

Rückgriff

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

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendeck

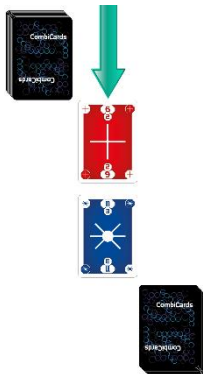
Ziel des Spiels: Gewinne die meisten Karten deines Gegners, indem du dessen Angriffe abwehrst und überbietest.

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.

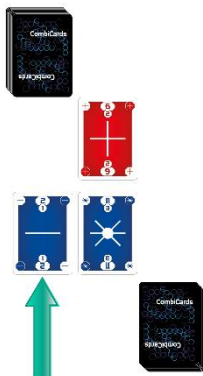
Symbole und Reihenfolge

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.

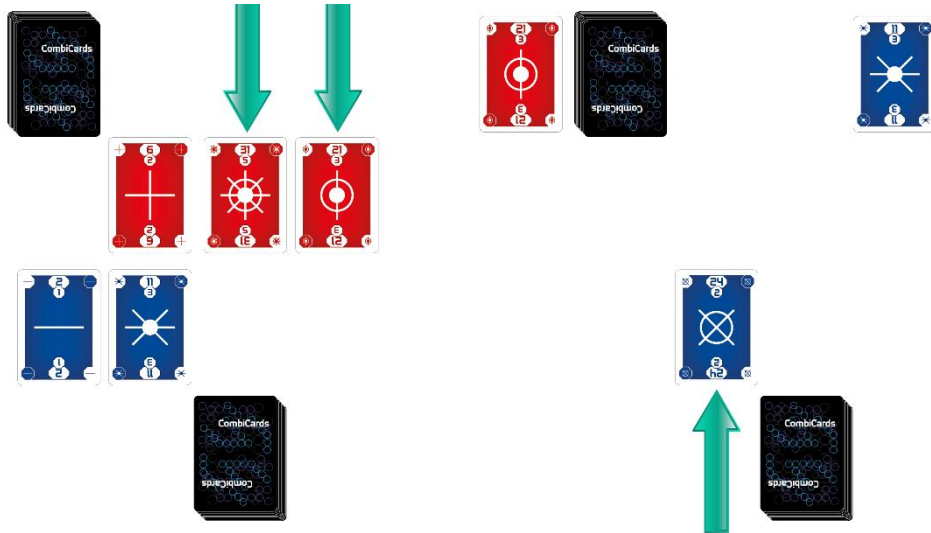
Der Gewinner nimmt die Karten des Gegners auf seinen offenen Gewinnstapel.

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.