

Krass Kariert



amigo-spiele.de/01806

von Katja Stremmel

Spieler: 3–5 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

SpielDee

Jeder von euch versucht so clever wie möglich seine Karten auszuspielen, um die Kombinationen der Mitspieler zu überbieten. In einer Runde könnt ihr eine Karte, aber auch zwei oder drei Karten ausspielen. Denn euer Ziel ist es, möglichst schnell die eigenen Handkarten loszuwerden. Wer als Letzter noch Karten auf der Hand hat, muss einen Chip abgeben. Und wer als Erster keinen Chip mehr abgeben kann, verliert dieses krass karierte Spiel.

Spielmaterial



48 Zahlenkarten von 1–12 (je 4x)



X-Karte; 15 Chips
Nachzieh-Karte,
Stopp-Karte (je 2x)

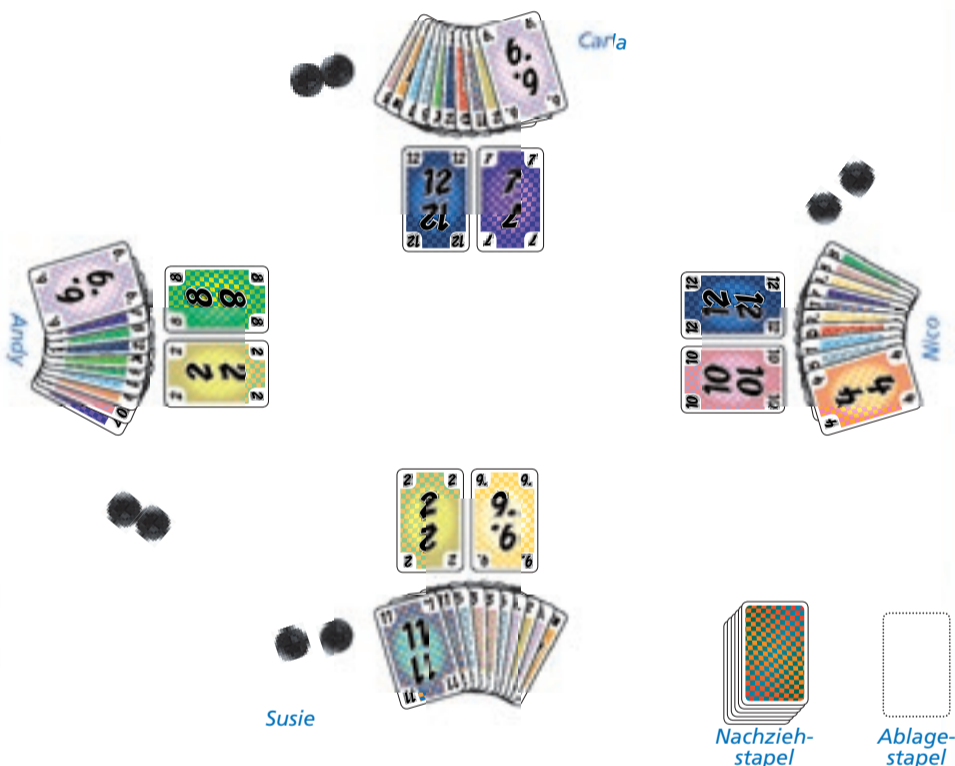
Spielvorbereitung

Der Älteste von euch gibt jedem Spieler zwei Chips, die jeder vor sich ablegt. Wollt ihr länger spielen, dann verteilt an jeden Spieler drei Chips. Restliche Chips kommen zurück in die Schachtel. Danach mischt der Älteste alle Karten und verteilt an jeden zehn Handkarten (bei 5 Spielern nur sieben Handkarten).

Achtung: Wartet mit dem Aufnehmen der Karten so lange, bis alle Karten vor euch liegen. Erst dann nimmt jeder seine Karten auf einmal auf und fächert sie auseinander. Die Reihenfolge der Karten dürft ihr dabei nicht verändern. Auch während des Spiels darf keiner von euch seine Karten sortieren.

Nach dem Austeilen der Handkarten legt der Älteste zusätzlich vor jeden Spieler offen zwei Reservekarten ab. Die nicht verteilten Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Beginn mit vier Spielern



Spielauf

Der Spieler links vom Ältesten beginnt die erste Runde. Mehrere Runden nacheinander sind ein Durchgang. Ein Durchgang ist beendet, wenn ein Spieler einen Chip abgeben muss.

Was ist eine Runde?

In einer Runde spielt jeder von euch reihum im Uhrzeigersinn eine Kartenkombination aus. Eine Kombination besteht aus einer, zwei oder drei Karten, die sich direkt nebeneinander auf eurer Hand befinden müssen.

Beginnst du eine Runde, spielst du eine beliebige Kartenkombination aus. Die nachfolgenden Spieler müssen die jeweils zuletzt gespielte Kombination überbieten.

Was heißt überbieten?

Jeder nachfolgende Spieler muss die bisher höchste ausgespielte Kartenkombination überbieten: entweder durch eine höhere Zahl bei der gleichen Kombination oder durch eine höhere Kombination.

Die Rangfolge der Kartenkombinationen:

1. Solo: eine einzelne Karte
2. 2er-Straße: zwei Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen
3. Paar: zwei Karten mit gleicher Zahl
4. 3er-Straße: drei Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen
5. Drilling: drei Karten mit gleicher Zahl

Achtung: Die zwei bzw. drei Karten für eine Kombination müssen sich nebeneinander auf der Hand befinden. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle: 8-10-9 ist ebenso eine 3er-Straße wie z. B. 9-8-10 oder 8-9-10.

Beispiel: Andy spielt ein Solo mit der 8 aus. Carla überbietet das Solo mit einer 12. Nico überbietet diese Kombination mit den auf seiner Hand nebeneinanderliegenden Karten 5 und 4 als 2er-Straße. Aber auch Susie kann überbieten und spielt eine höhere 2er-Straße mit den Karten 5 und 6 in die Runde.



Wann kommen die Reservekarten ins Spiel?

Kannst oder willst du nicht überbieten, **musst** du stattdessen eine deiner Reservekarten auf die Hand nehmen. Dabei kannst du wählen, wo du diese Karte auf deiner Hand einsortierst.



Beispiel: Susie spielt ein Paar mit zwei 11ern aus. Andy überbietet mit der 3er-Straße 6, 7 und 8. Carla kann keine höhere Kartenkombination ausspielen. Sie muss deshalb eine ihrer Reservekarten aufnehmen und entscheidet sich für die 7. Carla sortiert sich neben ihrer 6 ein, um beide später als 2er-Straße auszuspielen. Nico kann auch nicht überbieten und nimmt seine Reservekarte 12 auf.

Wer gewinnt eine Runde?

Hat jeder von euch reihum entweder eine Kartenkombination ausgespielt **oder** eine Reservekarte auf die Hand genommen, endet eine Runde. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Kartenkombination. Er beginnt anschließend die nächste Runde.

Hat der Gewinner einer Runde keine Karte mehr zum Ausspielen auf der Hand (evtl. vor ihm liegende Reservekarten werden hierbei nicht beachtet), beginnt der Spieler mit der zweithöchsten Kartenkombination die neue Runde.

Sollte in einem solchen Fall der Gewinner als einziger Spieler eine Kartenkombination in die Runde gespielt haben, beginnt sein rechter Mitspieler die neue Runde.

Achtung: Es kommt nicht darauf an Runden zu gewinnen – sondern möglichst schnell seine Kartenhand leerzuspielen. Die Karten einer Runde werden auf einen gemeinsamen Ablagestapel gelegt.

Die X-Karte, die Stopp-Karte und die Nachzieh-Karte

Die X-Karte kann jede Zahl von 1 bis 12 annehmen. Du darfst sie alleine oder als Teil einer Kombination ausspielen. Du kannst die X-Karte aber nur mit benachbarten Zahlenkarten kombinieren. Spielst du eine X-Karte aus, musst du eine Zahl nennen, die diese Karte annehmen soll.

Die Stopp-Karte kannst du nur alleine spielen. Spielst du eine Stopp-Karte aus, beendest du sofort die Runde und gewinnst sie, auch wenn noch nicht alle Mitspieler eine Kartenkombination ausgespielt haben.

Die Nachzieh-Karte kannst du nur alleine spielen. Mit ihr umgehst du die Pflicht zu überbieten und kannst sie daher immer spielen. Dein nachfolgender Spieler muss dann entweder die Kartenkombination überbieten, die vor deiner Nachzieh-Karte ausgespielt wurde, oder eine Reservekarte auf die Hand nehmen. In einer Runde dürfen beide Nachzieh-Karten gespielt werden.

Gewinnst du eine Runde, in der eine Nachzieh-Karte ausgespielt wurde, ziehst du drei Karten **einzel**n vom Nachziehstapel (sechs Karten, wenn beide Nachzieh-Karten gespielt wurden) und sortierst sie **nacheinander** beliebig auf deiner Hand ein.



Beispiel: Andy spielt ein Solo mit einer 12. Carla spielt eine 2er-Straße mit 7 und 6. Nico spielt eine 2er-Straße mit 11 und 12 aus und Susie ihre Nachzieh-Karte. Nico gewinnt die Runde. Wegen der Nachzieh-Karte muss er drei Karten einzeln vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Danach beginnt er die nächste Runde.

Beginnst du eine Runde mit einer Nachzieh-Karte, kann dein nachfolgender Mitspieler eine beliebige Kartenkombination ausspielen oder eine Reservekarte auf die Hand nehmen. Sollten nach dir die Mitspieler jeweils eine Reservekarte auf die Hand nehmen bzw. einer von ihnen die zweite Nachzieh-Karte ausspielen, hast du die Runde gewonnen. Gewinnst du eine Runde, in der eine Nachzieh-Karte gespielt wurde, musst du auch dann Karten nachziehen, wenn du gerade deine letzten Karten in dieser Runde gespielt hast. Du bist weiterhin mit den nachgezogenen Karten im aktuellen Durchgang.

Das Ende eines Durchgangs

Hast du am Ende einer Runde keine Karten mehr auf der Hand (deine Reservekarten spielen dabei keine Rolle), spielst du im aktuellen Durchgang nicht mehr mit. Ein Durchgang ist beendet, wenn nach einer Runde nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Ein Durchgang ist auch dann beendet, wenn während einer Runde ein Spieler nicht überbieten **und** keine Reservekarte mehr aufnehmen kann. In beiden Fällen hat dieser Spieler den aktuellen Durchgang verloren und muss einen seiner Chips abgeben und in die Schachtel zurücklegen.

Es kann vorkommen, dass am Ende eines Durchgangs mehrere Spieler einen Chip abgeben müssen. Dies geschieht, wenn nach einer Runde alle noch im Durchgang befindlichen Spieler gleichzeitig ihre letzten Karten ausgespielt haben. Dann müssen alle an der letzten Runde dieses Durchgangs beteiligten Spieler einen Chip abgeben – mit Ausnahme des Gewinners dieser Runde.

Der nächste Durchgang beginnt

Der Älteste mischt und verteilt wie oben beschrieben wieder die Karten. Der Spieler, der einen Chip abgeben musste, beginnt in dem neuen Durchgang die erste Runde. Sollten am Ende des vorherigen Durchgangs mehrere Spieler einen Chip abgegeben haben, beginnt der Älteste in dem neuen Durchgang die erste Runde.

Spielende

Sobald ein Spieler seinen letzten Chip abgegeben hat, spielt er dennoch weiter mit. Erst wenn ein Spieler keinen Chip mehr hat, obwohl er einen abgeben muss, ist das Spiel für ihn verloren. Sollte dies gleichzeitig mehreren Spielern passieren, gibt es mehrere Verlierer. Alle anderen Spieler haben gewonnen.

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: hotline@amigo-spiele.de

