

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.



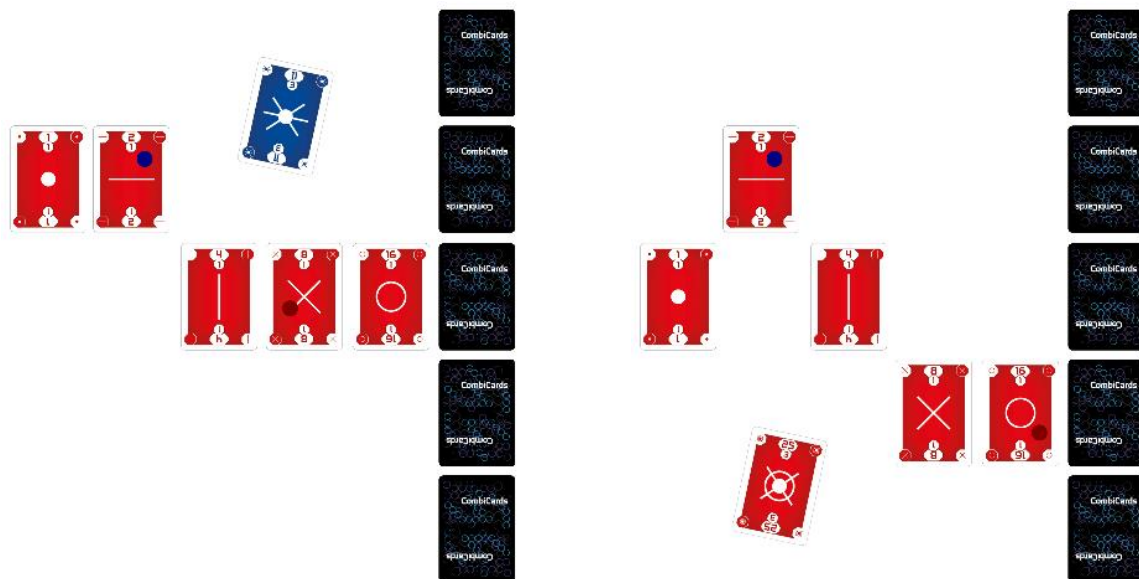
Beide Spieler mischen ihre restlichen Karten und legen sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Jeder Spieler zieht zu Beginn zwei Karten auf die Hand.

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.