

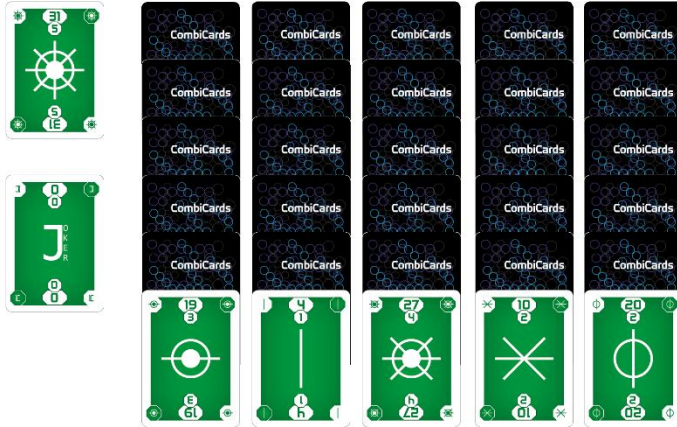
Werteschiede

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.

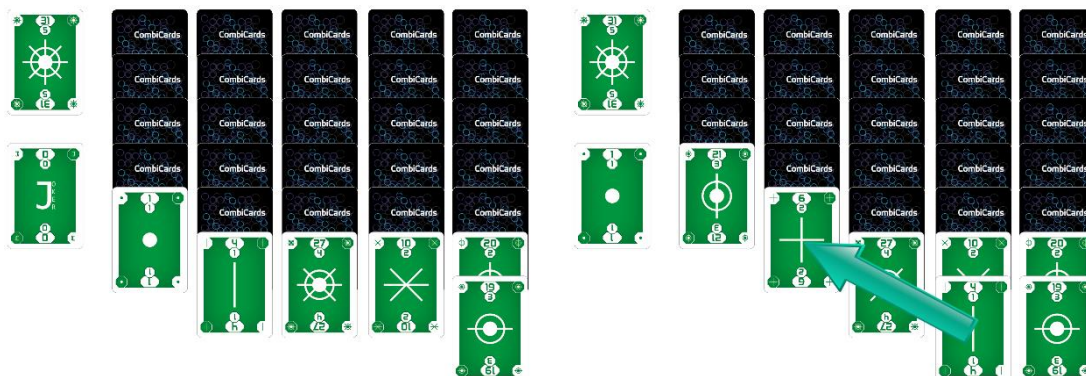
Spielablauf:

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.