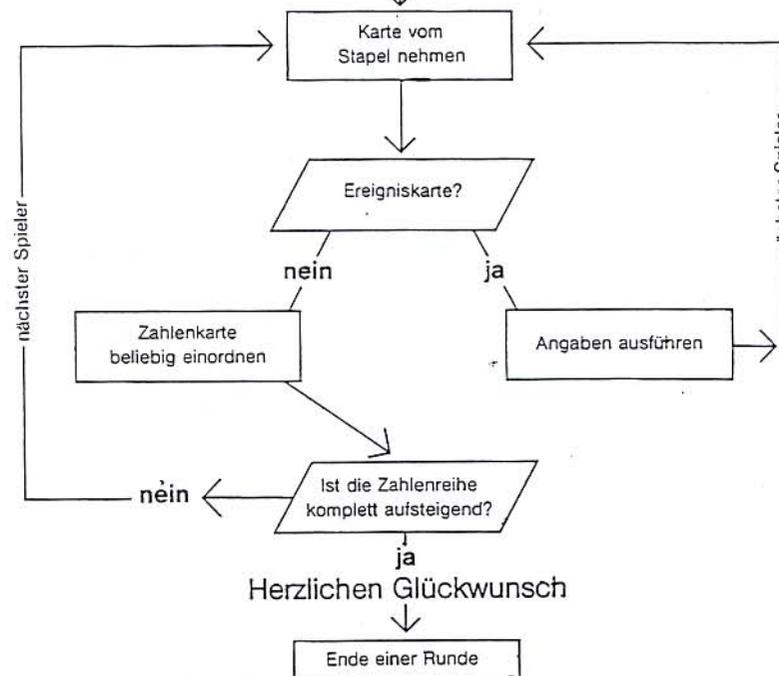
Die anfänglich ungeordneten Zahlenkarten im Kartenhalter als erster in eine aufsteigende Zahlenreihe bringen.

Vorbereitung

Zahlenkarten austeilen und ungeordnet in den Kartenhalter stellen.

Restliche Zahlenkarten, Joker und Ereigniskarten zusammenmischen und 2 Stapel bilden.

Start



Racko

Ein ungewöhnliches Kartenspiel
für 2 bis 4 Spieler
ab 10 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 01 551 1

Spielmaterial:

75 Zahlenkarten
7 Joker
14 Ereigniskarten
4 Kartenhalter aus Kunststoff

D

Ziel des Spiels

Zahlenkarten
in aufsteigende
Zahlenfolge
bringen.

Der Spieler, der als erster die ungeordneten Zahlenkarten im Kartenhalter in eine durchgehend aufsteigende Zahlenfolge bringt, ist Gewinner einer Spielrunde. Die Gewinnpunkte aus mehreren Runden entscheiden über den Gesamtsieg.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Kartenhalter. Die Zahlen von 5–60 auf den Kartenhaltern dienen am Ende jeder Spielrunde zur Ermittlung der Gewinnpunkte.

Bei 4 Spielern

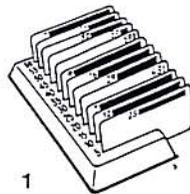
werden die Zahlenkarten 1–75,
7 Joker und 14 Ereigniskarten (4  – 7  – 3 ) verwendet.

bei 3 Spielern

die Zahlenkarten 1–60,
6 Joker und 11 Ereigniskarten (3  – 6  – 2 )

bei 2 Spielern

die Zahlenkarten 1–50,
5 Joker und 8 Ereigniskarten (2  – 5  – 1 )



Zahlenkarten
mischen und aus-
teilen.

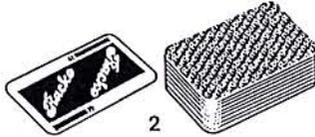
Karten sofort ein-
ordnen, Spalte für
Spalte, beginnend
bei Spalte 60.

Als erstes werden die **Zahlenkarten** ohne Joker und Ereignis-
karten gut gemischt und einzeln ausgeteilt.

Jeder Spieler erhält 12 Karten. Jede Karte muß sofort in den
Kartenhalter gestellt werden und zwar beginnend mit der
letzten Spalte 60, dann 55, 50 usw. Dabei ergibt sich immer eine
ungeordnete Kartenfolge (siehe Abb. 1).

Joker, Ereignis- und Zahlenkarten zusammenmischen.

Erst jetzt werden vom Geber dem restlichen Teil der Zahlenkarten die **Joker und Ereigniskarten** beigemischt. Der gesamte Kartenstapel wird verdeckt als Vorratsstoß in die Mitte gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und als erste Karte des offenen Abwurfstapels benutzt (siehe Abb. 2). Ist es eine Ereigniskarte, dann muß die Anweisung von dem Spieler ausgeführt werden, der das Spiel beginnt.



Spielregel

Wahlweise eine Karte vom offenen oder vom verdeckten Stapel nehmen.

Der Spieler links neben dem Geber beginnt das Spiel. Er nimmt **eine Karte** auf, entweder vom verdeckten Vorratsstoß oder die oberste Abwurfkarte. **Ausnahme:** Offen abgelegte Ereigniskarten dürfen kein zweites Mal aufgenommen werden!

Zahlenkarte

Zahlenkarte einordnen oder ablegen.

Nimmt er die **offene** Zahlenkarte vom Abwurfstapel, so muß er sie gegen eine beliebige Karte aus seinem Kartenhalter **aus-tauschen**. Die ausgetauschte Karte kommt auf den Abwurfstapel.

Sobald ein Spieler seine Karte abgeworfen hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Nimmt er die oberste Karte vom **verdeckten** Kartenstapel und ist es eine Zahlenkarte oder ein Joker, so **kann** er sie austauschen oder sofort wieder **abwerfen**, je nachdem, ob die Karte in seine Zahlenfolge paßt.

Nach dem Aufnehmen einer neuen Zahlenkarte entscheidet der Spieler, gegen welche Karte im Kartenhalter er diese austauscht.

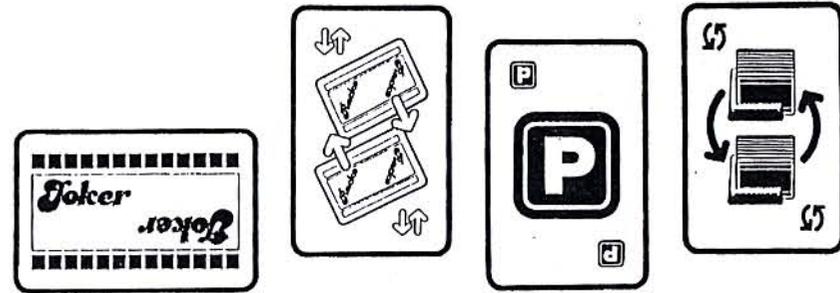
Einmal eingeordnet, dürfen Karten innerhalb des Kartenhalters nicht mehr umgestellt werden.

Ereigniskarte

Ereigniskarte sofort ausführen.

Wird eine **Ereigniskarte** gezogen, so muß die aufgeführte Anweisung sofort ausgeführt werden. Die Karte wird anschließend offen auf den Abwurfstoß gelegt und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Folgende Joker und Ereigniskarten können manchmal die besten Pläne durcheinander bringen:



Joker

Kartentausch

Aussetzen

Kartenhalter-Tausch

Der Joker kann jede Zahlenkarte ersetzen.

Eine Zahlenkarte mit einem beliebigen Mitspieler tauschen.

1 x aussetzen.

Kartenhalter mit beliebigen Mitspieler tauschen.

Joker

Diese Trumpfkarte kann jede Zahlenkarte ersetzen. Sie kann an beliebiger Stelle im Kartenhalter eingeordnet werden. Einmal eingeordnet, darf sie innerhalb des Kartenhalters nicht mehr umgestellt werden!

Kartentausch

Wer diese Karte aufdeckt, muß mit einem beliebigen Mitspieler eine Zahlenkarte tauschen. Er darf dabei bestimmen, welche Karte er bekommen und welche er dafür abgeben will. Die Ereigniskarte wird anschließend offen auf dem Abwurfstoß abgelegt.

Beispiel: Spieler A fordert von B die Zahlenkarte aus Spalte 30, die in unserem Beispiel einen niedrigen Zahlenwert hat. A steckt sie deshalb in seinem Kartenhalter in Spalte 5 und gibt B die ausgetauschte Karte aus Spalte 5. Spieler B ordnet diese Karte in die freie Spalte 30 in seinem Kartenhalter ein.

Aussetzen

Diese Karte wird sofort abgelegt. Der Spieler muß für diesen Zug aussetzen, ist aber, wenn er wieder an die Reihe kommt, wieder spielberechtigt.

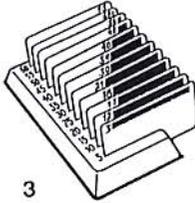
Kartenhalter-Tausch

Diese seltene Karte bringt Bewegung ins Spiel! Hier muß der eigene Kartenhalter mit dem eines beliebigen Mitspielers getauscht werden.

Eine Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler eine durchgehend aufsteigende Zahlenfolge hat.

Ende einer Spielrunde

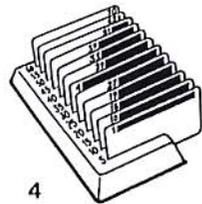
Eine Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler „Racko“ sagt. Das bedeutet, daß er alle Karten in seinem Halter so geordnet hat, daß von der ersten Karte in Spalte 5 jede nachfolgende Karte eine höhere Zahl zeigt als die vorhergehende (siehe Abb. 3).



Punktwertung

Zwischenwertung

Gewinner:
90 Punkte
Die Mitspieler:
Pro richtige
Zahlenkarte
5 Punkte.



Der **Gewinner** der Runde erhält 90 Punkte. 30 Punkte dafür, daß er gewonnen hat und 5 Punkte für jede der 12 aufsteigenden Zahlenkarten in seinem Kartenhalter.

Die anderen Mitspieler bekommen 5 Punkte für jede Karte in Ihrem Halter, die in der richtigen Zahlenfolge von niedrig nach hoch steht. Die Wertung beginnt mit der 1. Karte in Spalte 5 und hört da auf, wo die Reihenfolge der aufsteigenden Zahlenwerte unterbrochen wird.

Beispiel: Die ersten 5 Karten sind in aufsteigender Zahlenfolge, die sechste zeigt jedoch einen niedrigeren Zahlenwert als die fünfte. Damit werden die ersten 5 Karten gewertet. Der Spieler erhält 25 Punkte gutgeschrieben. Auch wenn alle restlichen Karten außer der sechsten in der richtigen Reihenfolge stehen, werden keine weiteren Punkte gutgeschrieben (siehe Abb. 4).

Ende des Spieles

Gewinner:

Wer als erster eine vereinbarte Punktzahl erreicht.

Die Punkte, die die Spieler in den einzelnen Runden erhalten, werden notiert. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler die vor dem Spiel vereinbarte Punktzahl (z.B. 500) erreicht hat. Wenn 2 oder mehr Spieler in der gleichen Runde über die vereinbarte Punktzahl kommen, gewinnt der mit der höchsten erreichten Punktzahl.

2 Spieler-Paare treten nach der Grundregel gegeneinander an.

Partner-Racko

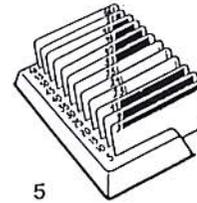
4 Spieler können nach der Grundregel (mit 4 Kartenhaltern) als Partner spielen, zwei gegen zwei. Die Partner sitzen sich gegenüber, so daß dazwischen immer ein Spieler der anderen Partei kommt. Die Punktzahl der beiden Partner wird nach jeder Runde addiert. Das Spieler-Paar, das zuerst 500 erreicht oder überschritten hat, ist Sieger.

Bonus-Racko

Das Ziel dieses Spieles ist es, zusätzliche Bonuspunkte zu sammeln. Bonuspunkte erhält der Spieler für eine direkte Zahlenfolge von mindestens 3 Karten, der als erster „Racko“ ansagt (siehe Abb. 5).

Ziel des Spieles:

Bonuspunkte durch möglichst lange Zahlenfolgen zu sammeln.



Die Spieler müssen sich entscheiden, ob sie schon mit einer einfachen aufsteigenden Kartenfolge „Racko“ ansagen oder ob sie warten sollen, um noch Karten für Bonuspunkte zu sammeln. Im übrigen gelten die Grundregeln.

Die Bonuspunkte werden folgendermaßen berechnet:

direkte Folge von	Bonuspunkte	dazu Rundengewinn
3 Karten	60	90 = 150 Punkte
4 Karten	110	90 = 200 Punkte
5 Karten	210	90 = 300 Punkte
6 oder mehr Karten	310	90 = 400 Punkte

Hat ein Spieler, der „Racko“ sagt, zwei oder mehrere direkte Folgen, so erhält er die Sonderpunkte nur für die längste direkte Folge.

Blitz-Racko

Beim Austeilen der Zahlenkarten durch geschicktes Einordnen eine aufsteigende Zahlenfolge bilden.

Diese Spielversion kann nach Belieben eingeschoben werden. Sie bezieht sich nur auf den Anfang des Spieles.

Bei Blitz-Racko müssen die Karten sofort in eine beliebige Spalte des Kartenhalters eingeordnet werden. Die Spieler müssen versuchen, schon während des Verteilens eine Zahlenfolge von niedrig nach hoch zu bilden. Eine einmal eingeordnete Karte darf während des Verteilens nicht wieder umgestellt werden.

Gelingt einem Spieler auf diese Weise während des Verteilens eine aufsteigende Zahlenfolge, so kann er sofort nach der Beendigung des Verteilens „Blitz-Racko“ ansagen und hat das Spiel gewonnen. Er erhält dann 100 Punkte. Hat dies jedoch keiner erreicht, so wird das Spiel nach der Grundregel oder nach der Regel des Bonus-Racko fortgesetzt.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg