

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.

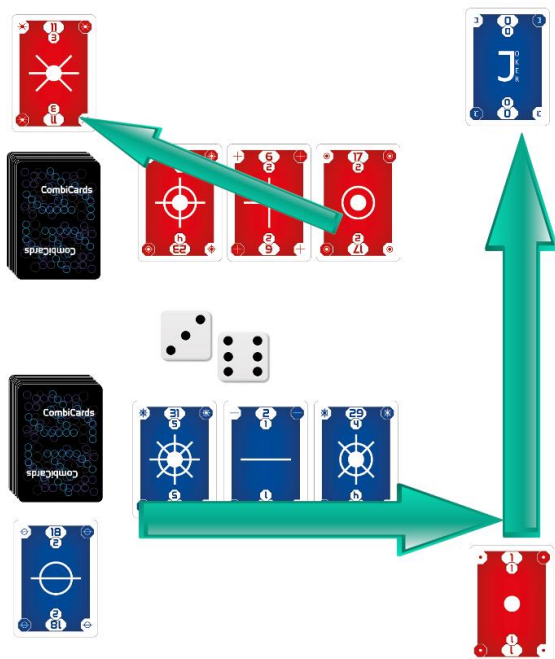
Aufbau:

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.