

Spielidee und Spielziel

mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

Spieler eine Karte und zähle ihren Wert zu dem der schon ausgespielten Karten hinzu. Setze Sonderkarten geschickt ein und vermeide Schnapszahlen genauso wie einen Wert von mehr als 77, denn das kostet dich einen Chip. Kannst du keinen Chip mehr abgeben, scheidest du aus. Bist du als Letzter noch im Spiel, gewinnst du.

Inhalt



je 1-mal die Karte **76** sowie die Schnapszahlen **11, 22, 33, 44, 55** und **66**



je 4-mal die Karten **0** und **-10** sowie die Sonderkarten **x2** und **Richtungswechsel**



je 3-mal die Karten mit den Werten von **2** bis **9**



je 8-mal die Karte **10**



Vorbereitung

Mischt alle Karten und gibt jedem Spieler verdeckt **fünf Karten** auf die Hand. Mit den übrigen Karten bildet ihr den verdeckten Nachziehstapel. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel. Nehmt euch noch jeweils **drei Chips** und schon kann es losgehen.

Ablauf

Ihr spielt mehrere Runden reihum im Uhrzeigersinn. Der klügste Kopfrechner unter euch wird Startspieler. Bist du an der Reihe, führst du folgende drei Aktionen durch:

- 1. Ausspielen:** Zuerst legst du eine beliebige Handkarte offen auf den Ablagestapel.
- 2. Ansagen:** Dann zählst du den Wert deiner abgelegten Karte zum vorher genannten Wert hinzu und sagst den neuen Wert laut an. Als Startspieler nennst du nur den Wert deiner ausgespielten Karte.
- 3. Nachziehen:** Zuletzt ziehst du eine Karte nach. Vergisst du nachzuziehen, darfst du es nicht nachholen und musst in dieser Runde mit einer Handkarte weniger spielen.



Joe beginnt das Spiel mit einer **5** und sagt laut „5“ an. Dann ist Reinhard an der Reihe und spielt eine **10** aus. Er sagt laut „15“ an.



Spielst du eine **-10**, ziehst du 10 Punkte vom zuletzt genannten Wert ab. Der neue Wert kann so auch niedriger als 0 sein.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt alle Karten des Ablagestapels bis auf die oberste. Bildet mit den gemischten Karten den neuen Nachziehstapel.

Sonderkarten

Sonderkarten haben keinen Wert. Mit ihnen kannst du deine Mitspieler ärgern.

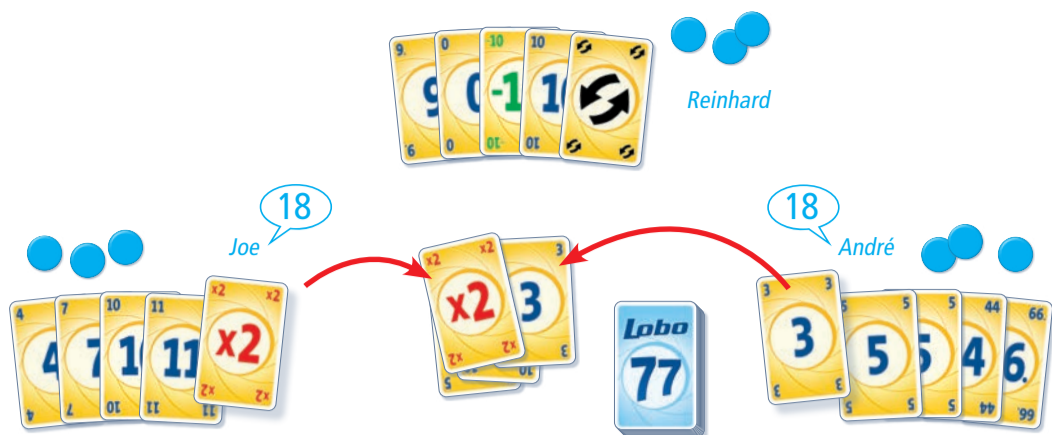


Spielst du die Karte **Richtungswechsel**, sagst du den zuletzt genannten Wert noch einmal an. Dann ändert sich sofort die Spielrichtung. Habt ihr bisher im Uhrzeigersinn gespielt, spielt ihr nun **gegen** den Uhrzeigersinn – und umgekehrt.

Hinweis: Im Spiel zu zweit hat der **Richtungswechsel** keine Auswirkung auf die Spielrichtung. Sage den zuletzt genannten Wert noch einmal an und dein Mitspieler ist an der Reihe.



Spielst du die Karte **x2**, sagst du den zuletzt genannten Wert noch einmal an. Der **nachfolgende** Spieler muss zwei Karten ausspielen und auch zwei Werte ansagen. Anschließend zieht er zwei Karten nach. Auf eine **x2** darf nicht wieder direkt eine **x2** gespielt werden.



Reinhard hat zuletzt „15“ angesagt. Als Nächster im Uhrzeigersinn ist André an der Reihe. Er spielt eine **3** und sagt „18“ an. Joe spielt als nächste Karte eine **x2** und wiederholt Andrés Ansage „18“. Reinhard muss nun zwei Karten spielen.



Als erste Karte spielt Reinhard einen **Richtungswechsel** und wiederholt „18“. Als zweite Karte spielt er noch eine **10** und sagt laut „28“ an. Aufgrund des Richtungswechsels wird nun gegen den Uhrzeigersinn gespielt und Joe ist als Nächster wieder an der Reihe.

Schnapszahl oder mehr als 77 angesagt

Sagst du eine Schnapszahl (11, 22, ..., 77) oder mehr als 77 an, musst du **sofort** einen Chip abgeben. Du musst auch einen Chip abgeben, wenn du durch das Ausspielen einer Sonderkarte eine Schnapszahl wiederholst.



Reinhard hat zuletzt „28“ angesagt. Da gegen den Uhrzeigersinn gespielt wird, ist Joe an der Reihe und spielt eine **11**. Er sagt „39“ an. Damit hat Joe zwar eine Schnapszahl gespielt, aber **nicht** angesagt. Egal welche seiner Karten André nun spielt, er muss auf jeden Fall einen Chip abgeben. Er entscheidet sich für die **5** und sagt laut „44“ an. Damit hat er eine Schnapszahl angesagt und muss einen Chip abgeben. Die Runde geht weiter und Reinhard ist an der Reihe.

Hast du keinen Chip mehr, bist du noch nicht ausgeschieden – dann **schwimmst** du. Erst wenn du einen weiteren Chip abgeben müsstest, scheidest du aus dem Spiel aus. Die Übrigen von euch spielen die laufende Runde zu Ende.

Ende der Runde

Sagt einer von euch **77** oder mehr an, muss er einen Chip abgeben. Die aktuelle Runde endet sofort.

Sind von euch noch mindestens zwei Spieler im Spiel, spielt ihr gleich die nächste Runde. Mischt alle Karten und gibt jedem noch nicht ausgeschiedenen Spieler fünf neue Karten auf die Hand. Der Startspieler wechselt nach jeder Runde im Uhrzeigersinn.

Ende des Spiels

Das Spiel endet und du gewinnst, wenn alle anderen Spieler ausgeschieden sind.