



Für 2 bis 6 Spieler
ab 7 Jahren,
Spieldauer ca. 15 Minuten



Spielziel:

Spielziel ist es, als erster Spieler keine Handkarten mehr zu haben, indem man mit seinen Karten Kombinationen auf den drei Ablagestapeln legt. Ein Spiel geht über mehrere Spielrunden.



Spielmaterial:

- 70 Karten: 2 identische Sätze aus je 35 Karten, jeweils von 1 bis 7 in 5 verschiedenen Farben;

- 60 Wertungsmarker.

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 10 Wertungsmarker.

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt.



Vorbereitung einer Spielrunde:

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 6 Karten als seine *Handkarten*.

Von den übrigen Karten werden 3 Karten offen in die Mitte der Spielfläche gelegt, sie bilden die 3 *Ablagestapel*. Die restlichen Karten werden verdeckt neben den drei *Ablagestapeln* als Nachziehstapel bereit gelegt.



Spielzug:

Während seines Spielzuges kann der aktive Spieler eine seiner *Handkarten* auf einen der 3 *Ablagestapel* legen, falls diese Karte denselben Wert oder dieselbe Farbe hat wie die Karte, auf welche sie gelegt wird.

Falls durch die Ablage der Karte eine *Kombination* gebildet wird (siehe unten), muss der Spieler das ansagen, bevor er seine Karte ablegt.

Falls der Spieler keine Karte ablegen kann oder will, muss er die oberste Karte des *Nachziehstapels ziehen* und seinen *Handkarten* hinzufügen.

Anschließend führt der Spieler an seiner rechten Seite seinen Spielzug aus.

Es gibt vier verschiedenen Kombinationen:

- **Paar:** Falls die abgelegte Karte **identisch** mit der Karte ist, auf welche sie gelegt wird, muss der Spieler „Paar“ ansagen und spielt danach erneut eine Karte aus.

.....
#.A

- **Straße:** Falls die 3 *Ablagestapel* **aufeinanderfolgende Werte** zeigen (z. B. 1-2-3, 2-3-4, etc., nicht unbedingt in Reihenfolge, 6-7-5 ist beispielsweise eine gültige Straße), muss der Spieler „Straße“ ansagen, dann einen Spieler bestimmen, der eine Karte vom *Nachziehstapel* **ziehen** muss und spielt danach erneut eine Karte aus.

.....
#.B

- **Flush:** Falls die 3 Karten auf den *Ablagestapeln* **dieselbe Farbe** haben, muss der Spieler „Flush“ ansagen, dann einen Spieler bestimmen, der eine Karte vom *Nachziehstapel* **ziehen** muss oder 2 Spieler, die jeweils 1 Karte **ziehen** müssen und spielt danach erneut eine Karte aus.

.....
#.C


- **Drilling:** Falls die 3 Karten auf den *Ablagestapeln* **denselben Wert** haben, muss der Spieler „Drilling“ ansagen, alle anderen Spieler müssen eine Karte **ziehen** und er spielt danach erneut eine Karte aus.

.....
#.D

Diese Auswirkungen gelten nur, falls die Kombination nicht bereits durch den Spielzug des Vorgängers bestand. Allerdings kann eine Straße auf eine andere Straße folgen, solange mindestens ein Wert verschieden ist (falls z. B. die 1 einer Straße 1-2-3 durch eine 4 ersetzt wird, lautet die neue Straße 4-2-3, und das ist eine gültige Straße).


Wenn ein Spieler seine *Kombination* nicht ansagt und ein anderer Spieler das dann an seiner Stelle tut, tritt die Wirkung nicht ein und der Spieler, der seine *Kombination* nicht angesagt hatte, muss eine Karte ziehen.

Die Spieler, die bestimmt werden, eine Karte nachzuziehen, müssen „danke“ sagen, falls sie das nicht tun, müssen sie eine weitere Karte **ziehen**. Falls ein Spieler zwei Karten ziehen muss, muss er „vielen Dank“ sagen und falls er das nicht tut, muss er insgesamt drei Karten **ziehen**.



Ende einer Spielrunde:

Sobald ein Spieler seine letzte *Handkarte* ablegt, endet die Spielrunde sofort, nachdem die mögliche Auswirkung einer *Kombination* stattgefunden hat. Die Spieler müssen dann so viele ihrer Wertungsmarker in die Schachtel zurücklegen, wie sie noch *Handkarten* besitzen. Anschließend wird eine neue Spielrunde vorbereitet (s. o.), und die nächste Spielrunde beginnt. Der Spieler, der die letzte Spielrunde gewonnen hatte, ist Startspieler der neuen Spielrunde.



Spielende und Spielsieg:

Wenn ein Spieler zum Ende einer Spielrunde seinen letzten Wertungsmarker zurücklegt, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der noch die meisten Wertungsmarker besitzt, hat das Spiel gewonnen. Bei einem Gleichstand für den Spielsieg teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Variantes :

„*EINE VERDECKTE*“: *Besonders mit weniger Spielern empfehlenswert, sind alle Handkarten der Spieler offen, bis auf eine. Wenn ein Spieler seine verdeckte Karte spielt, kann er eine seiner offenen Karten verdeckt auf die Hand nehmen.*

„*OPFER*“: *Einmal pro Spielrunde und vor seinem Spielzug kann ein Spieler einen seiner Wertungsmarker abgeben und kann die oberste Karte von einem der drei Ablagestapel unter den Nachziehstapel legen. Ein Spieler, der nur noch eine Handkarte besitzt, kann diese Aktion nicht vornehmen.*

„*ZWEITE CHANCE*“: *Einmal pro Spielrunde und vor seinem Spielzug kann ein Spieler einen seiner Wertungsmarker abgeben, um sofort einen zweiten Spielzug auszuführen. Ein Spieler kann diese Aktion nicht vornehmen, um seine letzte Karte loszuwerden.*

„*ANDERE SPIELDAUER*“: *Die Spieler erhalten zu Spielbeginn eine andere Anzahl Wertungsmarker, um das Spiel zu verkürzen (z. B. 6 Marker pro Spieler).*