

Combi Cards

Das Inhaltsverzeichnis

Name	Kategorie	Spileranzahl	Kartensets	Seite
Einführungsanleitung				2
Hilfe bei Legefehlern				5
2 vs 3	VS	2	1	7
Auf und Ab	Familie	2-3	1	9
Auktion	Party	3+	4+	11
Blitzduell	Kinder	3-4	3-4	13
Combi-Schach	VS	2	2	14
Fusionskern	Familie	2-4	3-5	15
Fütter den Drachen	Familie	2+	2+	17
Joker Battle Royale	Party	3+	4+	19
Kartenschlagen	Kinder	4	1	21
Match 25	Familie	2-3	1(+1)	22
PaarFinder	Kinder	2-4	1	23
Puzzle Box	Patience	1	1(+1)	25
Pyramide	Patience	1	1(+1)	27
Raumschiffe	VS	2	2	29
Rückgriff	VS	2	1	31
Schalterspiel 2.0	VS	2	2	33
Schildkröte	Patience	1	1(+1)	35
Schlachtfeld	VS	2	2	37
Tauziehen	VS	2	2	39
Tentagram	Party	3+	3+	41
Treppenspiel	Kinder	2+	3+	43
Weihnachtschaos	Party	3-6	1	45
Wertes Schmiede	Patience	1	1	47
White Jack	VS	2	2	49

Patience = 1 Spieler | VS = 2 Spieler | Familie = 2-4 Spieler | Party = 3+ Spieler | Kinder = für Kinder gemacht

4

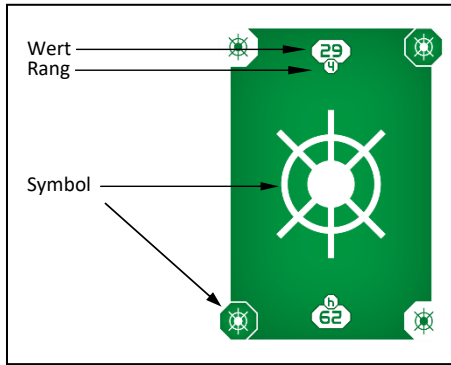
8

4

4

4

Zum besseren Verstehen sind hier die Grundbegriffe zu den Karten erklärt:



Wert: Der Wert ist die Summe aller Symbole auf der Karte.

Rang: Der Rang zeigt die Anzahl der Symbole, die auf einer Karte

kombiniert sind.

Rang 1: 1 Symbol (Single-Karte)

Rang 2: 2 Symbole

Rang 3: 3 Symbole

... bis Rang 5 (alle 5 Symbole kombiniert)

Symbol: Ein Symbol kann ein einzelnes (Single-Symbol) oder einer Kombination aus mehreren Symbolen sein.

Single-Symbole:	●	—		×	○
Bezeichnung:	Punkt	Balken	Säule	X	Kreis
Wert der Symbole:	-1-	-2-	-4-	-8-	-16-
Kombinierte Symbole und ihr Wert – Beispiele:					
3 6 9 14 24 26 31					

Symbolwertberechnung:

Jedes Symbol hat einen eigenen Wert. Die Summe der Werte aller Symbole ergibt den Gesamtwert der Karte.

Beispiel:

Karte mit Punkt (1) und Balken (2) = Wert 3, wie das erste Symbol links im Kasten zeigt.

Karte mit Balken (2) und Säule (4) = Wert 6.

Single-Karten: Enthalten genau ein Symbol. Es gibt 5 Single-Karten, je eine für Punkt, Balken, Säule, X und Kreis.

Kombination der 5 Single-Symbole: Jedes Symbol kann mit jedem anderen kombiniert werden. Die Karte mit dem Wert 31 kombiniert alle 5 Symbole und ist die einzige mit Rang 5.

Joker: Der Joker ist eine Ausnahme, er steht für die 0 und kann als „Kein Symbol auf dieser Karte“ definiert werden.

Wert = 0, Rang = 0 (keine Symbole)

In manchen Spielen kann der Joker den Rang 6 haben.

Pilot: Aus dem 2er-Kartenset (Rot/Blau). Wird eingesetzt im Spiel Raumschiffe.

Münze: Aus dem 4er-Kartenset. Wird bisher eingesetzt in den Spielen Auktion und White Jack.

Kartendeck: Ein vollständiges Deck besteht aus 32 Karten einer Farbe.

Nachziehstapel: Die Karten liegen verdeckt aufeinander. Je nach Spielregel können Karten von diesem Stapel nachgezogen werden.

Ablagestapel: Dient zum Ablegen gespielter Karten und wird, falls nötig, als neuer Nachziehstapel verwendet.

Markierer: Objekte wie Figuren, Münzen oder Würfel, die zur Markierung oder Blockierung von Karten in einigen Spielen verwendet werden.

Mechanik – Ein Symbol mehr oder weniger: Diese Mechanik erlaubt es, Karten so anzulegen oder daraufzulegen, dass die Symbole der ursprünglichen Karte unverändert bleiben. Dabei darf durch die neue Karte nur ein Symbol hinzukommen oder entfernt werden.



- *Ein Symbol mehr:* Die anzulegende Karte muss alle Symbole der ursprünglichen Karte enthalten, jedoch eins davon weniger.

Beispiel: Beispiel: Ursprüngliche Karte 12 (Säule, X), anzulegende Karte 13 (Punkt, Säule, X).

- *Ein Symbol weniger:* Die anzulegende Karte muss die gleichen Symbole haben, aber eins davon weniger.

Beispiel Ursprüngliche Karte 29 (Punkt, Säule, X, Kreis) angelegte Karte 13 (Punkt, Säule, X)

- *Häufiger Fehler:* Viele Spieler, die diese Mechanik noch lernen, ersetzen ein Symbol anstatt eines hinzuzufügen oder zu entfernen. Dies lässt sich leicht vermeiden, indem man auch auf den Rang achtet: Eine Karte mit einem

zusätzlichen Symbol hat immer einen um eins höheren Rang. Eine Karte mit einem fehlenden Symbol hat entsprechend einen um eins niedrigeren Rang. Bleibt der Rang unverändert, wurde ein Symbol ersetzt, was falsch ist.

Diese Seite ist dafür gedacht, sie sich für die ersten Spiele hinzulegen, um mehr verstehen über die Symbole zu bekommen.

Single Symbole



Punkt
1



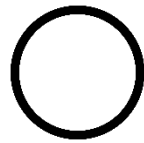
Balken
2



Säule
4

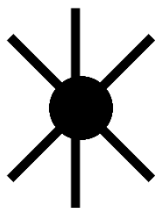


X
8

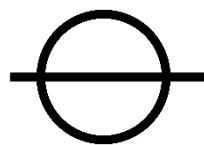


Kreis
16

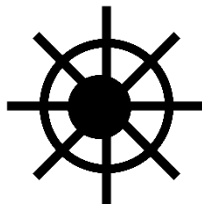
Kombinierte Symbole



Rang 3
13 (1+4+8)



Rang 2
18 (2+16)

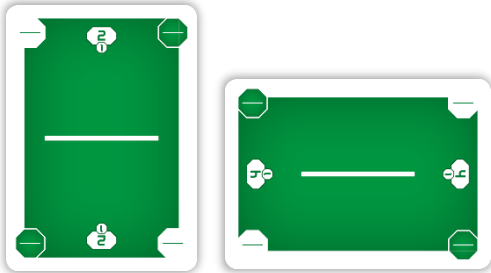


Rang 5
31

Hilfe bei Legefehlern

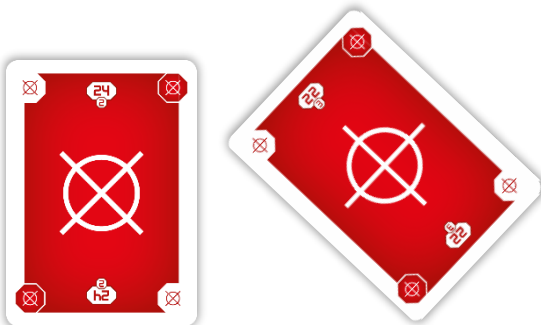
Verwechslung von Balken und Säule:

Die Karten 2 und 4 haben zwei fast identische Symbole, wobei sich der Balken horizontal und die Säule vertikal erstreckt. Wenn eine dieser Karten um 90 Grad gedreht wird, sehen beide Symbole gleich aus. Daher ist es wichtig, stets darauf zu achten, wie die eigene Karte im Verhältnis zur bereits liegenden Karte ausgerichtet ist. Besonders bei Schlagabtausch kommt es bei neuen Spielern oft zu diesem Fehler, aber auch in fast allen anderen Spielen. Meist benötigen Spieler, die Schwierigkeiten damit haben, einige Runden, um sich an den Unterschied zu gewöhnen. Seien Sie geduldig und weisen Sie freundlich darauf hin, wenn der Fehler erneut auftritt.



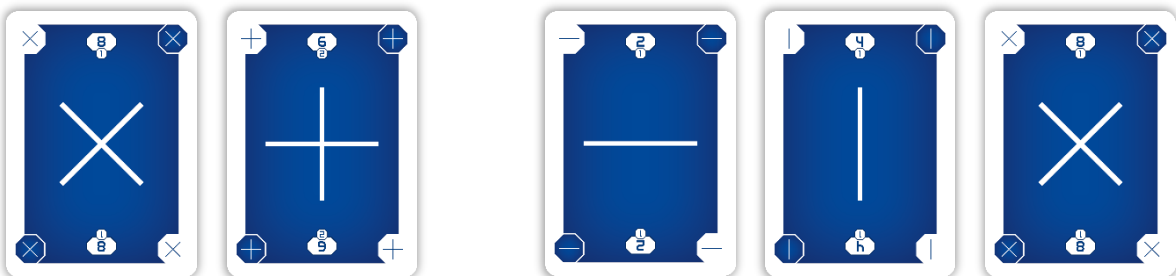
Verwechseln von X mit Balken + Säule

Manchmal kommt es vor, dass das X als Kombination aus Balken und Säule interpretiert wird. Auch hier ist es wichtig, auf die genaue Ausrichtung der Karten zu achten.



Ist X ein einzelnes oder zwei Symbole?

Das X ist ein einziges Symbol, während das „+“ (Balken und Säule) aus zwei Symbolen besteht. Manche Spieler verwechseln diese drei Elemente. Es ist wichtig, Balken, Säule und X klar voneinander zu unterscheiden.



Ein Symbol zu viel oder zu wenig:

Hier gibt es zwei typische Fehler:

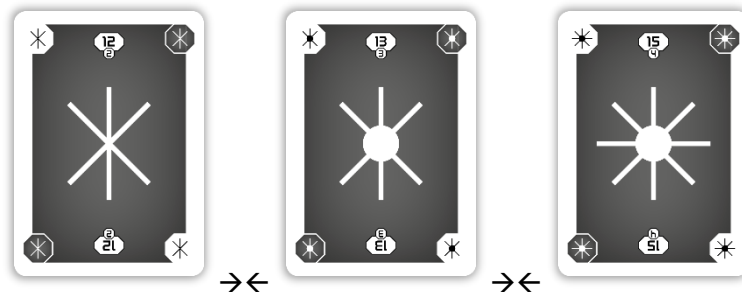
1. Verwechslung der Symbole:

Wenn Balken, Säule und X nicht klar verstanden werden, kommt es oft zu Verwechslungen in der Anzahl und Art der Symbole. So kann es passieren, dass falsche Symbole zugeordnet werden oder eine falsche Anzahl entsteht, beispielsweise durch die Verwechslung von X mit Balken + Säule.

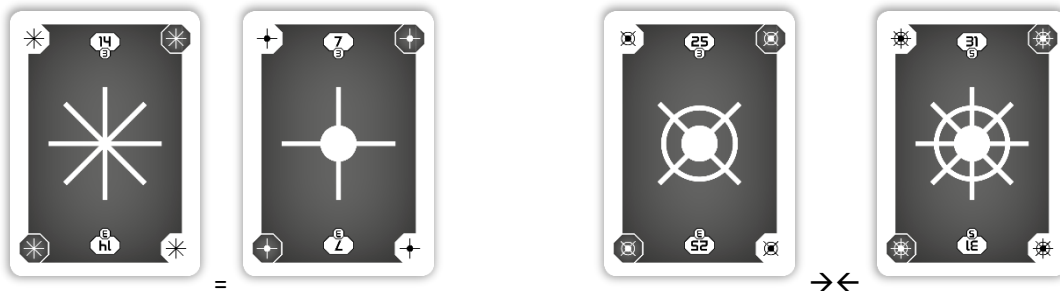
2. Fehlerhafte Anzahl der Symbole:

Einige Spieler neigen dazu, eine Karte mit der gleichen Anzahl von Symbolen wie die vorherige Karte zu spielen, was meist an einem mangelnden Verständnis für die Symbole liegt. Dies lässt sich beheben, indem man die kleine Zahl (Rang) auf jeder Karte beachtet, die die Anzahl der Symbole angibt. Soll eine Karte mit einem Symbol mehr oder weniger als die aktuelle Karte gespielt werden, muss der Rang der neuen Karte entsprechend um eins abweichen (z. B. eine Karte mit Rang 3 erfordert eine Karte mit Rang 2 oder 4). Wichtig ist, dass am Ende alle Symbole bis auf eines übereinstimmen.

Ein Symbol mehr oder weniger:



Richtig



Falsch

Falsch

2 vs 3

Zwei komplett verschiedene Kartensets treten gegeneinander an. Wer kann besser abschätzen, was sein Gegenspieler gelegt hat und ihn damit ausstechen.

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck

Ziel des Spiels: Gewinne zweimal hintereinander mit drei Stichen, indem du geschickt die Karten deines Gegners abschätzt und deine eigenen klug einsetzt.

Aufbau:

Als erstes werden folgende Karten aus dem Spiel entfernt: Joker, 3,5,9,18,20,24.

- Spieler (1) erhält die 10 Karten mit Kreis und Punkt (1, 16, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31).

- Spieler (2) erhält die restlichen 15 Karten (2, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 22, 26, 28, 30).

Beide Spieler mischen ihre Karten und legen sie als verdeckte Stapel vor sich ab. Spieler (1) nimmt 6 Karten auf die Hand, Spieler (2) nimmt 7 Karten auf die Hand.

Spielbeginn:

Spieler (1) legt 2 seiner Handkarten verdeckt auf den Tisch.

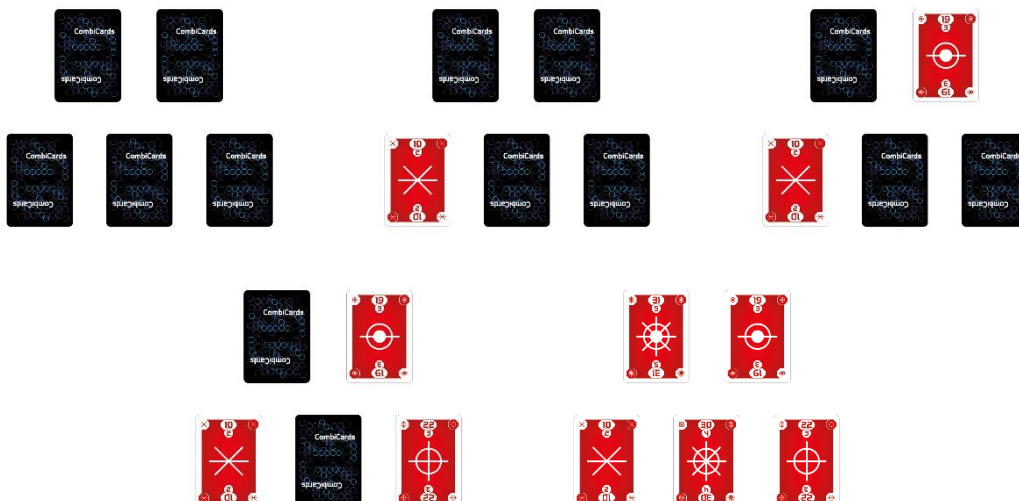
Spieler (2) legt 3 seiner Handkarten verdeckt auf den Tisch.

Spielerklärung:

Beide Spieler versuchen, mit dem Gesamtwert ihrer ausgelegten Karten den Stich zu machen. Spieler müssen abschätzen, welche Karten der Gegner auslegt, um ihre eigenen geschickt einzusetzen. Denn man kann auch durch kluges einsetzen der Karten, den Stich verlieren, um einen späteren Vorteil zu erlangen.

Spielablauf:

1. Spieler (1) deckt eine Karte von Spieler (2) auf.
2. Spieler (1) kann entscheiden, ob er eine seiner verdeckten Karten austauschen möchte.
3. Spieler (2) deckt eine Karte von Spieler (1) auf.
4. Spieler (2) kann entscheiden, ob er eine seiner verdeckten Karten austauschen möchte.
5. Spieler (1) deckt eine weitere Karte von Spieler (2) auf.
6. Spieler (1) hat jetzt eine weitere Möglichkeit, eine Karte auszutauschen, wenn er das bei Punkt 2. noch nicht getan hat.
7. Beide Spieler decken ihre letzten beiden Karten auf.
8. Die Punkte werden zusammengezählt, der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt den Stich.



Nach jedem Stich

Spieler (1) zieht eine Karte von seinem Stapel.

Spieler (2) zieht zwei Karten von seinem Stapel.

Rundenende

Eine Runde endet, wenn ein Spieler insgesamt 3 Stiche gewonnen hat. Dann werden die Karten neu verteilt.

2. Runde

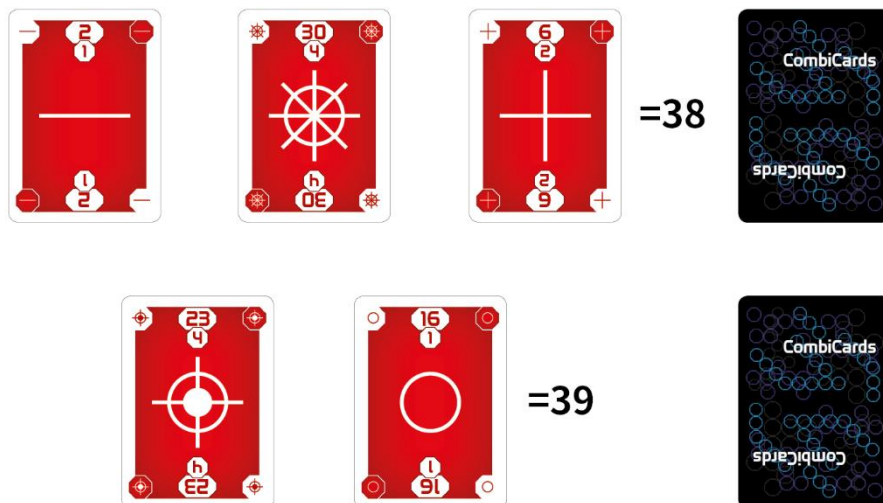
In der 2. Runde tauschen die Spieler die Kartensets, und der Spieler (1) wird zu Spieler (2) und umgekehrt.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler in zwei direkt aufeinanderfolgenden Runden einmal als Spieler (1) und einmal als Spieler (2) gewonnen hat.

Tipp

Für schnelles Sortieren nach dem Spiel, platziert die 1 und 16 auf einen Stapel und alle anderen Karten mit Kreis **und** Punkt (10 Karten). Die restlichen bekommt der andere Spieler (15 Karten).



Beispiel einer Auswertung

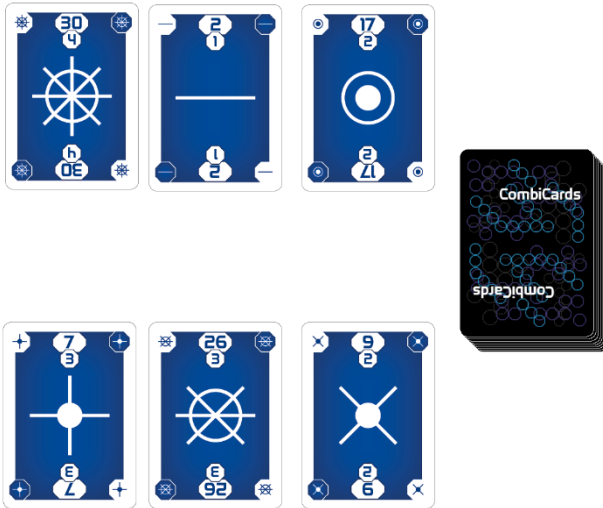
Auf und Ab

Ein emotionsgeladenes Kartenspiel, das Glück und Taktik vereint und auch für Kinder geeignet ist.

Anzahl der Spieler: 2-3 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck

Ziel des Spiels: Am Ende des Spiels sollte jeder Spieler die höchsten Werte auf seinen eigenen Stapeln haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Aufbau:

Bei 2 Spielern: Jeder erhält 13 Karten.

Bei 3 Spielern: Jeder erhält 8 Karten.

Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel in der Tischmitte.

Jeder Spieler legt anfangs einige Karten verdeckt vor sich ab:

Bei 2 Spielern: 3 Karten

Bei 3 Spielern: 2 Karten

Nachdem alle Spieler ihre Karten ausgelegt haben, werden sie gleichzeitig umgedreht.

Tipp für das erste Spiel

Für einen einfachen Start, legt am besten Rang 2 und Rang 3 Karten aus.

Spielbeginn:

Der Spieler mit der geringsten Summe der Werte seiner offenen Karten beginnt. Bei einem Gleichstand beginnt der Spieler mit der niedrigsten Einzelkarte.

Spielablauf:

Im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler reihum eine Karte auf einen eigenen oder gegnerischen Stapel ab. Ziel ist es, die eigenen Stapel aufzuwerten und die der Gegner abzuwerten.

Regeln zum Ablegen

a) Die abgelegte Karte muss die gleichen Symbole wie die Karte auf dem Stapel und ein Symbol mehr oder weniger haben.

b) Jeder Zug erfordert eine Aktion, eine Karte ausspielen oder eine Karte ziehen.

c) Der Joker zählt als kein Symbol und kann nur auf Single-Karten gelegt werden. Nur Single-Karten dürfen auf den Joker gelegt werden.



Karte ziehen

Spieler, die keine passende Karte haben oder nicht spielen möchten, können eine Karte offen ablegen und eine vom Nachziehstapel ziehen. Die gezogene Karte kann sofort gespielt werden.

Alternativ können offene Karten eingetauscht werden: Ein Spieler kann zwei Handkarten ablegen, um eine offen liegende Karte auf die Hand zu nehmen. Diese Karte kann sofort gespielt werden.

Falls ein Spieler nicht spielen kann oder möchte und keine Karten mehr zum Ziehen vom Nachziehstapel verfügbar sind, muss eine Handkarte verdeckt abgelegt werden. Diese Karte ist aus dem Spiel.

Ende des Spiels:

Sobald ein Spieler seine letzte Handkarte spielt oder ablegt, haben alle anderen Spieler noch einen letzten Zug.

Danach zählen alle Spieler die Werte der obersten Karten ihrer eigenen Stapel zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Variante:

Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden, dass der Spieler mit den wenigsten Punkten am Ende gewinnt.

Auktion

Tauche ein in die faszinierende Welt der "Auktion" – ein aufregendes Kartenspiel ab 3 Spieler! Erobere die stärksten Karten durch geschicktes Bieten und sichere dir die meisten Punkte.

Anzahl der Spieler: 3 bis 10 Spieler.

Benötigte Materialien: 1 Kartendeck für den Spielaufbau.
Je ein weiteres Kartendeck pro Spieler.

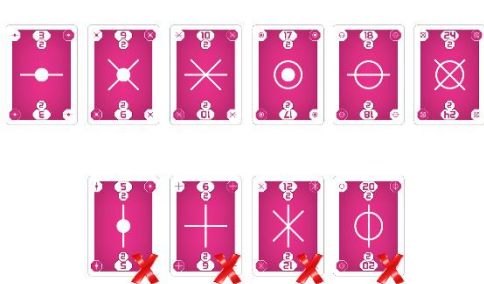
Ziel des Spiels: Das Ziel ist es, die wertvollsten Karten zu ersteigern, um am Ende die meisten Punkte zu erreichen.

Aufbau:

Jeder Spieler erhält ein eigenes Kartendeck, das gemischt und als verdeckter Stapel rechts neben ihm platziert wird.

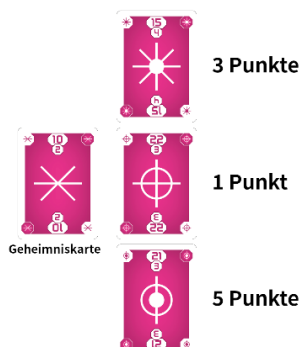
Das Kartendeck für den Spielaufbau wird folgendermaßen vorbereitet:

- Die Single-Karten und der Joker werden entfernt.
- Bei 3-5 Spielern werden alle Rang-2-Karten mit Säulensymbol (5, 6, 12, 20) entfernt, bei 6 oder mehr Spielern werden alle Rang-2-Karten verwendet.
- Diese Rang-2-Karten werden gemischt, und jeder Spieler erhält eine davon, die er verdeckt links von sich ablegt. Dies ist die **Geheimniskarte**, die kein anderer Spieler kennen darf.
- Die zwei Symbole seiner Geheimniskarte sollte sich jeder Spieler gut einprägen. Er darf jederzeit unter seine Geheimniskarte gucken.
- Die restlichen Rang-2-Karten werden verdeckt aus dem Spiel genommen.
- Die übrigen 16 Karten werden gemischt und verdeckt in die Mitte auf dem Tisch gelegt. Die oberste Karte wird als Tischkarte offen neben dem Stapel platziert.
- Jeder Spieler zieht sechs Handkarten von seinem eigenen Spielstapel.



Spielerklärung:

Die Spieler bieten um die aufgedeckte Tischkarte, wobei jeder Spieler ein Gebot abgeben muss. Die Höhe des Gebots wird mit dem Rang der Handkarten bestimmt. Die Wichtigkeit der Tischkarte hängt davon ab, ob sie Symbole der eigenen Geheimniskarte enthält.



Enthält die Tischkarte **beide** Symbole der eigenen Geheimniskarte, ist sie 3 Punkte wert. (7 Karten im Spiel)

Enthält sie **ein** Symbol, ist sie 1 Punkt wert. (8 Karten im Spiel)

Enthält sie **kein** Symbol der eigenen Geheimniskarte, ist sie 5 Punkte wert. (für jeden Spieler gibt es genau eine solche Karte im Tischkarten-Stapel)

Zur Beachtung

Das Symbol der Tischkarte bezieht sich ausschließlich auf die Geheimniskarten! Die Symbole der Handkarten der Spieler, die zum Bieten verwendet werden, haben keine Bedeutung und beziehen sich weder auf die Tischkarte noch auf die Geheimniskarte.

Spielablauf:

Beim Bieten setzen die Spieler ihre eigenen Handkarten ein, um die Tischkarte zu ersteigern. Die Symbole und die großen Zahlen auf den Spielkarten der Spieler haben keine Bedeutung. Entscheidend für das Bieten ist der Rang der Karten. Die Ränge reichen von 1 bis 5, wobei der Joker mit einem Rang von 6 statt 0 über allen anderen Karten steht.

Das Bieten erfordert Geschick, um ein angemessenes Gebot abzugeben, um eine wertvolle Tischkarte zu ergattern, während man gleichzeitig darauf achten muss, nicht zu schnell alle Handkarten zu verlieren

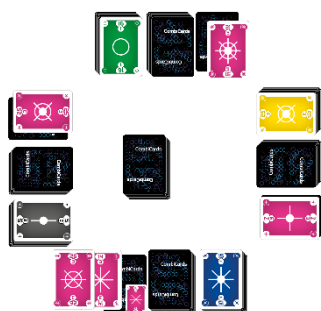
Je weniger Handkarten für das Bieten verwendet werden, desto länger bleibt ein Spieler im Spiel und kann weiter mitbieten.

Die Summe der Rangwerte der ausgespielten Karten eines Spielers bestimmt sein Gebot. So funktioniert es: Jeder Spieler wählt aus seinen 6 Handkarten diejenigen aus, mit denen er bieten möchte. Ein Spieler fragt, ob alle bereit sind. Wenn ja, zählt er "3, 2, 1", und alle Spieler legen gleichzeitig ihre ausgewählten Karten offen.

Der Spieler mit der höchsten Summe der Rangwerte seiner ausgespielten Karten erhält die Tischkarte. Diese platziert er offen auf seiner Geheimniskarte.

Bei einem Gleichstand müssen die beteiligten Spieler mit ihren verbliebenen Handkarten ein neues Gebot abgeben. Ein anderer Spieler gibt das Kommando "3, 2, 1" zum Auslegen. Bei erneutem Gleichstand wird dieser Vorgang wiederholt. Hat ein Spieler keine Handkarten mehr, nimmt er nur die oberste Karte seines Stapels zum Bieten.

Nachdem eine Tischkarte ersteigert wurde, werden die für das Bieten verwendeten Karten rechts neben dem Spielstapel offen abgelegt und dürfen nicht mehr verwendet werden. Jeder Spieler füllt seine Handkarten wieder auf 6 Karten auf, und eine neue Tischkarte wird aufgedeckt. Anschließend geben alle Spieler ihr neues Gebot ab.



Hinweis zum Ablegen der Karten

Spielerstapel rechts, Geheimniskarte links, ersteigerte Tischkarten auf die Geheimniskarte, Gebotskarten rechts offen neben dem Spielerstapel ablegen.

- Das Kartendeck des Spielers wird rechts vom Spieler verdeckt abgelegt
- Die Geheimniskarte wird links vom Spieler verdeckt abgelegt
- Die in der Auktion erworbene Tischkarte wird links offen auf die Geheimniskarte abgelegt
- Die vom eigenen Spielstapel zum Bieten verwendeten Karten werden rechts neben dem Spielstapel vom Spieler offen abgelegt

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn alle Karten versteigert sind oder kein Spieler mehr bieten kann.

Punktbewertung: Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler die Punkte seiner ersteigerten Tischkarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Wobei Folgendes gilt:

- | | |
|---|----------|
| - Das Karten-Symbol enthält beide Symbole der eigenen Geheimniskarte: | 3 Punkte |
| - Das Karten-Symbol enthält ein Symbol der eigenen Geheimniskarte: | 1 Punkt |
| - Das Karten-Symbol enthält kein Symbol der eigenen Geheimniskarte: | 5 Punkte |

Blitzduell

In diesem schnellen Kartenspiel für 3 bis 4 Spieler, geht es darum, mit den eigenen Single-Karten die Symbole der ausliegenden Karte zu treffen. Durch schnelle Reaktion und Geschicklichkeit versuchen die Spieler, die meisten Karten zu gewinnen. Wer behält den Überblick und sichert sich den Sieg? Das Spiel eignet sich besonders für Einsteiger und ist gut für Kinder geeignet.

Anzahl der Spieler: 3 bis 4 Spieler

Benötigte Materialien: Pro Spieler ein 32-Kartendeck

Ziel des Spiels: Die meisten Karten zu gewinnen.



Aufbau:

Jeder Spieler erhält ein Kartendeck und nimmt alle fünf Single-Karten heraus, die er auf die Hand nimmt. Entferne alle Kartenstapel, außer einem. Aus dem verbleibenden Stapel wird der Joker entfernt, die restlichen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte des Tisches als Spielstapel abgelegt.

Spielerklärung:

Der Kartendreher deckt die oberste Karte des Spielstapels auf. Die Spieler müssen so schnell wie möglich mit ihren fünf Single-Karten die Symbole der ausgelegten Karte nachbilden. Derjenige, der zuerst die passenden Karten offen auslegt, gewinnt die Tischkarte. Solange niemand genau die passenden Karten ausgelegt hat, können alle Spieler noch korrigieren. Karten, die vom Tisch fallen oder verdeckt ausgelegt werden, zählen nicht als ausgelegt.

Beispiel:  → 

Ausgelegte Tischkarte passende Single-Karten



Spielablauf:

Zu Beginn des Spiels wird ein Spieler ausgelost, der in der Start-Runde der Kartendreher ist. Der Kartendreher legt seine Karten beiseite und nimmt nicht am Spiel teil. Er zieht die oberste Karte des Stapels verdeckt und deckt sie nach einem Countdown von drei, zwei, eins in einer schnellen Bewegung auf, dann zieht er seine Hand schnellstmöglich weg. Die anderen Spieler legen so schnell wie möglich die passenden Handkarten mit den Single-Symbolen offen vor sich ab. Derjenige, der zuerst die passenden Karten richtig ausgelegt hat, gewinnt die Tischkarte. Die Symbole müssen genau übereinstimmen, keine Karte darf zu viel oder zu wenig sein.

Bei Unsicherheit darüber, wer schneller war, entscheidet der Kartendreher ehrlich, wer für ihn der schnellere Spieler war. Nur wer die richtigen Karten gelegt hat kann der schnellste Spieler sein und gewinnt die Karte.

Der Gewinner der Karte wird in der nächsten Runde der Kartendreher, die anderen Spieler nehmen ihre Single-Karten wieder auf die Hand.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte erspielt wurde. Der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten ist der Sieger.

Combi-Schach

Ein spannendes Schachspiel mit einer zusätzlichen Kartenspiel-Komponente, bei der die Spielzüge durch gezogene Karten beeinflusst werden.

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendeck, 1 vollständiges Schachspiel

Ziel des Spiels: Den gegnerischen König wie im klassischen Schach schachmatt setzen.

Aufbau:

Das Schachbrett wird standardmäßig wie bei einem klassischen Schachspiel aufgebaut. Jeder Spieler erhält ein Kartendeck, mischt es und legt es verdeckt vor sich ab.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft nach den üblichen Schachregeln, mit einer Besonderheit: Vor jedem Zug zieht der Spieler eine Karte, die bestimmt, welche Figuren er in diesem Zug bewegen darf.

Jedes Symbol auf der gezogenen Karte steht für eine bestimmte Figur:

Punkt:	Springer	Turm:	Säule
Balken:	König	Springer:	Punkt
Säule:	Turm	Läufer:	X
X:	Läufer	Dame:	Kreis
Kreis:	Dame	König:	Balken

Bauern dürfen immer gezogen werden, unabhängig vom Symbol auf der gezogenen Karte.

Beispiel: Zieht ein Spieler die Karte "5" mit den Symbolen Punkt und Säule, darf er in diesem Zug entweder einen Bauern, einen Springer oder einen Turm bewegen.

Zieht ein Spieler die 31 oder den Joker, kann er eine beliebige Figur ziehen, einschließlich des Bauern.

Besondere Regeln

- Sobald eine Karte gezogen wurde, ist der Spieler verpflichtet, eine der erlaubten Figuren zu ziehen.
- Sollte der Spieler keinen Bauern und auch keine durch die Karte erlaubte Figur mehr haben oder bewegen können, entfällt der Zug für diese Runde.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler im Schach steht und sich durch seine gezogene Karte nicht aus dem Schach befreien kann. In diesem Fall ist er schachmatt.

Fusionskern

Versuche, als Erster alle deine Handkarten loszuwerden und damit den Fusionskern aufzuladen.

Anzahl der Spieler: 2-4 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck zum Auslegen des Spielfeldes
1 x 32 Kartendeck zum Spielen
1 x Münze oder ähnlicher Marker

Ziel des Spiels: Als erstes seine Handkarten los zu werden.



Aufbau:

Spielfeld vorbereiten

- Lege ein Spielfeld in Form eines Diamanten aus.
- Lege alle Singlekarten neben das Spielfeld aus.

Spieldeck vorbereiten

- Entferne den Joker und die Karte 31 aus dem Spieldeck.
- Sortiere die verbleibenden Karten nach Rang in drei Stapel (Rang 2, Rang 3, Rang 4) und mische sie gut.

Handkarten verteilen

- 2 Spieler: 4 Karten (Rang 2), 4 Karten (Rang 3), 2 Karten (Rang 4)
- 3 Spieler: 3 Karten (Rang 2), 2 Karten (Rang 3), 1 Karte (Rang 4)
- 4 Spieler: 2 Karten (Rang 2), 2 Karten (Rang 3), 1 Karte (Rang 4)

Ecken belegen

- Der Startspieler legt eine beliebige offene Singlekarte in eine Ecke des Spielfelds.
- Im Uhrzeigersinn legen die anderen Spieler nacheinander eine weitere Singlekarte in die verbleibenden Ecken.
- Der Spieler, der als nächstes dran wäre, beginnt das Spiel.

Spielablauf:

Die Spieler führen in ihrem Zug eine der folgenden Aktionen aus:

Karte ablegen

Lege eine Rang 2 Karte auf eine Spielfeldspitze.

Bedingung: Die Singlekarten in den angrenzenden Ecken müssen die gleichen Symbole zeigen wie die gespielte Karte.

Singlekarte tauschen

Tausche eine der ausliegenden Singlekarten durch die an der Seite liegende Singlekarte aus.

Markiere die getauschte Karte mit der Münze. Diese Karte bleibt bis zum nächsten Tausch blockiert.

Im späteren Spiel gibt es zusätzlich folgende Aktionen:

Brücke legen

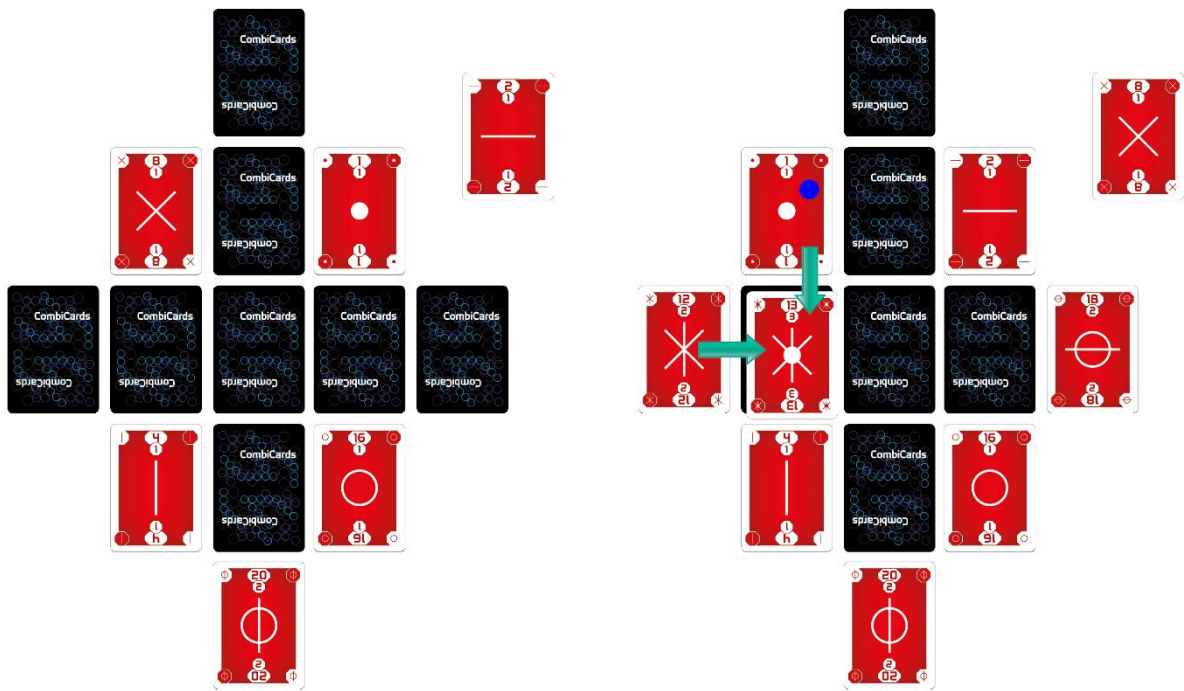
Lege eine Rang-3-Karte in ein Brückenfeld (zwischen Spitze und Kern).

Bedingung: Die anliegende Rang 2 Karte und eine der angrenzende Singlekarten müssen zusammen alle Symbole der gespielten Rang 3 Karte enthalten.

Kern legen

Lege eine Rang 4 Karte in den Kern des Spielfelds.

Bedingung: Die anliegende Rang 3 Karte und eine der daneben liegenden Singlekarten müssen zusammen alle Symbole der gespielten Rang 4 Karte enthalten.



Ausgespielte Karten werden beim Spielen andere Karten überdecken, wodurch die darunterliegende Karten für auslegen weiterer Karten unbrauchbar werden.

Wenn jemand keine Rang 2 Karte mehr hat und seine Rang 3 oder Rang 4 nicht spielen kann, wirft er diese ab und zieht eine neue Karte von gleichen Rang nach. Ist keine Karte dieses Ranges mehr übrig, werden alle unbrauchbare Karten dieses Ranges aus den Stapeln gezogen, zusammen gemischt und als neuer Stapel ausgelegt.

Ende des Spiels:

Dem Spieler, dem es als erstes gelingt, alle Handkarten auszuspielen, hat das Spiel gewonnen.

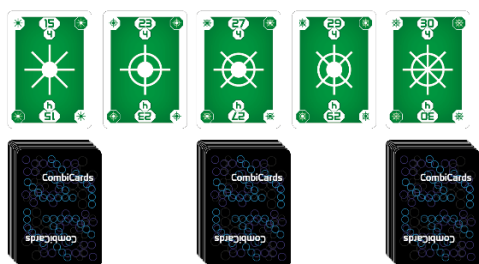
Fütter den Drachen

In diesem herausfordernden Kartenspiel geht es darum, den hungrigen Drachen schneller zu füttern als deine Gegner es können. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt das Spiel. Bist du bereit den Drachen zu füttern?

Anzahl der Spieler: 2 oder mehr Spieler

Benötigte Materialien: Für jeden Spieler ein 32-Kartendeck.
Zettel mit Stift.

Ziel des Spiels: Das Ziel des Spiels ist es, schneller als die Gegner die fünf Kartenstapel in der Fressreihe abzulegen. Der Spieler, der mit seinen Stapeln die meisten Punkte erzielt, gewinnt.



Aufbau:

Jeder Spieler erhält ein Kartendeck und sortiert die Karten nach Rang, um vier Stapel mit den Rängen 1, 2, 3 und 4 zu bilden. Die Joker aller Spieler werden in die Mitte gelegt und repräsentieren den Drachen, der gefüttert werden muss. Die Karte mit Rang 5 wird nicht benötigt. Die Karten werden in zwei Reihen vor jedem Spieler platziert: In der oberen Reihe liegen offen die Rang-4-Karten nebeneinander (insgesamt 5 Karten). Darunter befinden sich die Stapel mit den verdeckten Karten der Ränge 3, 2 und 1. Zwischen den Reihen gibt es Lücken für die Ablagestapel.

Spielablauf:

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er eine von zwei Aktionen ausführen:

- Eine verdeckte Karte ziehen und sie entweder auf den passenden Futterstapel oder den entsprechenden Ablagestapel legen.
- Später im Spiel kann ein Ablagestapel gemischt und als verdeckter Stapel bereitgestellt werden, falls ein Stapel keine Karten mehr hat.

Wenn ein Futterstapel vollständig ist, wird er dem Drachen als nächste Mahlzeit präsentiert. Futterstapel, die näher am Maul des Drachen liegen, bringen später mehr Punkte ein.

Spielmechaniken:

Zu Beginn liegen bei jedem Spieler nur die Rang-4-Karten aus. Wenn ein Spieler eine Rang-3-Karte zieht, legt er sie mit einem Symbol weniger auf eine Rang-4-Karte.

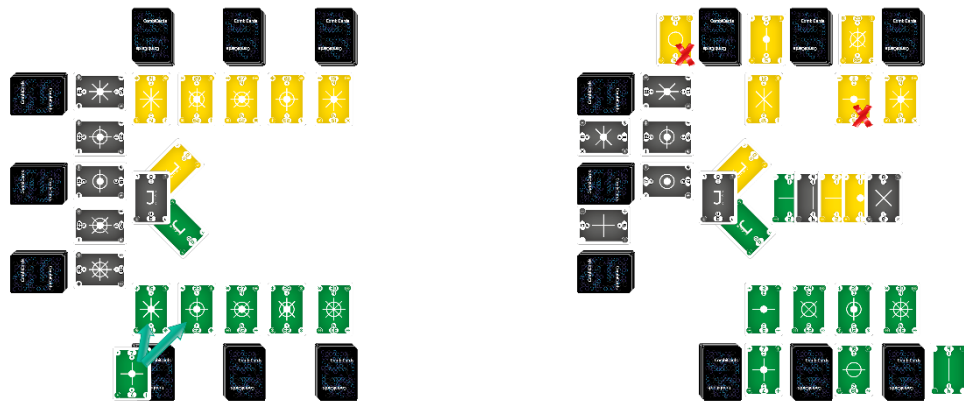
Die Regel "Symbol weniger" bedeutet, dass die Karte mit Rang 3 alle Symbole enthält, die auch die Rang-4-Karte enthält, jedoch mit einem Symbol weniger. Dies gilt auch für alle weiteren Ränge.

Spieler müssen stets entscheiden, von welchem Rang-Stapel sie ziehen möchten. Sie können entweder den sicheren Weg gehen und zunächst viele Rang-3-Karten auslegen oder frühzeitig damit beginnen, Rang-2- und Rang-1-Karten zu ziehen, um möglicherweise früher zu füttern. Spieler, die frühzeitig Rang-2- oder Rang-1-Karten ziehen, riskieren jedoch viele Karten an den Ablagestapel zu verlieren, da die Karten nicht passen könnten. Wer zu viel Zeit mit Rang-3-Karten verbringt, läuft Gefahr, am Ende zu wenige Punkte zu erzielen.

Um fünf Futterstapel beim Drachen abgeben zu können, muss sichergestellt werden, dass am Ende jedes Stapels ein anderes einzelnes Symbol erscheint. Spieler müssen daher darauf achten, sich nicht zu verbauen.

Wenn man eine Karte mit weniger Symbolen auf eine andere legt, muss man darauf achten, dass das gewünschte Symbol (von der eigenen Farbe) noch nicht beim Drachen liegt und dass jeder Stapel auf ein anderes Symbol hinarbeitet.

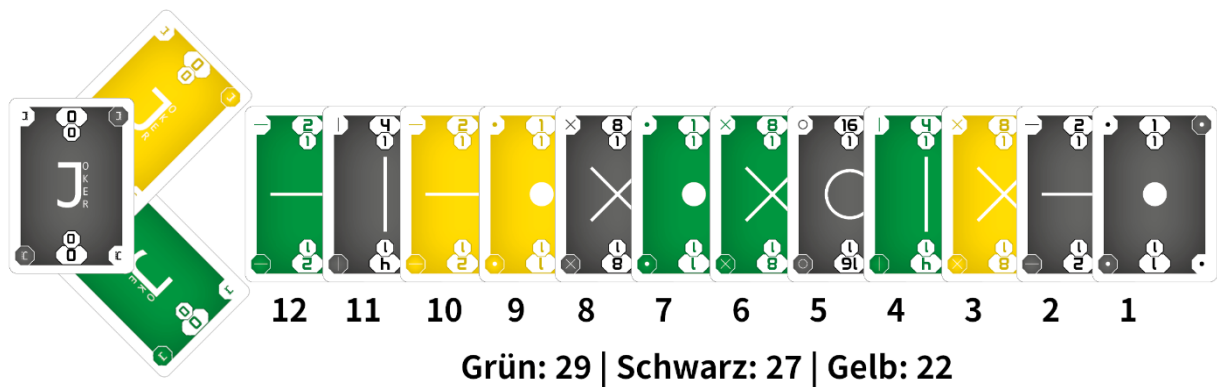
Wenn ein Spieler durch Verbauen nicht alle Futterstapel fertigstellen kann, muss er warten, bis ein anderer Spieler das Spiel beendet hat.



Ende des Spiels:

Sobald ein Spieler alle seine fünf Futterstapel abgearbeitet hat, endet das Spiel.

Zur Punkteermittlung ist es ratsam, Zettel und Stift zu verwenden, auf denen die Namen der Spieler und ihre Punkte notiert werden. Die Punktezählung beginnt beim zuletzt ausgelegten Stapel mit dem Wert 1 und erhöht sich für jeden weiteren Stapel um einen Punkt (2, 3, 4, 5 usw.) und endet beim Maul des Drachen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.



Joker Battle Royal

Die Narren kämpfen zum Zeitvertreib für die Könige, nichts echt, aber es fühlt sich so an.

Anzahl der Spieler: 3+ Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck zum Auslegen,
1 x 32 Kartendeck pro Spieler



Ziel des Spiels: Die meisten Karten der Gegner erobern.

Aufbau:

Lege das Spielfeld in einem 7x5-Raster verdeckt aus, wobei die Ecken und das mittlere Feld frei bleiben.

Jeder Spieler entfernt den Joker und die Singlekarten aus seinem Deck, mischt den Rest und bildet einen Nachziehstapel. Jeder Spieler zieht vier Handkarten.

Ein Startspieler wird ausgewählt und platziert seinen Joker auf einem Feld seiner Wahl. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Jede Karte hat verschiedene Möglichkeiten, die durch ihre Symbole bestimmt werden. Am wichtigsten ist aber die Anzahl der Symbole „Rang“ auf jeder einzelnen Karte. Der Rang zeigt wie stark die Karte ist.

Man muss sich nicht bewegen, aber man sollte seinen einen Angriff, den man pro Zug hat, effektiv nutzen.

Bewegung

Spieler eine Handkarte, um deinen Joker zu bewegen. Die Anzahl der Felder entspricht dem Rang der Karte. Hat die Karte ein "Punkt"-Symbol, darfst du ein zusätzliches Feld ziehen.

Man muss nicht die ganze Bewegung ausnutzen. Der Joker kann durch Felder mit gegnerischen Jokern hindurchziehen, aber nicht auf demselben Feld stehen bleiben.

Angriff

- Nahkampfangriff: Steht dein Joker waagrecht oder senkrecht neben einem gegnerischen Joker, kannst du eine Karte mit "Balken"-Symbol spielen. Der Angriffswert ist Rang +1. Die Karte wird verdeckt gelegt, und der Gegner wählt eine Verteidigung.
- Querkampfangriff: Stehst du diagonal neben einem gegnerischen Joker, kannst du eine Karte mit "Säule"-Symbol spielen. Angriffswert ist Rang +1. Der Rest ist wie beim Nahkampfangriff.
- Fernkampf: Siehst du einen gegnerischen Joker und stehst nicht in Nah-/Querkampfreichweite, kannst du eine Karte mit "X"-Symbol spielen. Angriffswert ist Rang +1. Auch sie wird verdeckt gelegt und der Gegner muss Ausweichen. Zusatz: Die Mitte des Spielfelds ist eine Säule und blockiert die Sicht. Man sieht den Gegner immer, außer er steht direkt auf den 1-3 Karten genau auf der anderen Seite der Säule. Das zählt genauso auch für anderer Joker die im weg vor dem Ziel stehen.

Verteidigung des Gegners

Der verteidigende Spieler legt verdeckt eine passende Karte:

- Nah- oder Querkampfangriff: Karte mit "Kreis"-Symbol (Verteidigungswert = Rang).
- Fernkampfangriff: Karte mit "Punkt"-Symbol (Ausweichwert = Rang).
- Hat der Spieler keine passende Karte, legt er eine beliebige Karte ab. (Verteidigungswert = 0).

Auswertung des Angriffs

- Beide Spieler decken ihre Karten auf.
- Übersteigt der Angriffswert den Verteidigungswert, erleidet der Verteidiger Schaden in Höhe der Differenz.
- Für jeden Schadenspunkt nimmt der Angreifer eine Karte vom Nachziehstapel des Verteidigers und legt sie in seinen Trophäenstapel.
- Ist der Nachziehstapel des Verteidigers leer, werden die Karten vom Ablagestapel neu gemischt und als neuer Nachziehstapel genutzt.

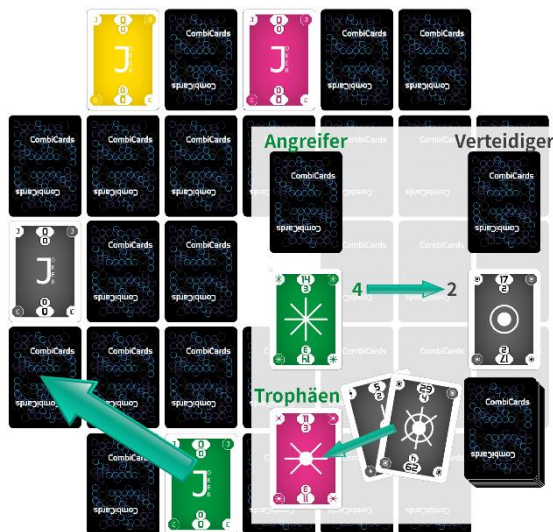
- Alle verwendeten Karten kommen auf den Ablagestapel.
- Die Karte die zur Verteidigung/Ausweichen genutzt wurde bleibt vor dem Spieler liegen und wird für jeden weiteren Angriff der Gegner verwendet, wenn das benötigte Symbol vorhanden ist. Wenn man noch einmal angegriffen wird bevor man dran ist, darf man entscheiden die ausliegende Karte weiter zu benutzen oder eine neue zu legen, bevor der Angreifer seine Karte aufdeckt.
- Hat ein Spieler weniger als vier Handkarten, zieht er auf vier Karten nach.

Symbolübersicht

Alle	Bewegung / Verteidigung oder Ausweichen (Ersatzweise)
Punkt	+1 Feld laufen / Ausweichen
Balken	Nahkampfangriff (+1)
Säule	Querkampfangriff (+1)
X	Fernkampfangriff (+1)
Kreis	Verteidigung

- **Angriffseinschränkung:** Die Farbe der obersten Karte deines Trophäenstapels zeigt an, welchen Spieler du als nächstes nicht angreifen darfst, es sei denn, es sind nur noch zwei Joker im Spiel.
- **Nachziehstapel:** Ist dein Nachziehstapel leer, mische deinen Ablagestapel und bilde einen Neuen.
- **Ausscheiden:** Wird ein Spieler besiegt, wenn er nur noch vier oder weniger Karten hat, scheidet er aus und gibt dem Angreifer Karten entsprechend dem erlittenen Schaden plus eine Bonuskarte. Der Joker dieses Spielers wird vom Feld entfernt.

Wenn nur noch ein Joker auf dem Spielfeld verbleibt, erhält der siegreiche Spieler zwei Bonuskarten (von sich) auf seinen Trophäenstapel. Der Spieler mit den meisten Trophäen gewinnt.



- Bewegung: Spieler A spielt die Karte 13 mit Rang 3 und "Punkt"-Symbol, bewegt seinen Joker bis zu 4 Felder.
- Angriff: Er steht nun neben Spieler B's Joker und spielt die Karte 14 mit "Balken"-Symbol und Rang 3 (Angriffswert = $3 + 1 = 4$).
- Verteidigung von Spieler B: Spieler B legt verdeckt die Karte 17 mit "Kreis"-Symbol und Rang 2 ab.
- Auflösung: Angriffswert 4 vs. Verteidigungswert 2. Spieler B erleidet 2 Schaden. Spieler A nimmt zwei Karten von Spieler B's Nachziehstapel in seinen Trophäenstapel.

Variante:

- Zeigt die Karte das Symbol des Angriffs, erhält er +1 auf den Angriffswert.
- Ist die Karte ein Duplikat seiner Angriffskarte, erhält er sogar +2.
- Zeigt die Karte einen Joker, verliert er den Angriff und gibt dem Verteidiger zwei Karten aus seinem Nachziehstapel als Trophäen.

20

Karten schlagen

Ein schnelles und spaßiges Kinderspiel, bei dem Karten durch schnelles Draufschlagen gewonnen werden.

Anzahl der Spieler: 4 (3 Spieler + 1 Kartenwerfer)

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck, für jeden Spieler einen Handschuh.

Warnung: Es wird empfohlen, das Spiel mit Handschuhen zu spielen. Das Spiel birgt eine Verletzungsgefahr.

Ziel des Spiels: Die meisten Karten zu erobern.

Aufbau:

Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Kartenwerfers.

Die drei anderen Spieler wählen je ein Symbol (Punkt, X oder Kreis) und erhalten eine Karte mit diesem Symbol als Erinnerung.

Aus dem Kartendeck wird ein spezieller Kartenstapel vorbereitet, der die folgenden Karten enthält: 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31. Diese Karten werden gut gemischt und verdeckt vor den Kartenwerfer gelegt.

Spielbeginn:

Jeder Spieler nimmt eine Hand hinter den Rücken; die andere Hand wird flach vor sich auf den Tisch gelegt.

Der Kartenwerfer zieht eine Karte und wirft sie offen in die Mitte des Tisches. (Aus dem Handgelenk gerade in die Mitte des Tisches werfen, so dass die Karte möglichst offen liegen bleibt.)

Die Spieler, deren Symbol auf der Karte zu sehen ist, müssen schnell auf die Karte schlagen, um sie zu erobern.

Regeln beim Zuschlagen

- Es ist verboten, mit Kraft zuzuschlagen.
- Jeder Spieler darf nur einmal auf die Karte schlagen und muss danach die Hand stillhalten.
- Die Hand darf nach dem Schlag nicht bewegt oder nachkorrigiert werden.
- Liegt eine Hand deutlich auf einer anderen Hand, muss die obere Hand entfernt werden.
- Der Kartenwerfer entscheidet fair, welche Hand die Karte am meisten bedeckt und somit die Karte gewinnt.
- Der Gewinner legt die eroberte Karte vor sich ab.



Option für jüngere Kinder

Der Kartenwerfer kann die Karte vor dem Wurf kurz zeigen, sodass jüngere Spieler vorher überlegen können, ob sie draufschlagen sollen.



Spielablauf:

Das Spiel verläuft in mehreren Zügen, bis alle Karten aufgebraucht sind.

Am Ende zählt jeder Spieler seine Punkte:

- Karten mit dem eigenen Symbol bringen +1 Punkt.
- Karten ohne das eigene Symbol zählen -2 Punkte.

Ende des Spiels:

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Haben zwei Spieler die gleiche Punktzahl, gewinnen beide.

Tipp für mehrere Runden: Entweder bleibt ein Freiwilliger der Kartenwerfer oder jeder übernimmt reihum diese Rolle, sodass alle einmal Kartenwerfer sein können.

Match 25

Punkte sammeln, indem man durch strategisches Anlegen möglichst viele Karten ablegt. Das Spiel erfordert kluges Planen, um sich die besten Züge zu sichern.

Anzahl der Spieler: 2-3 Spieler

Benötigte Materialien: 1x 32 Kartendeck zum Auslegen des Spielfeldes
1 x 32 Kartendeck zum Spielen

Zettel und Stift zum Punkte notieren

Ziel des Spiels: Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Aufbau:

Spielfeld erstellen: Lege mit einem Kartendeck ein 5x5-Feld mit verdeckten Karten aus. Die restlichen Karten dieses Decks werden zur Seite gelegt und nicht weiterverwendet.

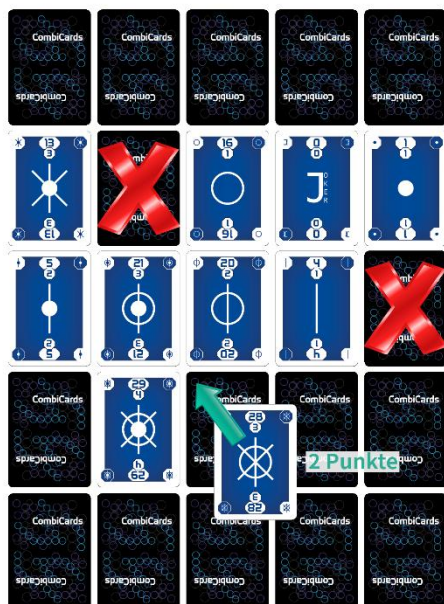
Karten austeilen: Nimm das zweite Kartendeck, mische es gut und teile Karten je nach Spieleranzahl aus:

2 Spieler: 14 Karten pro Spieler

3 Spieler: 9 Karten pro Spieler

Den Rest des Stapels lege verdeckt neben das Spielfeld. Jeder Spieler nimmt seine Handkarten verdeckt auf die Hand.

Ziehe die oberste Karte des Stapels und lege sie offen auf die mittlere Karte des Spielfelds. Diese Karte bildet den Startpunkt des Spiels.



Spielablauf:

Das Spiel folgt der Mechanik: „Ein Symbol mehr oder weniger“. Jede neue Karte, die ein Spieler anlegt, muss dieselben Symbole wie die angrenzende Karte(n) zeigen und genau ein Symbol mehr oder weniger haben.

Der erste Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie an eine Seite (oben, unten, links oder rechts) der ausliegenden Karte in der Mitte an. Die Karte muss die gleichen Symbole zeigen und einen Symbol mehr oder weniger haben. Der Spieler erhält dafür einen Punkt, der notiert wird.

Wenn ein Spieler eine Karte so legt, dass sie gleichzeitig an 2, 3 oder 4 bereits liegende Karten passt, erhält er entsprechend 2, 3 oder 4 Punkte.

Kann oder will ein Spieler keine Karte anlegen, sagt er „Passe“, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Unbespielbare Felder

Im Laufe des Spiels entstehen auch Felder, auf die keine Karte passt, weil entweder die beiden passenden Karten bereits gelegt wurden oder die angrenzenden Karten so verschieden sind, dass keine Karte mit ihren Symbolen dazwischen passt.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn kein Feld mehr belegt werden kann. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

PaarFinder

In diesem Spiel wird Deine Merkfähigkeit herausgefordert – jede Runde bringt einen neuen Schwerpunkt!

Anzahl der Spieler: 2-3 Spieler (Optional: 4-5 Spieler nur mit 32 Karten-Deck)

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck; Zettel und Stift

Ziel des Spiels: Ziel ist es, passende Paare zu finden und am Ende jeder Runde die meisten Paare zu besitzen. Nach vier Runden gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Spiele gewonnen hat.



Aufbau:

Für das Spiel werden nur die Karten mit den Werten 0-15 benötigt. Die Karten 16-31 werden beiseitegelegt. Die Karten 0-15 werden gemischt und verdeckt in 4 Reihen zu je 4 Karten ausgelegt.

Spielerklärung:

Das Spiel besteht aus vier Runden, wobei jede Runde einen anderen Symbolschwerpunkt hat:

Erste Runde: Der Punkt

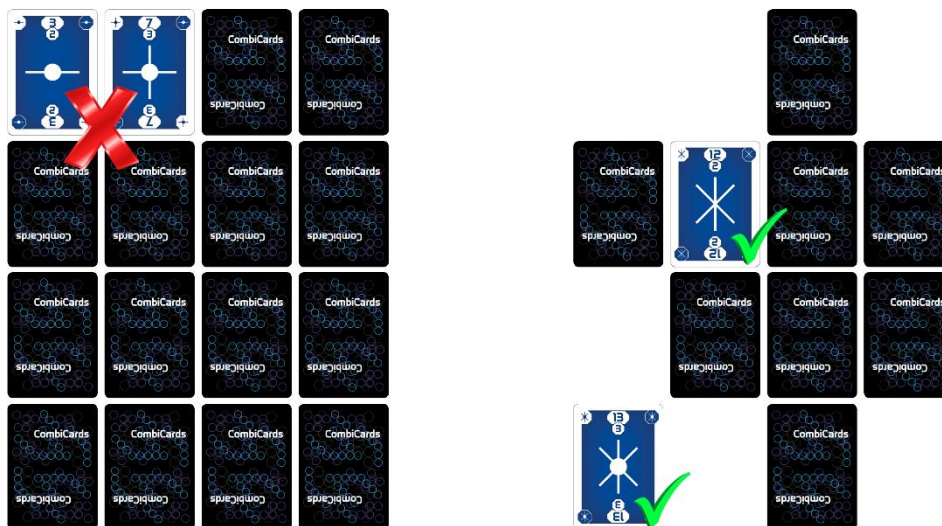
Zweite Runde: Der Balken (waagerechter Strich)

Dritte Runde: Die Säule (senkrechter Strich)

Vierte Runde: Das X

In jeder Runde geht es darum, Paare mit denselben Symbole zu finden. In der ersten Runde müssen die Kartenpaare beispielsweise beide dieselben Symbole enthalten, wobei eine Karte den Punkt hat und die andere nicht.

Beispiel: Wenn es um den Punkt geht, stell dir vor, wie die passende Karte ohne oder mit Punkt aussehen müsste.



Die Paare für jede Runde sind wie folgt:

Erste Runde (Punkt): 0+1, 2+3, 4+5, 6+7, 8+9, 10+11, 12+13, 14+15.

Zweite Runde (Balken): 0+2, 1+3, 4+6, 5+7, 8+10, 9+11, 12+14, 13+15.

Dritte Runde (Säule): 0+4, 1+5, 2+6, 3+7, 8+12, 9+13, 10+14, 11+15.

Vierte Runde (X): 0+8, 1+9, 2+10, 3+11, 4+12, 5+13, 6+14, 7+15.

Spielablauf:

Jeder Spieler darf pro Zug zwei Karten aufdecken und prüfen, ob sie ein passendes Paar bilden.

Stimmen die Karten überein, darf der Spieler erneut zwei Karten aufdecken. Dies kann so lange fortgesetzt werden, bis kein weiteres Paar gefunden wird.

Stimmen die Karten nicht überein, werden sie wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sind alle Kartenpaare gefunden, erhält der Spieler mit den meisten Paaren 2 Punkte. Bei Gleichstand erhalten die betroffenen Spieler jeweils 1 Punkt.

Tipp

Vor Spielbeginn ist es hilfreich, die Paare nach den Regeln zu bilden, um sich mit den Paar-Kombinationen vertraut zu machen.

Der Joker

Der Joker ist immer die Partnerkarte zu dem Symbol, das in der jeweiligen Runde im Fokus steht.

Ende des Spiels:

Der Spieler mit den meisten Punkten nach vier Runden gewinnt.

Entscheidungsrunde (bei Gleichstand)

Falls nach den vier Runden ein Gleichstand besteht, spielen nur die führenden Spieler eine Entscheidungsrunde. In dieser Runde müssen Paare gefunden werden, deren Werte zusammen 15 ergeben, z.B. 0+15, 1+14, 2+13 usw. Jedes dieser Paare enthält zusammen alle vier Symbole.

Next Level

Für fortgeschrittene Spieler: Das Spiel kann mit allen 32 Karten gespielt werden. In diesem Fall gibt es eine zusätzliche Runde für das fünfte Symbol (der Kreis). Dadurch verlängert sich die Spielzeit deutlich und es entsteht eine größere Herausforderung.

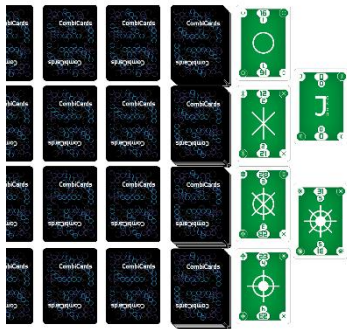
Puzzle Box

Ordne die Karten geschickt an, indem du jeweils eine Karte mit genau einem Symbol mehr oder weniger anlegst, um alle 32 Karten korrekt zu platzieren. Folge den Regeln und plane voraus, um erfolgreich zu sein. Bereite dich auf verschiedene Schwierigkeitsstufen vor, bis hin zu super extrem schwer, und teste deine Fähigkeiten!

Anzahl der Spieler: 1 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck zum Auslegen
1 x 32 Kartendeck zum Spielen
Regelmechanik: Symbol +/-

Ziel des Spiels: Lege alle 32 Karten so aus, dass jede anliegende Karte sich um genau ein Symbol mehr oder weniger unterscheidet.



Aufbau:

1. Lege mit einem Kartendeck 8x4 Felder mit verdeckten Karten aus.
2. Danach wird das zweite Kartenspiel folgendermaßen sortiert:

- Lege den Joker und die Karte 31 offen neben das Feld.
- Mische alle Karten mit Rang 1 und lege sie als verdeckten Stapel neben das ausgelegte Feld. Darunter werden die Karten mit Rang 2, 3 und 4 in separaten Stapeln platziert. Mische und lege sie verdeckt hin.
- Lege von jedem Stapel die oberste Karte offen neben seinen Stapel.

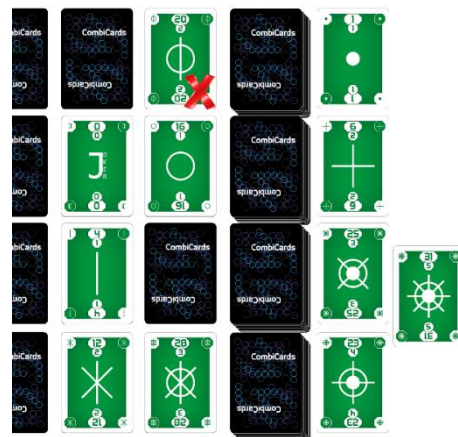
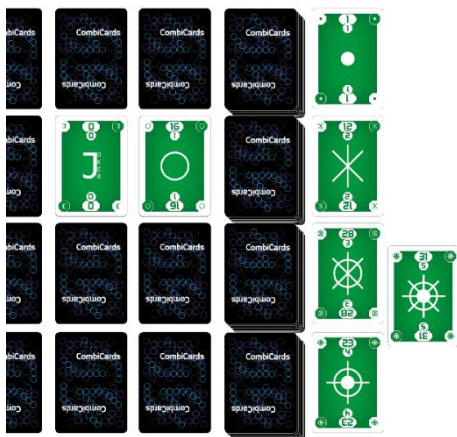
Spielbeginn:

Nimm eine der offen liegenden Karten und lege sie links oben ganz in die Ecke oder wohin du willst. Decke eine neue Karte vom Stapel auf, von dem du die vorherige Karte genommen hast, und lege sie offen daneben.

Spielablauf:

Um eine Karte anzulegen müssen folgende Regeln beachtet werden:

1. Die Karte muss genau ein Symbol mehr oder weniger haben. (Siehe Regelmechanik: Symbol +/-)
2. Im Verlauf des Spiels, ist nicht jede Karte die man anlegen kann automatisch die richtige, es gilt das ganze Feld zu füllen, so dass alle Karten mit der oben genannten Mechanik korrekt in jede Richtung anliegen.



Bei geschickter Vorausplanung kannst du auch Karten direkt auf dem Feld platzieren, ohne sie an eine offene Karte anzulegen.

Jedes Mal, wenn du eine offenliegende Karte nimmst und keine weitere darunter liegt, ziehe sofort eine neue Karte und lege sie offen hin. Wenn du keine der offen liegenden Karten anlegen kannst oder willst, wähle einen Stapel und lege die oberste Karte offen auf die bereits offenliegende Karte. Ab jetzt kann immer nur noch die

oberste Karte eines offenliegenden Stapels gespielt werden. An die Karten darunter kommst du erst wieder, wenn du die obersten Karten abgearbeitet hast.

Ende des Spiels:

Gewinne, indem du alle Karten passend unterbringst. Kann eine Karte nicht mehr passend angelegt werden, geht die Patience nicht auf.

Varianten:

Schwerer Spaß: Mische die Karten mit 1 und 2 Symbolen sowie die Karten mit 3 und 4 Symbolen jeweils zusammen und verwende sie als separate Stapel.

Extrem schwer: Spiele mit allen Karten in nur einem Stapel.

Super extrem schwer: Mit nur einem Stapel, aber ohne Ablage.

Pyramide (Lern-Patience)

Verstehe die Mechanik von „ein Symbol mehr oder weniger“ und baue eine fehlerfreie Kartenpyramide.

Anzahl der Spieler: 1 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck zum Auslegen des Spielfeldes
1 x 32 Kartendeck zum Spielen

Ziel des Spiels: Vervollständige die Pyramide ohne Fehler und meistere die „ein Symbol mehr oder weniger“-Mechanik.

Aufbau:

Pyramidenstruktur erstellen

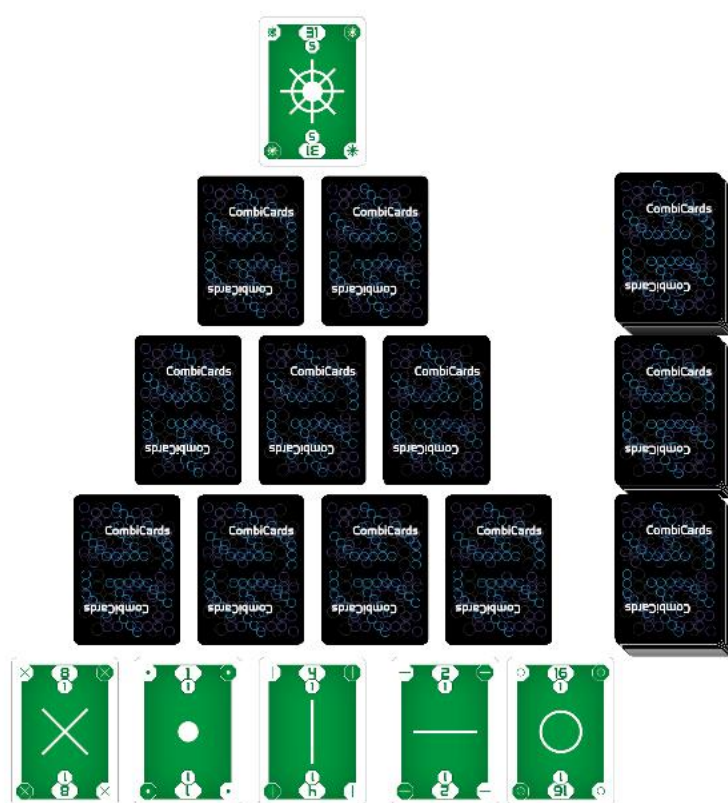
- Nimm die Karte mit der Nummer 31 aus dem Spieldeck und lege sie als „Kopf“ oben an die Spitze der Pyramide.
- Nimm dir das andere Kartendeck zum Auslegen und platziere darunter in der nächsten Reihe zwei verdeckte Karten, dann drei verdeckte Karten in der nächsten Reihe und schließlich vier verdeckte Karten in der vorletzten Reihe.
- Nimm und mische die fünf Single-Karten aus dem Spieldeck und lege sie zufällig als Basis (offen) unter die vier verdeckten Karten.

Spielkarten aufteilen

Für das **einfache Spiel**: Sortiere die übrigen Karten nach Rang in drei Stapel: Rang 2, Rang 3 und Rang 4.

- Mische jeden Stapel und platziere sie folgendermaßen:
- Den Rang-4-Stapel neben die Reihe mit zwei Karten,
- den Rang-3-Stapel neben die Reihe mit drei Karten,
- den Rang-2-Stapel neben die Reihe mit vier Karten.

Für das **normale Spiel**: Mische alle Karten (Rang 2 bis Rang 4) zu einem Stapel und lege ihn bereit.



Spielablauf:

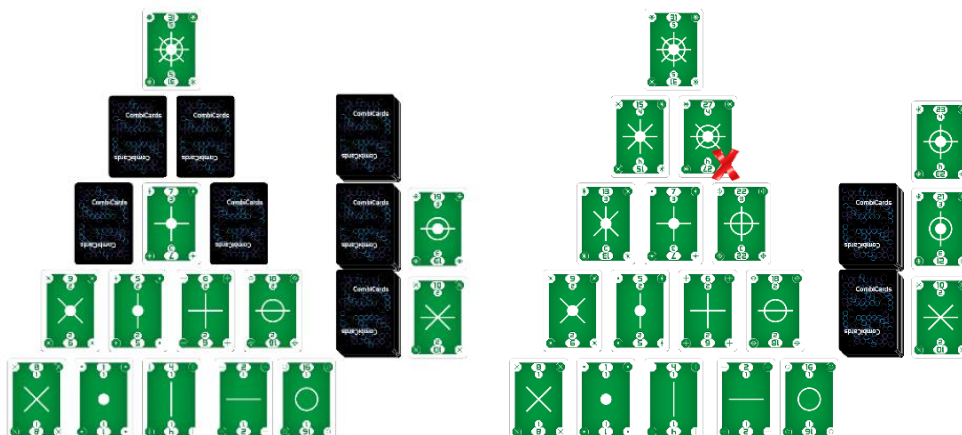
Einfaches Spiel

Ziehe eine Karte vom Stapel der Rang-2-Karten und prüfe, ob sie über zwei der „Single-Karten“ am unteren Ende passt:

- Falls ja, lege sie auf das passende Feld in der Pyramide.
- Falls nicht, lege sie als Ablagestapel, neben dem Nachziehstapel beiseite.

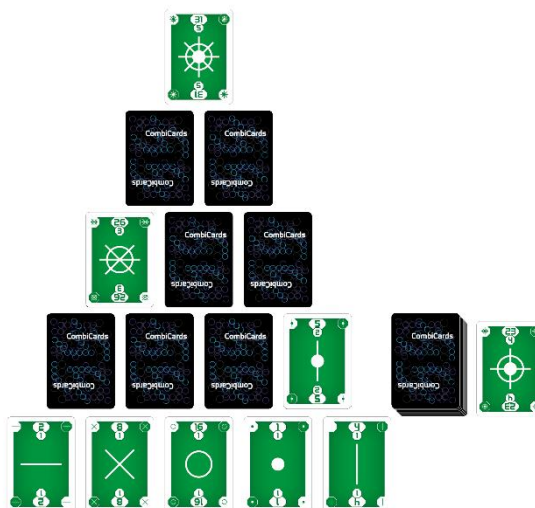
Wiederhole diesen Vorgang, bis die gesamte Reihe gefüllt ist.

Fahre dann mit den Rang-3-Karten fort und decke sie nacheinander auf. Wenn eine Karte die Symbole der darunter liegenden Rang-2-Karten kombiniert, platziere sie auf das entsprechende Feld darüber. Zum Schluss legst du die Rang-4-Karten nach dem gleichen Prinzip.



Normales Spiel

Mische alle Rang-2- bis Rang-4-Karten zu einem Stapel. Ziehe die oberste Karte und entscheide, ob und wo sie in die Pyramide passt. Da die Karten zufällig gezogen werden, überlege genau, ob die Karte in ihrer Reihe passt. Wenn nicht, lege sie beiseite.



Ende des Spiels:

Geht die Pyramide am Ende nicht auf, hast du die Runde verloren. Ist die Pyramide vollständig und korrekt gefüllt, hast du das Spiel gewonnen. Geht die Pyramide am Ende nicht auf, hast du die Runde verloren. Ist die Pyramide vollständig und korrekt gefüllt, hast du das Spiel gewonnen.

Geheimtipp zum Gewinnen

Es gibt einen Trick, mit dem du das Spiel immer gewinnen kannst, den wir hier jedoch nicht verraten. Sobald du diesen Trick kennst, wirst du die Position jeder Karte voraussehen und die „ein Symbol mehr oder weniger“-Mechanik vollständig beherrschen. Versuche dich danach gerne an anderen Patienzen wie *Puzzlebox* oder *Schildkröte*.

Raumschiffe

Ein galaktisches Duell erwartet zwei Spieler in diesem Spiel, wo das Ziel darin besteht, 13 Karten vom gegnerischen Raumschiff zu eliminieren. Mit einem Deck von 32 Karten pro Spieler, entfaltet sich eine taktische Schlacht im Weltraum, bei der Geschick und Strategie gefragt sind.

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

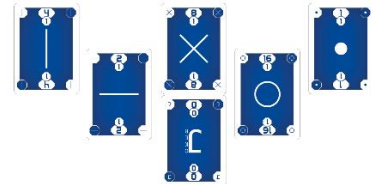
Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendeck, Optional: „Pilot“ Karten

Ziel des Spiels: Als erster 13 Spielkarten vom gegnerischen Raumschiff wegschießen.

Aufbau:

Jeder Spieler nimmt aus seinem Spielstapel die Single-Karten und den Joker heraus, um sein Raumschiff gemäß dem Abbild aufzubauen. Die Raumschiffe sollten sich spiegelbildlich gegenüberstehen.

Der Rest des Kartenstapel wird gemischt, verdeckt auf dem Tisch platziert. Jeder Spieler zieht die obersten 8 Karten auf die Hand.



Bedeutung der Raumschiffkarten



Punkt: Energiewaffe für Angriffe auf den Kreis (Energieschild) des Gegners.



Kreis: Energieschild zum Abwehren von Energiewaffen des Gegners.



Säule: Projektilwaffe für Angriffe auf den Balken (Panzerung) des Gegners.



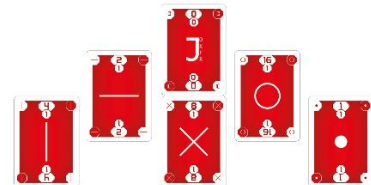
Balken: Panzerung zum Abwehren von Projektilwaffen des Gegners.



X: Ressourcen für die nächste Schlacht, welche die Handkarten für die nächste Runde bestimmen.



Joker: Der Pilot reguliert die Verstärkung von Waffen, Schilden und Ressourcen (optional mit der „Pilot“-Karte).



Spielbeginn:

Legt fünf Handkarten verdeckt unterhalb der Raumschiffkarten als Energiekarten aus.

1. Die auszulegende Energiekarte muss das passende Symbol der Raumschiffkarte, unter die es gelegt wird, enthalten.
2. Der Rang (Ziffern 2-5) der Energiekarten bestimmt die Stärke von Waffen, Schutzschilden und Ressourcen.

Die sechste Handkarte, der **Regulator**, wird verdeckt auf den Piloten gelegt und beeinflusst die Stärke deiner Waffen, Schutzschilde oder Ressourcen und hat einen grundsätzlichen Wert von 4 Punkten

Die Bedeutung der Regulatorkarte ist wie folgt:

- a. Regulator mit 2 Symbolen: Jede Waffe, jedes Schutzschild oder jede Ressource, die durch die Symbole der Regulatorkarte angesprochen wird, erhält +2 Stärke.
- b. Regulator mit 4 Symbolen: Jede Waffe, jedes Schutzschild oder jede Ressource, die durch die Symbole der Regulatorkarte angesprochen wird, erhält +1 Stärke.
- c. Regulator mit 3 Symbolen: Jede Waffe, jedes Schutzschild oder jede Ressource, die durch die Symbole der Regulatorkarte angesprochen wird, erhält +1 Stärke. Zusätzlich kann eine dieser verstärkten Karten nachträglich um einen weiteren Punkt verstärkt werden, wenn der Spieler dies später entscheidet.
- d. Ausnahme: Regulator mit 5 Symbolen, spricht beide Waffen, beide Schutzschilde und die Ressource an; jedes erhält +1 Stärke.

- Die beiden unbenutzten Karten kommen als offener Ablagestapel neben den Spielstapel.
- Danach drehen beide Spieler gleichzeitig die von Ihnen verdeckt abgelegten Energiekarten und die Regulatorkarte um, damit sie sichtbar sind.

Spielablauf:

Spieler spielen abwechselnd ihre Angriffe: Energiewaffe auf gegnerische Schilde und Projektilwaffe auf gegnerische Panzerung.

Die Stärke, des Angriffs und der Verteidigung, ergibt sich aus dem Rang der zugeteilten Energiekarten und eventuellen Verstärkungen des Regulators.

Der Wert des Energieschildes bzw. der Panzerung, ergibt sich ebenfalls aus dem Rang der unter ihr liegenden Energiekarte + eventuelle Verstärkungen des Regulators.

Wenn an einer Position eine Energiekarte liegt, die nicht das passende Symbol enthält, wird ihr Wert als NULL gewertet.

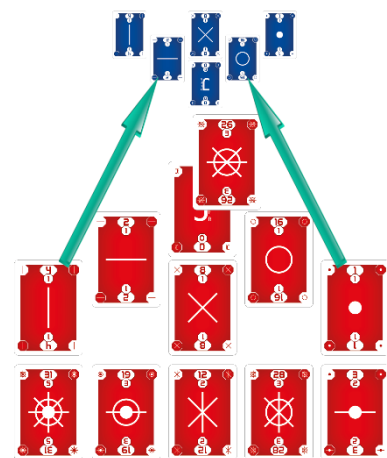
Der Schusswechsel

Ist der Angriff (punktemäßig) stärker als die Verteidigung muss derjenige Spieler, dessen Verteidigung zu schwach ist, Karten von seinem Stapel aus dem Spiel entfernen.

Bei einem Schusswechsel werden Karten vom Nachziehstapel des Verteidigers entfernt, abhängig von der Differenz zwischen Angriff und Verteidigung. Ist die Verteidigung gleich oder höher als der Angriff, werden keine Karten entfernt.

Zum Beispiel:

- Angriff mit der Projektilwaffe (Säule): 5+0 Punkte = 5 Punkte.
- Verteidigung mit der Panzerung (Balken): 2+1 Punkt = 3 Punkte.
- Ergibt einen Unterschied von 2 Punkten = 2 Karten vom Verteidiger müssen aus dem Spiel entfernt werden.



Nach dem Schusswechsel

Der Wert der Energiekarte bestimmt die Ressourcen (Karte mit X), wie viele neue Handkarten dem Spieler für den Aufbau des nächsten Zuges zur Verfügung stehen. Hierbei ist zu beachten, ob der Regulator den Wert der Ressourcen noch weiter erhöht.

Generell werden 5 neue Handkarten gezogen, zuzüglich des Ressourcenwerts und möglicherweise des zugeteilten Regulatorwerts. Zum Beispiel: 5 + Ressourcenwert 3 + Regulatorwert 1 = 9 neue Handkarten für den nächsten Spielzug. Eine Ausnahmesituation tritt auf, wenn ein Spieler durch einen Legefehler nur 5 Handkarten zieht; in diesem Fall zieht er eine sechste Karte nach.

Nachdem die neuen Handkarten gezogen wurden, müssen die gespielten Energiekarten und die Regulatorkarte auf dem Ablagestapel abgelegt werden, bevor es in die nächste Runde geht.

Nächste Runde

Nachdem die Spieler die neuen Handkarten als Energiekarten ausgelegt haben erfolgt der nächste Schusswechsel.

Wenn der Spielstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gut durchgemischt und verdeckt als neuer Spielstapel verwendet.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 13 Karten vom gegnerischen Raumschiff entfernt hat.

Variante:

Bei der Kuschelvariante werden keine Karten aus dem Deck entfernt; stattdessen werden Punkte in Höhe der Differenz notiert.

Die Zielanzahl der Punkte kann vor dem Spiel festgelegt werden, standardmäßig sind es 13.

Rückgriff

Strategie und Taktik verschmelzen, während du Angriffe abwehrt und Symbole clever einsetzt, um die Oberhand zu gewinnen.

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendeck

Ziel des Spiels: Gewinne die meisten Karten deines Gegners, indem du dessen Angriffe abwehrt und überbietest.

Aufbau:

Jeder Spieler erhält ein Deck und entfernt den Joker aus dem Spiel.

Beide Spieler mischen ihr Deck gut und legen es verdeckt vor sich ab.

Jeder zieht vier Karten auf die Hand.



Spielbeginn:

Ein Spieler wird als Startspieler bestimmt.

Der Startspieler legt genau **eine Karte** aus und bestimmt ein Symbol (z. B. Punkt), mit dem er angreift.

Der zweite Spieler muss jetzt entweder zwei Karten mit Punkt legen oder min. eine mit Balken.

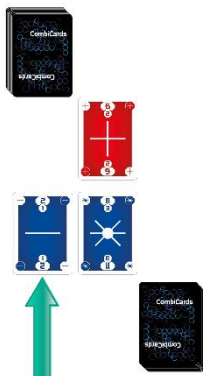
Symbole und Reihenfolge

Die Symbole können in einer festgelegten Reihenfolge geschlagen werden:

Punkt → Balken → Säule → X → Kreis → Punkt

- Punkt wird von Balken geschlagen.
- Balken wird von Säule geschlagen.
- Säule wird von X geschlagen.
- X wird von Kreis geschlagen.
- Kreis wird von Punkt geschlagen.

Spielablauf:



Angriff

Der erste Spieler legt eine Karte mit einem Symbol aus und greift damit an.

Der zweite Spieler kontert, indem er:

- Zwei Karten des gleichen Symbols legt oder
- bis zu zwei Karten mit dem Symbol, das das aktuelle schlägt.

Konter

Der Spieler, der kontert, legt seine Karten aus.

Der Angriff wechselt, nach den Regeln der Rundenstruktur, so lange hin und her, bis ein Spieler nicht mehr überbieten kann oder aufgibt.

Aufgeben

Kann oder möchte ein Spieler nicht weiter überbieten, verliert er den Kampf.

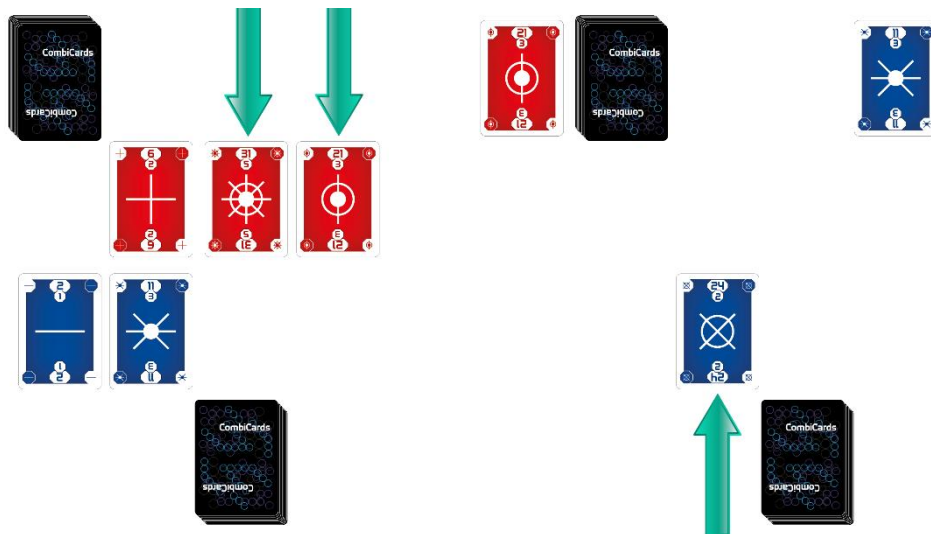
Der Gewinner nimmt die Karten des Gegners auf seinen offenen Gewinnstapel.

Die eigenen ausgespielten Karten legt der Gewinner auf seinen offenen Ablagestapel.

Nachziehen

Beide Spieler ziehen so lange Karten von ihrem Deck, bis sie wieder vier Karten auf der Hand haben.

Der Verlierer beginnt die nächste Runde.



Sonderfall

Kein passendes Symbol:

Hat ein Spieler das benötigte Symbol nicht, gibt er eine seiner Handkarten als Tribut an den Gegner (zählt als Gewinn).

Die ausgespielte Karte wird abgelegt.

Beide Spieler ziehen eine Karte nach.

Der Spieler, der das Tribut abgeben musste, beginnt den nächsten Kampf.

Rundenstruktur

Erster Zug

Der Startspieler legt immer genau eine Karte aus.

Zweiter Zug

Der Gegenspieler kann eine oder zwei Karten auslegen.

Weitere Züge

Jede Runde hat ein Spieler folgende Optionen:

Eine oder zwei Karten auslegen

und / oder

eine Karte von der Hand tauschen gegen eine bereits ausgespielte eigene Karte.

Wichtig: Sobald ein Spieler nicht mehr überbieten kann, verliert er den Kampf. Karten können dann nicht mehr ausgetauscht werden. Deshalb sollte man stets abwägen, ob man weiterkämpft oder den Kampf bewusst verliert.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler nicht mehr auf vier Karten nachziehen kann. Der andere Spieler gewinnt.

Schalterspiel 2.0

In diesem Zweipersonenspiel geht es darum, geschickt deine Single-Karten zu drehen, um die meisten Tischkarten zu gewinnen. Es ist ein strategisches Meisterwerk in dem vorausdenken und Taktik dich zum Sieg führen.

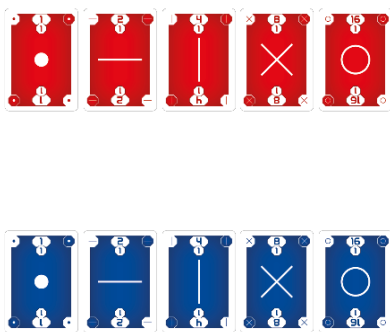
Anzahl der Spieler: 2 Spieler

Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendecks
Je Spieler wird ein Markierer benötigt (Münze oder ähnliches)
Optional: Spielermatten zur Hilfestellung

Ziel des Spiels: Gewinne die meisten Tischkarten, indem du geschickt deine Single-Karten drehst.

Aufbau:

- Jeder Spieler entnimmt seinem 32-Kartendeck die 5 Single-Karten.
- Ein Spieler legt seine 5 Single-Karten in der Reihenfolge 1, 2, 4, 8, 16 offen vor sich aus. (Optional können Spielermatten zum schnellen Erkennen der Symbole eingesetzt werden.)
- Der zweite Spieler legt seine Karten so aus, dass seine Symbole denen des ersten Spielers gegenüberliegen.
- Beide Spieler drehen ihre Karten um, so dass die Rückseiten oben sind.
- Aus einem Kartendeck wird der Joker entfernt. Dieses wird gemischt und mit der Rückseite nach oben als Spielstapel zwischen den Spielern platziert.
- Die obersten 3 Karten werden offen als Tischkarten in die Mitte gelegt.
- Die oberste Karte auf dem Spielstapel wird aufgedeckt, damit man sieht welche Karte als nächstes ins Spiel kommt.
- Das zweite Kartendeck wird nicht gebraucht und zur Seite gelegt.



Spielerklärung:

Die Spieler versuchen mit ihren Single-Karten eine der Tischkarten von den Symbolen her genau nachzustellen, damit sie diese Tisch-Karte für sich abräumen können.

Spielbeginn:

Der erste Spieler wird frei bestimmt.

Er dreht eine seiner Single-Karten um und legt seinen Markierer darauf.

Diese Karte ist blockiert für den nächsten eigenen Zug und blockiert gleichzeitig die gegenüberliegende Karte des Gegners.

Der zweite Spieler ist am Zug und dreht eine seiner Single-Karten um (nicht die, die der gegnerischen blockierten Karte gegenüberliegt) und legt seinen Markierer darauf.

Spielablauf:

Der erste Spieler ist wieder dran und dreht nur eine seiner drei nicht blockierten Single-Karten um. Mit Umdrehen der Karten ist gemeint, dass eine Karte aufgedeckt wird (Symbol sichtbar) oder auch zugedeckt werden kann (Rückseite sichtbar).

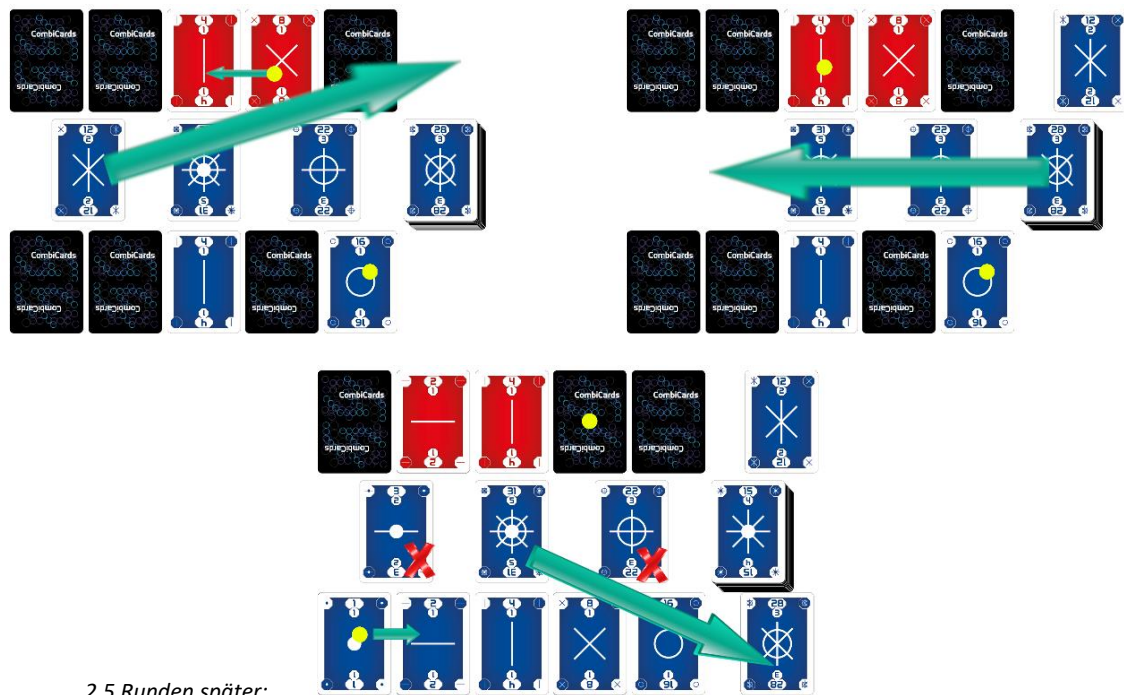
Beide Spieler drehen abwechselnd ihre eigenen Single-Karten um und legen ihren Markierer darauf, bis ein Spieler mit seinen Single-Karten genau eine der offenen Tischkarten nachgebildet hat. Das bedeutet, dass

genau die Karten offen aufgedreht sind, die genau dem Symbol einer Tischkarte entsprechen. Es darf kein Symbol der Single-Karten mehr offen aufgedreht sein, als auf der Karte, die man gewinnen will, abgebildet sind.

Der Spieler gewinnt die Tischkarte und legt sie auf seinen Gewinnstapel.

Nach einem Gewinn wird die oberste Karte vom Spielstapel offen in die Mitte als neue Tischkarte gelegt. Die nächste Karte auf dem Spielstapel wird aufgedeckt.

Der Gegner ist wieder am Zug.



2,5 Runden später:

Besondere Regel

Wenn nach dem Legen einer neuen Tischkarte der nächste Spieler genau die entsprechenden Single-Karten mit den passenden Symbolen offen liegen hat, kann er sich direkt diese Tischkarte nehmen. Anschließend legt er eine neue Tischkarte vom Spielstapel in die Mitte. In diesem Fall nimmt der Spieler seinen Marker von der vorher blockierten Karte herunter, und der Zug ist beendet.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte des Spielstapels ausgelegt wurde. Um die letzten 3 Karten wird nicht mehr gespielt.

Jeder Spieler zählt seine gewonnenen Tischkarten.

Der Spieler mit den meisten Tischkarten gewinnt das Spiel.

Schildkröte

Ein Solo-Spiel für Perfektionisten, die vorausdenken können und sich gut mit den Karten auskennen.



Anzahl der Spieler: 1 Spieler

Benötigte Materialien: 1x32 Kartendeck zum Auslegen.

1x32 Kartendeck zum Spielen.

Ziel des Spiels: Alle Positionen auf dem Spielfeld müssen mit passenden Karten belegt werden.

Aufbau:

- Karten-Auslage: Lege mit einem Kartendeck das Spielfeld verdeckt entsprechend des speziellen Musters aus (siehe Bild).
- Offene Karten: Entferne den Joker aus dem zweiten Kartendeck und suche die 5 Single-Karten raus. Mische diese und platziere sie offen an den vorgegebenen Positionen des Spielfelds. Lege die Karte mit dem Wert 31 in die Mitte des Spielfelds.
- Nachziehstapel: Mische die restlichen Karten. Dieser Stapel wird verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt.

Spielablauf:

Karte ziehen und auslegen

Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und lege sie auf eine passende, freie Position auf dem Spielfeld. Jede Karte muss gelegt werden, bevor eine neue Karte gezogen wird.

Passt eine Karte nicht, lege sie auf den Ablagestapel. Diese Karte darf im weiteren Spielverlauf nicht mehr verwendet werden.

Mechanik

Spiele nach dem Prinzip "ein Symbol mehr oder weniger". Falls du die Mechanik noch nicht kennst, spiele vorher die Patience *Pyramide*, um sie zu erlernen.

Auslege-Regeln

Die Karten werden nachfolgenden Regeln um die zentrale Karte (31) herum angeordnet:

- Rang 4 Karten (Karten mit 4 Symbolen) werden an den vier Seiten der zentralen Karte (31) platziert.
- Rang 3 Karten werden zwischen Rang 2 und Rang 4 Karten ausgelegt.
- Rang 2 Karten werden zwischen den Single-Karten und den angrenzenden Rang 3 Karten gelegt.

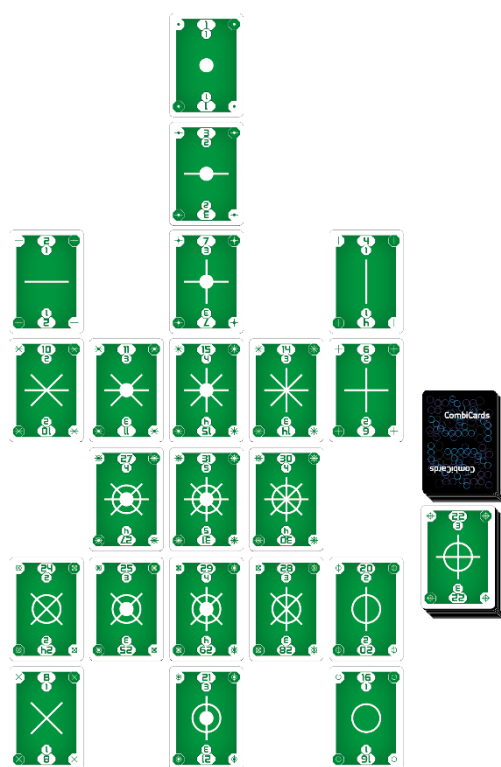
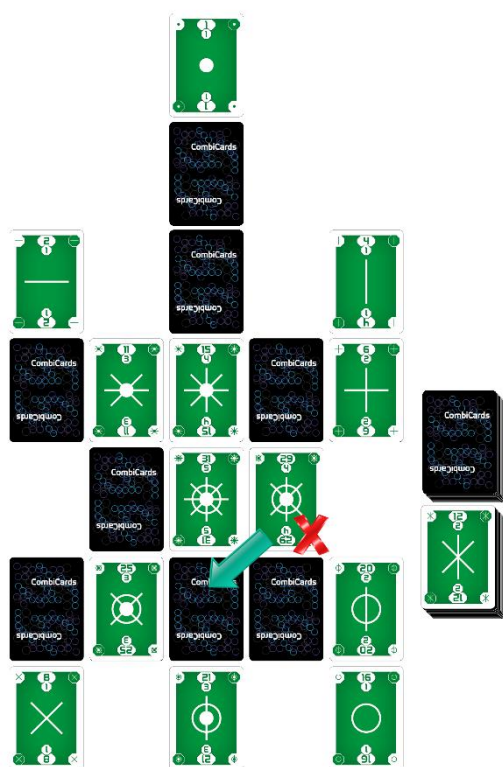
Strategisches Platzieren

Achte darauf, dass die Symbole an benachbarten Karten ein Symbol mehr oder weniger enthalten. Dies erfordert strategisches Vorausdenken und Planung, vor allem beim Platzieren von früh gezogenen Rang 3 Karten, wenn noch keine Rang 2 oder Rang 4 Karten zur Orientierung liegen.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Positionen auf dem Spielfeld mit Karten belegt sind und die Symbole an den benachbarten Karten übereinstimmen. Für eine neue Herausforderung im nächsten Spiel kannst du vorher die Single-Karten mischen und neu anordnen.

(Bilder auf Seite2)



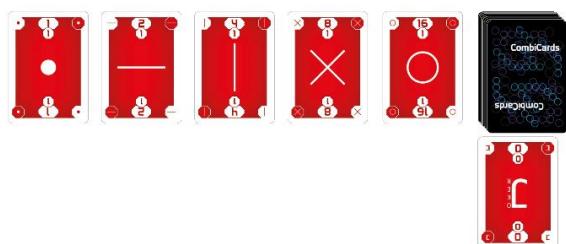
Schlachtfeld

Erobere das Schlachtfeld, indem du die Karten deines Gegners schlägst und dabei die höchste Punktzahl erzielst. Stelle deine Taktik und Geschicklichkeit unter Beweis, um den Sieg davon zu tragen. Risiken sind unvermeidlich!

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

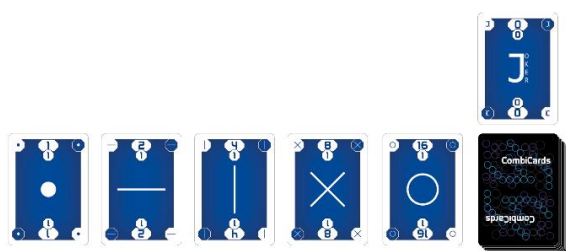
Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendeck; zum Punkte zählen werden Zettel und Stift benötigt.

Ziel des Spiels: Durch das Schlagen der Karten des Gegners die höchste Punktzahl erreichen.



Aufbau:

- Jeder Spieler entnimmt seinem 32-Kartendeck die 5 Single-Karten.
- Ein Spieler legt seine 5 Single-Karten in der Reihenfolge 1, 2, 4, 8, 16 offen vor sich aus.
- Der zweite Spieler legt seine Karten so aus, dass seine Symbole denen des ersten Spielers gegenüberliegen.
- Der Abstand zwischen den Karten der Spieler sollte groß genug sein, um drei Kartenreihen dazwischen zu platzieren.
- Entferne die Joker aus dem Spiel und lege sie seitlich eine Zeile höher über den Singlekarten ab, wodurch zwischen den Jokern eine Zeile frei bleibt.
- Mische die übrigen Karten, die den Kartenstapel bilden, und platziere ihn verdeckt unterhalb des Jokers neben den eigenen Karten.



- Jeder Spieler zieht zwei Karten von seinem Stapel auf die Hand.

Hinweis

Bei diesem Spiel geht es um die Anzahl der kombinierten Single-Symbole (Rang) auf den zu spielenden Karten, die das Bewegen der Karten in einem Spielzug bestimmt.

Spielbeginn:

Der erste Spieler legt eine seiner Karten offen auf den Tisch. Anschließend darf er seine Karten bewegen, wobei folgende Bedingungen zu beachten sind:

1. Es müssen genau so viele Bewegungen gemacht werden, wie der Rang der ausgelegten Karte vorgibt.
2. Es dürfen nur Karten bewegt werden, deren Symbol auf der offengelegten Karte zu sehen ist, jedoch müssen nicht alle Karten mit diesem Symbol bewegt werden.
3. Keine Karte darf in einem Zug mehr als 2 Felder vorwärtsbewegt werden.

Beispiel: Die ausgespielte Karte ist die 11. Es ist eine Rang 3 Karte und auf ihr ist das X, der Balken und der Punkt abgebildet. Der Spieler darf drei Bewegungen machen: er zieht den Punkt 2 Felder vor und das X ein Feld, den Balken kann er nicht mehr bewegen, da alle drei Bewegung schon gemacht wurden. Oder der Spieler hätte auch alle drei Karten nur um ein Feld bewegen können.

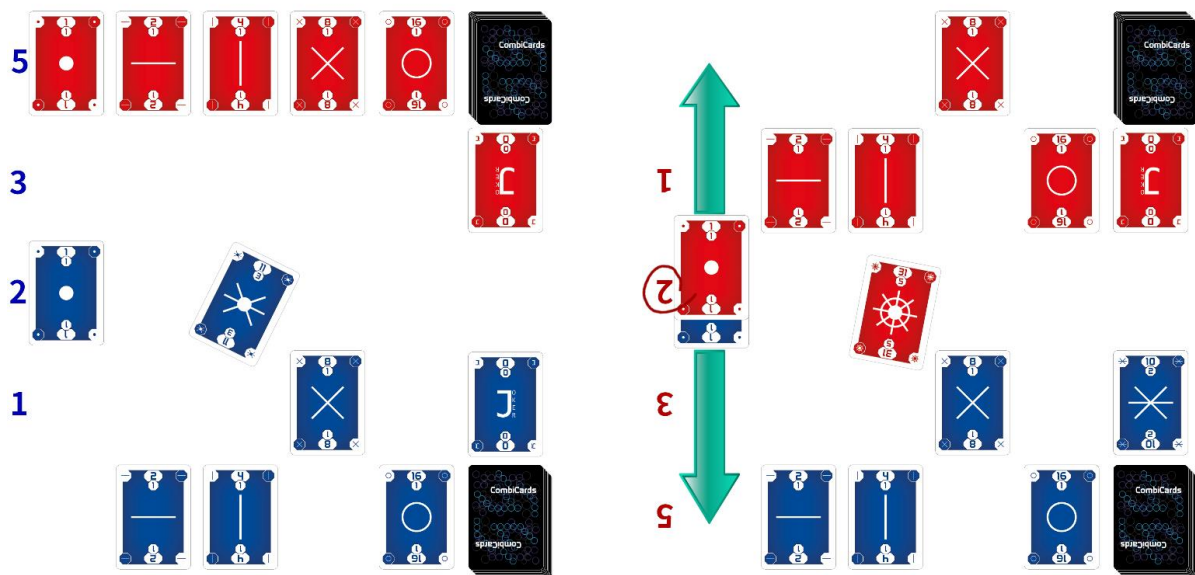
Nach den Bewegungen wird die ausgespielte Karte auf den Joker gelegt, was nun der Ablagestapel ist, und der Spieler zieht eine neue Karte von seinem Stapel.

Das Schlagen gegnerischer Karten

Wenn das Feld einer gegnerischen Karte erreicht wird (mit max. 2 Bewegungen), dann schlägt man die

gegnerische Karte. Es können pro Runde mehrere Karten geschlagen werden. Für das Schlagen von Karten erhält man Punkte.

Ausnahme: Die Karten in der gegnerischen Ausgangsreihe können nur geschlagen werden, wenn man mit seiner Karte schon genau davor lag, also nur ein Feld Bewegung benötigt.



Punktbewertung

Punkte werden basierend auf der eigenen Ausgangsreihe vergeben. Zum Beispiel erhält man 1 Punkt für das Schlagen einer gegnerischen Karte in der ersten Reihe vor der eigenen Ausgangsreihe, 2 Punkte für die zweite Reihe und 3 Punkte für die dritte Reihe. Das Schlagen der gegnerischen Karten in der gegnerischen Ausgangsreihe bringt 5 Punkte.

Reihenfolge der Aktionen

1. Die zu spielende Karte offen auslegen.
2. Alle Bewegungen entsprechend dem Rang und den Symbolen der Karte wie oben beschrieben durchführen.
3. Punkte für geschlagene Karten zählen und notieren
4. Die schlagenden und geschlagenen Karten zurück in die Ausgangsreihe legen.
5. Die offen gespielte Karte auf den Ablagestapel legen.
6. Eine Karte nachziehen.

Ende des Spiels:

Wenn alle Karten aufgebraucht sind, werden die Punkte gezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Tauziehen

Hier wird, wie beim Tauziehen, um Karten gerungen, die in der Mitte des Tisches platziert sind. Beide Spieler versuchen, diese Karten aus dem Spielfeld über die eigene Seite zu bewegen, um Punkte zu sammeln. Es entsteht ein aufregendes Hin und Her!

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendeck
Zwei unterschiedliche Markierer (z. B. Münzen oder Würfel)

Ziel des Spiels: Bewege insgesamt vier Karten über die Spielfeldgrenze auf deine Seite.

Aufbau:

Entfernt den Joker und die 31 aus beiden Kartendecks.

Aus einem Deck werden fünf Karten mit den Werten 1, 2, 4, 8 und 16 offen nebeneinander in die Mitte des Tisches gelegt.

Die gleichen Karten des zweiten Decks werden verdeckt entlang einer Linie von Spieler zu Spieler ausgelegt. Die mittlere Karte befindet sich auf Höhe der offenen Karten.



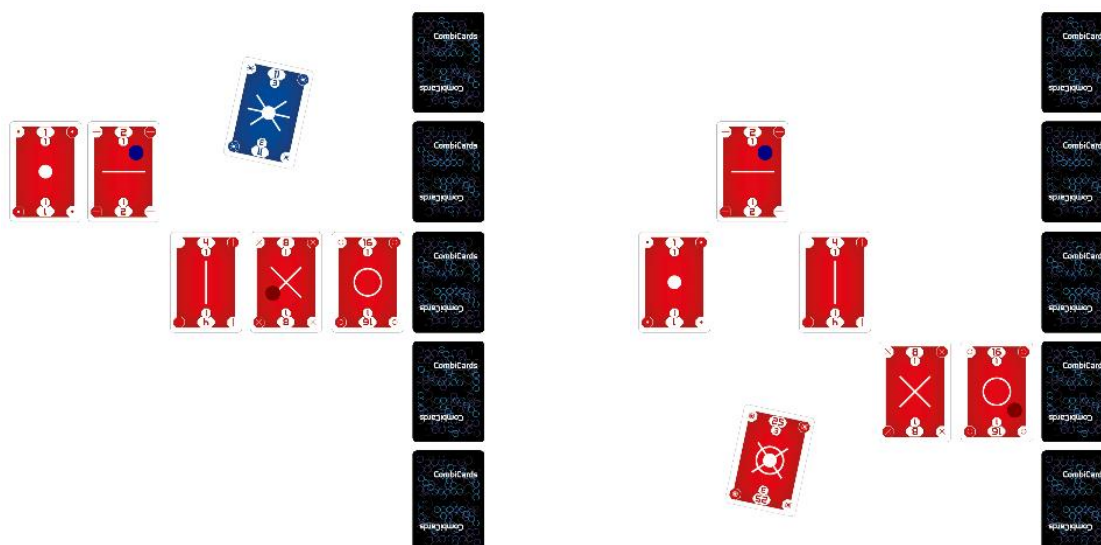
Beide Spieler mischen ihre restlichen Karten und legen sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Jeder Spieler zieht zu Beginn zwei Karten auf die Hand.

Spielbeginn:

Der erste Spieler setzt seinen Markierer auf eine Karte in der Mitte und blockiert diese für den ersten Zug des Gegners.

Nun legt der zweite Spieler eine seiner Handkarten offen aus und bewegt jede Karte, die das Symbol seiner ausgespielten Handkarte zeigt, um eine Position in seine Richtung – außer die vom Gegner blockierte Karte.

Danach legt der zweite Spieler seinen Markierer auf eine der bewegten Karten, legt seine ausgespielte Karte auf den Ablagestapel und zieht eine neue Karte nach.



Spielablauf:

Im Wechsel spielen die Spieler Karten und führen ihren Zug aus:

- Karte ausspielen: Der Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand.
- Karten bewegen: Jede der in der Mitte liegenden Karten, die das Symbol der ausgespielten Karte zeigen, wird um eine Position in die Richtung des Spielers verschoben. Die durch den Gegner blockierte Karte darf nicht bewegt werden.
- Blockieren: Der Spieler legt seinen Markierer auf eine der gerade bewegten Karten, um sie für den nächsten Zug des Gegners zu blockieren.
- Karte nachziehen: Der Spieler legt seine gespielte Karte auf den Ablagestapel und zieht eine neue Karte von seinem Spielstapel, sodass er wieder zwei Karten auf der Hand hat.

Für jede Karte, die erfolgreich über die Spielfeldgrenze gezogen wurde, erhält der Spieler einen Punkt. Dies kann durch eine Notiz oder eine beiseitegelegte Karte aus dem Ablagestapel angezeigt werden.

Spielmechaniken:

- Eine Karte, die mit dem eigenen Markierer blockiert ist, darf im eigenen Zug bewegt werden, jedoch nicht vom Gegner.
- In jedem Zug muss der Markierer auf eine der Karten gesetzt werden, die gerade bewegt wurde, aber nie auf dieselbe Karte wie im vorherigen Zug.
- Ausnahme: Falls eine ausgespielte Handkarte zwei Symbole enthält die beide blockiert sind, kann der Spieler nur die Karte mit seinem eigenen Markierer bewegen und den Markierer dort belassen.

Ende des Spiels:

Der Spieler, der zuerst vier Karten erfolgreich über die Spielfeldgrenze auf seine Seite bewegt, gewinnt das Spiel.

Tentagram

Sammele die meisten Karten, indem du geschickt deine Handkarten auf dem Tisch ablegst und Stapel bildest. Gewinne durch Taktik und Aufmerksamkeit – der Spieler mit den meisten Karten ist der Sieger!

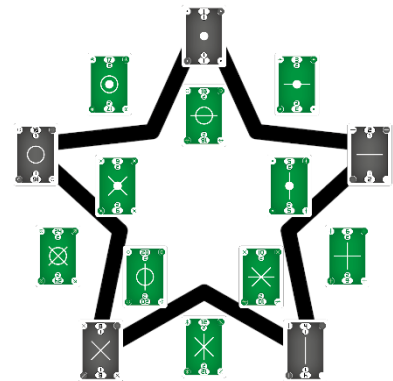
Anzahl der Spieler: 3 oder mehr Spieler.

Benötigte Materialien: Ein Kartendeck pro Spieler.

Ziel des Spiels: Die meisten Karten am Ende des Spiels zu bekommen.

Aufbau:

1. Aus einem Kartendeck (Farbe egal), werden die fünf Single-Karten entnommen und in Pentagramm-Form auf dem Tisch offen ausgelegt.
2. Ein zweites Deck wird für die Rang-2-Karten verwendet und entsprechend dem Bild zwischen den Single-Karten platziert. Die Farben der Karten spielen für den Rest des Spiels keine Rolle.
3. Die restlichen Karten der beiden Decks werden für die Spieler verwendet.



Jeder Spieler wählt eine Farbe (ein Kartendeck) und entnimmt den Joker, die Single-Karten und Rang-2-Karten. Jeder Spieler erstellt einen Spielstapel mit 16 Karten (Rang-3, Rang-4 und Rang-5) aus seiner Farbe, mischt ihn und legt ihn verdeckt vor sich auf den Tisch.

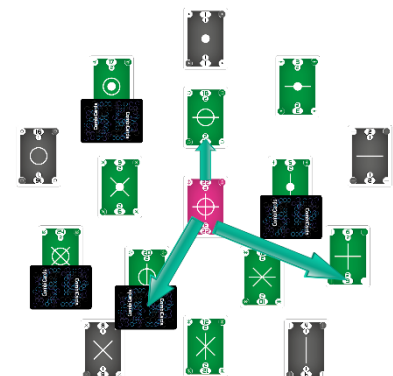
Das Auslegen der Karten erfolgt nur auf die Rang-2-Karten, im Folgenden als „Tischkarten“ bezeichnet.

Spielablauf:

Jeder Spieler zieht von seinem Stapel die oberste Karte in seine Hand, ohne dass die Mitspieler die Karte einsehen können. Ein Spieler beginnt und legt seine Karte frei nach seiner Wahl auf eine der 10 Tischkarten ab. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Die Karte darf nur auf eine der 10 Tischkarten abgelegt werden, deren Symbole mit denen der Handkarte übereinstimmen. Dabei gibt es immer mehrere Möglichkeiten seine Handkarte abzulegen.
- Die Karte muss **verdeckt** abgelegt werden, jedoch so, dass das Symbol der Tischkarte weiterhin sichtbar bleibt.

Sobald ein Spieler seine Karte abgelegt hat, zieht er eine neue Karte von seinem Stapel. Danach ist der nächste Spieler am Zug und legt seine Karte auf eine passende Tischkarte ab (Handkarte muss zu den Symbolen der Tischkarte passen). Auf diese Weise entstehen im Verlauf des Spiels mehrere Kartenstapel auf den Tischkarten.



Das Ziel ist, dass jeder Spieler versucht, die meisten Karten in einem Stapel zu haben, um ihn am Ende des Spiels zu gewinnen. Während noch Karten gelegt werden darf niemand unter die Stapel gucken.

Auswertung am Ende des Spiels:

Der erste Stapel wird folgendermaßen ausgewertet:

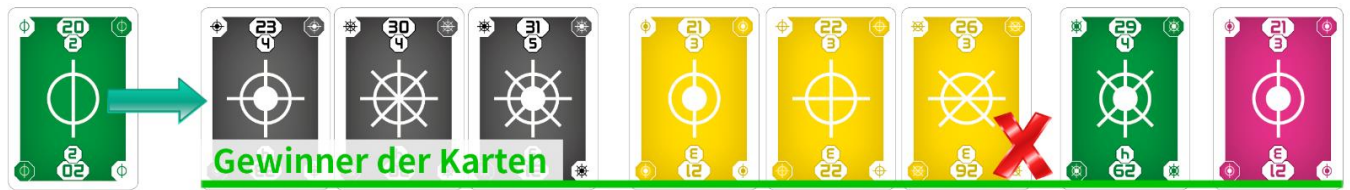
Phase 1 - Überprüfung: Es wird überprüft, ob alle Karten im Stapel die Symbole der betreffenden Tischkarte enthalten. Falsch abgelegte Karten werden für das Zählen beiseitegelegt, aber in Phase 3 wieder dem Stapel hinzugefügt.

Phase 2 - Auswertung: Die Karten des Stapels werden nach Farben sortiert und je Farbe ausgezählt. Die Farbe mit den meisten Karten gewinnt den Stapel.

- Bei Gleichstand gewinnt die Farbe mit der nächstniedrigeren Anzahl an Karten.
- Sollte, aufgrund von Gleichständen, kein Gewinner zu ermitteln sein führt das zum Zurücklegen des Stapels auf die entsprechende Tischkarte ohne Phase 3.

Phase 3 - Zuteilung des Gewinnstapels: Der Spieler dessen Farbe gewonnenen hat erhält den gesamten Stapel. Eine zuvor aussortierte Karte wird nur dann dem Stapel hinzugefügt, wenn sie nicht die Farbe des aktuellen Stapelgewinners hat.

Die Phasen 1, 2 und 3 werden für jeden Stapel wiederholt.



In diesem Stapel hat der Spieler der schwarzen Karten gewonnen.

Ende des Spiels:

Alle Spieler zählen ihre gewonnenen Karten. Der Spieler mit den meisten Karten ist der Sieger. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der nächstniedrigeren Anzahl an Karten.

Treppenspiel

Sei der Schnellste bei diesem abwechslungsreichen Rennen, aber Vorsicht: Laufbänder, Mauern und Löcher stellen dich auf die Probe. Wer wird die Treppe erklimmen und den ultimativen Sieg erringen?

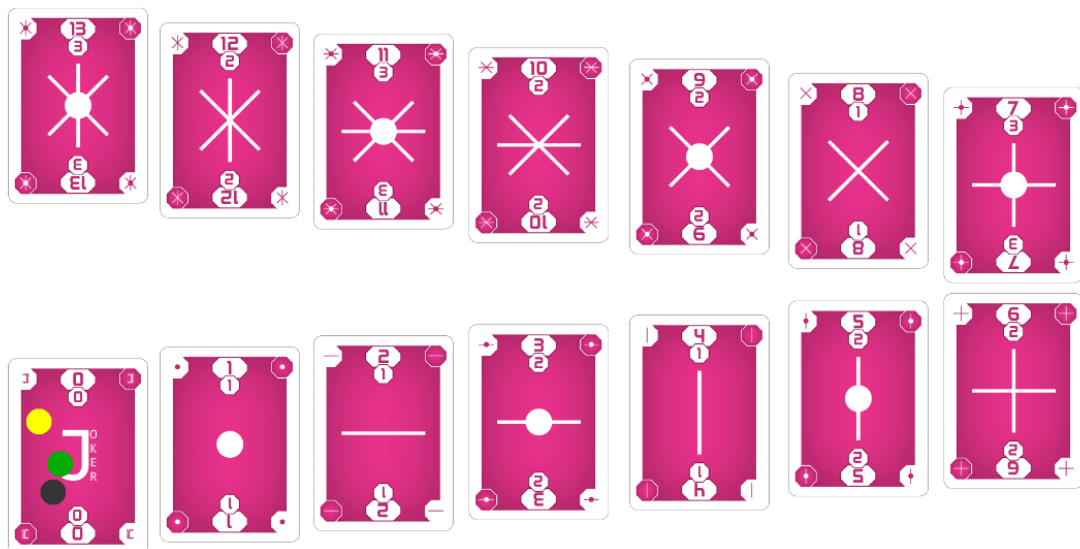
Anzahl der Spieler: 2 oder mehr Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck zum Auslegen des Spielfeldes
Ein Kartendeck pro Spieler
Ein sechsseitiger Würfel
Spielfiguren oder ein anderer passender Ersatz

Ziel des Spiels: Erreiche als erster den Joker über die Treppen.

Aufbau:

Eine Kartendeck wird genommen und die Karten werden in Reihenfolge ihres Wertes ausgelegt: Joker, 1, 2, 3, 4, 5, 6 wobei jede Karte leicht höher als die vorherige ist. Dann wird die 7 oben über die 6 gelegt und 8, 9... werden in die andere Richtung weitergelegt. Dasselbe gilt für die Karten 14, 21 und 28. Die letzte Karte ist erneut ein Joker. Jeder Spieler nimmt die 5 Single Karten aus seinem Deck, mischt sie und legt sie verdeckt vor sich hin. Jeder Spieler platziert seine Spielfigur auf dem unteren Joker.



Spielablauf:

Der erste Spieler würfelt und bewegt seine Figur entsprechend der geworfenen Zahl. Danach zieht er die oberste Karte seines Stapels und deckt sie vor sich auf. Wenn das Symbol nicht auf seinem Feld ist, passiert nichts, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn das Symbol auf dem Spielfeld vorhanden ist, führt der Spieler den entsprechenden Effekt aus:

Punkt: Gehe ein Feld vor.

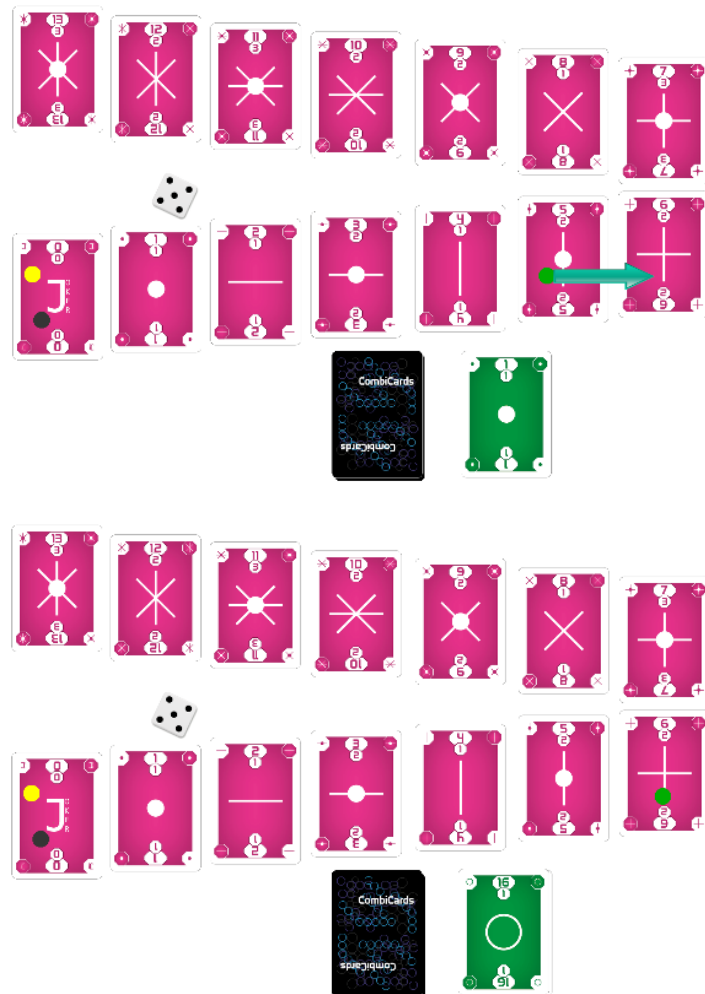
Balken: Gehe ein Feld zurück.

Säule: Setze eine Runde aus.

X: Springe auf die Karte unter der aktuellen Position; das bedeutet, eine Reihe abwärts.

Kreis: Würfle und bewege Dich entsprechend viele Felder zurück.

Wenn ein Spieler durch ein Symbol auf ein neues Feld kommt, zieht er eine weitere Karte und handelt sie ab, wenn das Symbol auf dem neuen Feld und der neuen Karte übereinstimmen. Dies endet, wenn ein Symbol gezogen wird, das nicht auf dem Feld ist, durch Aussetzen oder wenn der Stapel erschöpft ist und neu gemischt werden muss. Die Karten jedes Spielers werden Zug für Zug aufgedeckt. Nach dem Zug, in dem der Stapel aufgebraucht wurde, wird er neu gemischt.



Ende des Spiels:

Um das Spiel zu gewinnen, muss man den oberen Joker genau erreichen. Wenn die Würfelzahl größer ist, geht der Spieler den Rest der Felder wieder zurück. Ein Spieler kann auch gewinnen, indem er auf die 31 kommt und einen Punkt zieht.

Die Symbole kann man auch so verstehen:

Punkt: Ein Trampolin lässt dich ein Feld weiterspringen.

Balken: Ein Laufband läuft Rückwärts und schiebt dich auf das Feld hinter dir.

Säule: Eine unsichtbare Wand versperrt dir den Weg. Du kommst einfach nicht daran vorbei.

X: Unter deinen Füßen bewegt sich etwas. Ist das ein Loch im Boden? Ahhhh...

Kreis: Du landest auf einen Drehkreis, er dreht sich so schnell, dass du verwirrt wirst und in die falsche Richtung läufst.

Variante:

Für mehr Spaß und eine längere Spieldauer umfasst das Deck nicht nur die Singlekarten, sondern auch alle zehn 2er-Karten. Wenn nur eins der Symbole auf dem Feld ist muss er dieses verwenden. Wenn aber beide Symbole der Karte auf dem Feld sind, darf der Spieler einen der beiden Effekte auswählen, den er anwenden möchte.

Weihnachts-Chaos

Weihnachten steht vor der Tür, und der Trubel beginnt! Alle rennen herum, um Geschenke zu kaufen, Einladungen zu verschicken und auch noch Gutes zu tun. Wer kann als Erster alle seine Aufgaben abschließen und die Festzeit genießen?

Anzahl der Spieler: 3-6 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck

Ziel des Spiels: Gewonnen hat, wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat.

Aufbau:

Mische die Karten und teile sie wie folgt aus:

Bei 3–4 Spielern erhält jeder 7 Karten.

Bei 5 Spielern erhält jeder 6 Karten.

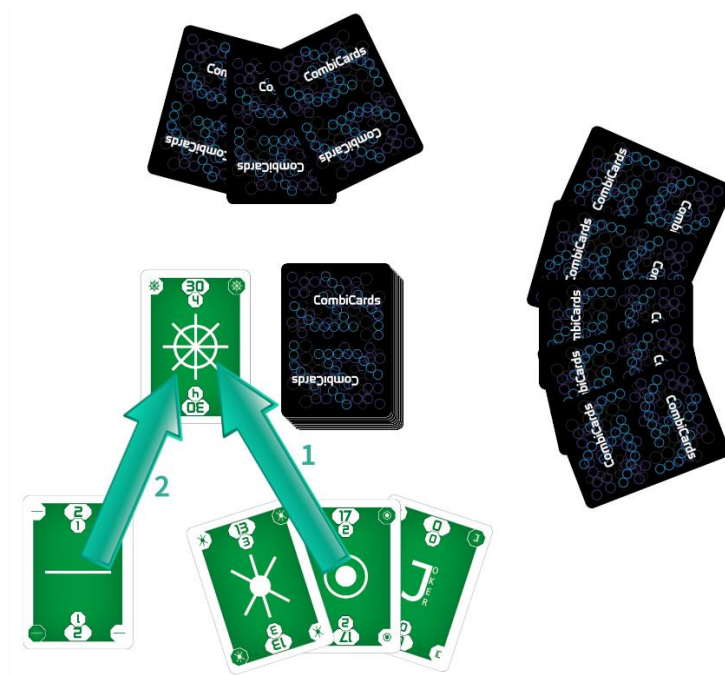
Bei 6 Spielern erhält jeder 5 Karten.

Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.

Spielbeginn:

Der Startspieler wählt eine Handkarte, spielt diese aus und führt die darauf abgebildeten Aktionen entsprechend der Symbole auf der Karte in beliebiger Reihenfolge aus. Anschließend legt er die Karte offen auf einen Ablagestapel neben den Nachziehstapel. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Zeichen	Name	Aktion
Joker	Schwiegermutter	Die Schwiegermutter hindert dich am Gewinnen. Sie kann nicht abgelegt oder gespielt, aber verschenkt oder gewichtet werden.
●	Schnäppchen holen	Du lässt Dir ein Angebot machen: Alle Mitspieler wählen eine Handkarte aus, die sie anbieten möchte und legen sie verdeckt vor sich ab. Dann decken alle gleichzeitig auf und Du wählst eine Karte aus, die du aufnimmst. Die anderen Spieler behalten ihre Karten.
—	Spende machen	Eine Karte auf den Ablagestapel abwerfen.
	Geschenk loswerden	Schenke einem anderen Spieler eine deiner Karten.
×	Einladung verschicken	Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte vom Nachziehstapel.
○	Wichteln	Jeder Spieler zieht eine Karte vom nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Beginnend mit dem Spieler, der die Karte gespielt hat.



Spielmechaniken:

Schwiegermutter

Wer keine Karte spielen kann, weil er nur die Schwiegermutter auf der Hand hat, muss eine Karte ziehen und darf dann keine Karte spielen.

Wichteln: Wenn beim Wichteln die letzte Karte eines Spielers gezogen wird, zählt das nicht als Sieg; der Spieler muss ebenfalls eine Karte vom nächsten Spieler ziehen.

Nachziehstapel

Ist der Nachziehstapel leer, mischt man den Ablagestapel und verwendet ihn als neuen Nachziehstapel.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat und alle Aktion seiner aktuellen Karte erledigt sind. Falls mehrere Spieler gleichzeitig ihre letzte Karte ablegen, gewinnt der aktive Spieler. Ist dieser nicht dabei, gewinnen alle, die keine Karten mehr haben.

Tipp: Mit Weihnachtsstimmung spielen

Verleiht dem Spiel eine festliche Stimmung, indem ihr die Aktionen beim Ausführen benennt. Zum Beispiel:

- Punkt bedeutet Schnäppchen holen: „Macht mir ein Angebot“; „Wer von euch hat das beste Schnäppchen“
- Säule bedeutet Geschenk loswerden: „Du erhältst ein Geschenk“; „Hier extra für Dich“; „Ich habe da ein schönes Geschenk für Dich“
- X bedeutet Einladung verschicken: „Du bist eingeladen und darfst ein Geschenk mitbringen“; „Du weißt, dass du bei keiner Party fehlen darfst, du bist wie immer eingeladen.“
- Kreis bedeutet Wichteln: „Wir Wichteln“; „Es ist Wichtelzeit“

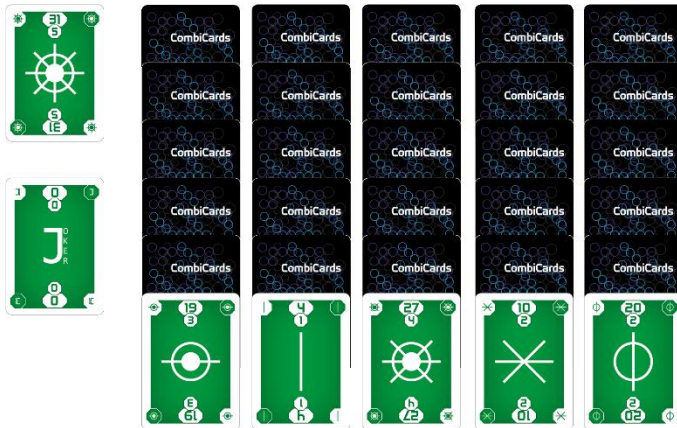
Werteschiede

Eine klassische Patience, bei der es darum geht, alle Karten vom Spielfeld zu entfernen.

Anzahl der Spieler: 1 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck

Ziel des Spiels: Alle Karten müssen auf den Joker (0) und 31 verschwinden.



Aufbau:

- Entferne den Joker und 31 aus dem Deck und lege sie offen aufs Spielfeld.
- Mische die restlichen Karten gut durch.
- Lege fünf Karten verdeckt nebeneinander aus.
- Lege darauf fünf weitere Karten, jeweils halb überlappend. Wiederhole diesen Schritt viermal, sodass insgesamt sechs Reihen entstehen.
- Decke die obersten fünf Karten auf.

Spielerklärung:

Wir spielen nur mit der großen Zahl, dem Wert.

Ziel ist es, die Karten gemäß den Regeln so zu verschieben, dass sie letztlich auf den Joker und die 31 abgelegt werden können.

Spielbeginn:

Du darfst eine einzelne Karte nur auf eine andere Karte mit einem größeren Wert legen. Dadurch entsteht ein "Block".

Blöcke können nicht mehr verschoben werden, es sei denn, sie werden auf ein leeres Feld gelegt.

Wird durch das Verschieben einer Karte eine verdeckte Karte freigelegt, so wird diese aufgedeckt.

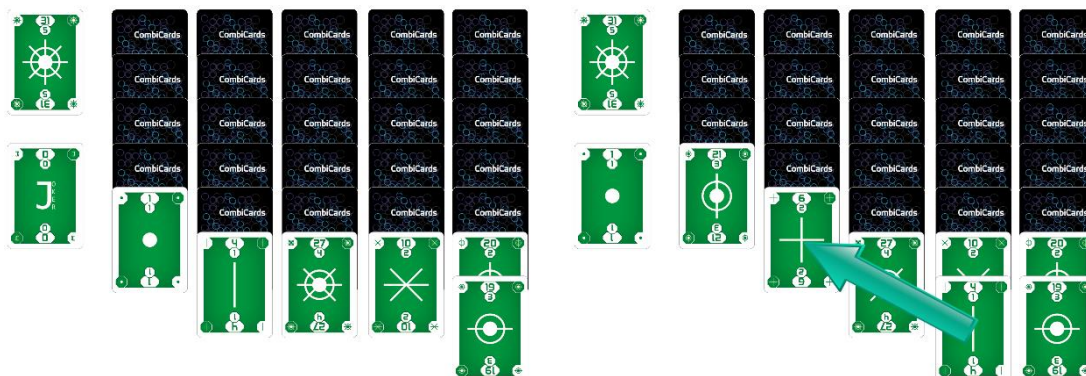
Spielablauf:

Verschieben von Karten

Die oberste Karte eines Blocks darf nur verschoben werden, wenn ihr Wert kleiner ist als der Wert der Zielkarte, aber nicht kleiner als der eigene Wert. Beispiel: Eine 4 liegt auf einer 10. Du kannst die 4 auf eine 5, 6, 7, 8 oder 9 legen, aber nicht auf eine 11 oder höher und auch nicht auf eine 2 oder 3.

Auflösen von Blöcken

Wenn durch das Verschieben oder Ablegen einer Karte ein Block gelöst wird und eine einzelne Karte übrig bleibt, darf diese wieder normal gespielt werden.



Ablegen auf Joker und 31

- Sobald die Karte 1 oder 30 aufgedeckt wird, dürfen sie sofort auf den Joker oder die 31 gelegt werden.
- Weitere Karten können in aufsteigender Reihenfolge auf den Joker (1, 2, 3, ...) oder in absteigender Reihenfolge auf die 31 (30, 29, 28, ...) gelegt werden.
- Große Karten können nur abgelegt werden, wenn sie nicht innerhalb eines Blocks gefangen sind.

Leere Felder

Wird eines der fünf Felder frei, darf dort entweder:

- eine einzelne Karte,
- ein ganzer Block, oder
- die oberste Karte eines Blocks abgelegt werden.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Karten auf den Joker und die 31 abgelegt wurden.

Variante:

Im **Verlust-Modus** bekommt die 31 eine neue Funktion:

- Statt Karten auf der 31 abzubauen, müssen alle Karten von 1 bis 30 auf dem Joker aufgebaut werden.
- Karten können jederzeit auf die 31 gelegt werden, gelten dann jedoch als "verloren".
- Die Karte auf der 31 bleibt dort und kann nicht mehr entfernt werden.
- Jede neue Karte auf der 31 muss kleiner sein als die Karte, die sich aktuell dort befindet.

Ziel ist es, möglichst viele Karten auf den Joker abzulegen.

Beispiel: Wenn eine 29 auftaucht, die nicht untergebracht werden kann, darf sie auf die 31 gelegt werden. Danach können die restlichen Karten weiter auf den Joker abgelegt werden, jedoch nur noch bis zur 28.

Wer es schafft, alle 30 Karten aufzubauen, gewinnt das Spiel perfekt.

White Jack

Erobere die Karten deines Gegenspielers mit Glück und kalkulierte Risiko.

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendeck und 2 Würfel.

Ziel des Spiels: Der erste Spieler, der alle Karten seines Gegners erobert, gewinnt das Spiel.

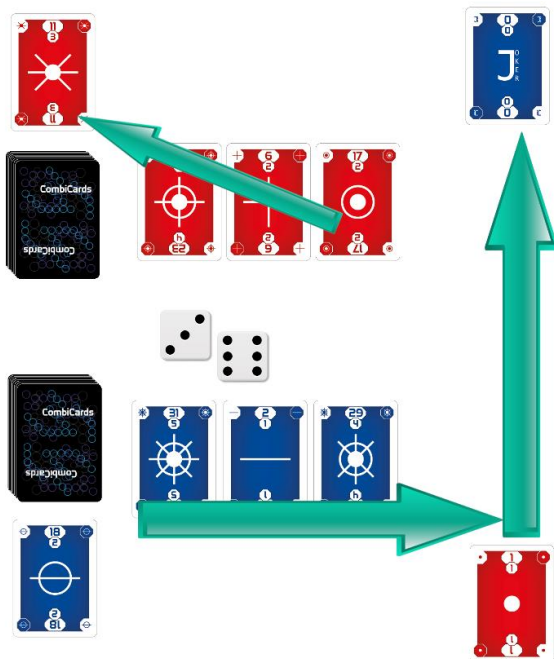
Aufbau:

Jeder Spieler mischt seinen Kartendeck und legt es verdeckt vor sich hin. Es werden nur die Ränge der Karten verwendet; die Werte und Symbole werden nicht benötigt. Achtung: Das Wort „Wert“ wird in diesem Text anders verwendet und meint nicht die großen Zahlen auf den Karten.

Spielablauf:

Ein Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Die Augenzahlen der Würfel ergeben zusammen den maximalen Wert, den die Spieler mit ihren Karten nicht überschreiten dürfen.

Der erste Spieler deckt die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie offen auf den Tisch. Ihr Rang bestimmt den Wert.



Der andere Spieler macht dasselbe.

Abwechselnd decken die Spieler Karten auf, wobei sie versuchen, mit ihren ausliegenden Kartenwerten so nah wie möglich an den gewürfelten Wert heranzukommen, ohne ihn zu überschreiten. Mit etwas Glück erreicht man sogar genau den gewürfelten Wert.

Wenn ein Spieler den Wert seines Gegners nicht erreichen kann, macht er weiter, bis den Wert des anderen Spielers erreicht, überschreitet oder selbst aufgibt. So lange kann der andere Spieler pausieren.

Ein Spieler verliert die Runde, wenn er den Würfelwert überschreitet oder aufgibt. Der Gewinner nimmt die ausliegenden Karten seines Gegners als Trophäen und legt seine eigenen ausgespielten Karten auf seinen Ablagestapel. Dann beginnt eine neue Runde. Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Spielstapel verwendet.

Spielmechaniken:

- Der Spieler, dessen Kartenwert dem gewürfelten Wert entspricht, gewinnt die Karten seines Gegners, es sei denn, dieser möchte noch Karten auslegen, um ebenfalls den Würfelwert zu erreichen.
- Wenn beide Spieler den Würfelwert nicht erreichen, gewinnt der Spieler mit dem höheren Kartenwert.
- Wer den Würfelwert mit seiner letzten Karte überschreitet, verliert sofort.
- Wenn beide Spieler dieselben Kartenwerte haben und nicht weiter auslegen möchten, es gewinnt der Spieler, der zuletzt ausgelegt hat. Dies gilt auch, wenn beide Spieler genau den Würfelwert erreichen.
- Der Joker kann den Wert 0 oder 6 haben und dieser Wert, kann jederzeit vom Besitzer gewechselt werden.
- Wenn schon die erste Karte bei beiden Spielern den Würfelwert (2-4) übersteigt, legen beide ihre Karten auf ihren Ablagestapel und starten die nächste Runde.
- Spieler dürfen nicht in ihre Ablage- oder Trophäenstapel schauen.
- Wenn mindestens eine Karte ausgelegt wurde, kann ein Spieler jederzeit aufgeben und dem Gegner seine ausliegenden Karten geben.

Ende des Spiels:

Der erste Spieler, der alle Karten seines Gegners erobert, gewinnt das Spiel.