



HELDENGUT
Spielzeug

Spiel dich um die Welt!

Die 10 beliebteste Kartenspiele
aus der ganzen Welt



Du erhältst dieses Buch mit dem Kauf vom Kartenmischer von HELDENGUT. Wir wünschen dir und deinen Liebsten viel Freude beim Spielen!

Das Buch haben wir mit sehr viel Mühe gestaltet und erstellt, damit unsere Kunden das bestmögliche Erlebnis mit unserem Spielzeug haben! Alle Inhalte in diesem Buch (wie z.B. Texte, Bilder, Illustrationen, Grafiken) sind somit urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt bei der HN Commerce GmbH. Die Inhalte dürfen ohne Erlaubnis von der HN Commerce GmbH nicht kopiert und vervielfältigt werden. Die Ratschläge in diesem Buch sind mit bestem Wissen & Gewissen erarbeitet worden, es kann dennoch aber keine Garantie übernommen werden. Eine Haftung für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen. Bei Fragen oder Problemen kannst du uns jederzeit kontaktieren und wir werden uns innerhalb kürzester Zeit bei dir zurückmelden!
info@heldengut.de

HN Commerce GmbH
Ziegelkampstr. 58
31582 Nienburg
Germany

info@heldengut.de
www.heldengut.de

© 2022 HELDENGUT, eine Marke der HN Commerce GmbH
All Rights Reserved

WILLKOMMEN BEI HELDENGUT

Mein Name ist Maria und ich möchte dich herzlich bei uns in der HELDENGUT-Familie willkommen heißen.

Ich freue mich riesig zusammen mit dir auf den nächsten Seiten einmal um die Welt zu reisen und die verschiedensten Kartenspiele zu entdecken!

Bevor wir starten sollst du aber wissen, dass ich bei Fragen, Anmerkungen oder Probleme immer erreichbar bin - schreibe mir hierzu einfach eine E-Mail an **info@heldengut.de**

Ich freue mich!

Deine Maria

VORTEILE DER HELDENGUT-FAMILIE

Als Teil der HELDENGUT-Familie sparst du auf deine nächste Bestellung* von HELDENGUT ganz einfach 5%. Nutze hierfür den Gutscheincode

HELDENFAMILY5

Unsere heldenhaften Produkte findest du hier:



Alternativ kannst du folgende Internetadresse eingeben:

www.amazon.de/heldengut

**Solange der Vorrat reicht*

DIE SPIELE IM BUCH

Insgesamt haben wir für dich Anleitungen für die folgenden 10 faszinierenden Spiele geschrieben:

Spiel 1: Arschloch (Deutschland)

Spiel 2: Durak (Russland)

Spiel 3: Snap (Afrika)

Spiel 4: Ta La PHÔM (Vietnam)

Spiel 5: Tysiąc (Polen)

Spiel 6-10 findest du in unserem eBook. Das eBook kannst du dir einfach mit diesem QR Code downloaden:



Oder folgende Internetadresse eingeben:

www.heldengut.de/ebooks

Anmerkung:

Spiele lernt man am einfachsten visuell, deswegen haben wir bei jedem Spiel noch ein Erklärvideo von YouTube hinzugefügt. Diese Videos sind teilweise auf Englisch, wenn es zu dem jeweiligen Spiel keine deutsche Version gab.

In den Erklärungen nutzen wir das Wort "Farben" als Symbole der Karten (♦, ♠, ♣, ♥)

SPIEL 1: ARSCHLOCH (DEUTSCHLAND)

Herkunft:

Seit den 1990er ein sehr bekanntes Kartenspiel in vielen westlichen Ländern wie auch in Deutschland. Es wird regional anders gespielt - wir haben im Folgenden eine Version erklärt, die nach Belieben geändert werden kann.



Icons:

Schwierigkeitsstufe: 2/4
2-6 Spieler

Spielidee:

Das Ziel des Spiels ist es, als Erstes keine Karten mehr auf der Hand zu haben.

Der Erste, dem das gelingt, ist der König. Der Spieler, der als Letztes noch Karten auf der Hand hat, nimmt das Amt des Arschlochs ein.

Die 7 ist die schwächste Karte und das Ass die stärkste Karte. Die unterschiedlichen Farben haben keine Auswirkungen, sodass eine  7 nicht auf eine  7 gelegt werden kann.

Spielablauf:

Alle Spieler bekommen die gleiche Anzahl an Karten. Die Karten werden verdeckt ausgeteilt.

Der Spieler mit der  7 auf der Hand beginnt das Spiel.

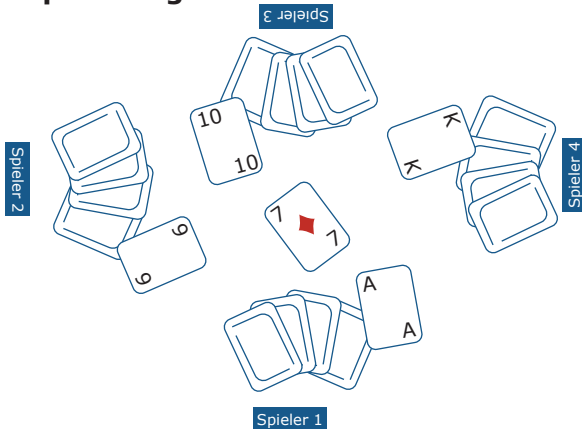
Nachdem die erste Karte gespielt wurde, versuchen nun im Uhrzeigersinn die anderen Spieler die Karten zu überbieten.

Es gibt keinen Zwang, Karten zu legen. Die Spieler können also frei entscheiden, einen Zug auszusetzen und nichts zu legen.

Sofern in einem Zug die Karten eines Spielers nicht überboten werden können, darf dieser Spieler einen neuen Zug starten und z.B. seine schwächsten Karten legen.

Es kann eine einzige Karte oder auch ein Mehrling ausgespielt werden. Ein Mehrling kann nur von einem Mehrling mit der gleichen Anzahl an Karten überboten werden (z.B. können 2x 10en von 2x Damen überboten werden).

Beispiel - Zug 1:



Spieler 1: fängt an und legt die **♦7**

Spieler 2: legt eine 9

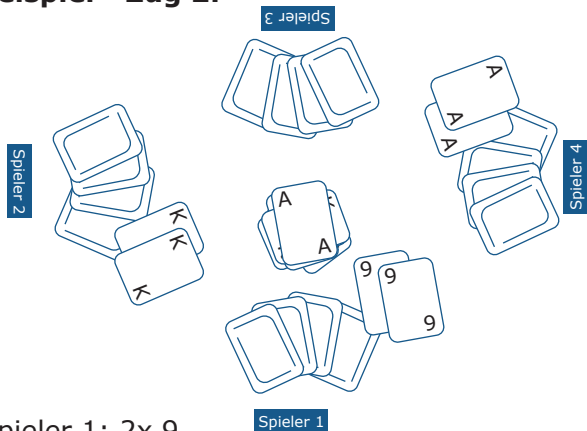
Spieler 3: legt eine 10

Spieler 4: legt eine K

Spieler 1: legt ein A

➤ Spieler 1 hat den Zug gewonnen, weil das A die höchste Karte im Spiel ist. Spieler 1 kann neu starten.

Beispiel - Zug 2:



Spieler 1: 2x 9

Spieler 2: 2x Könige

Spieler 3: Kann nicht überbieten und setzt aus.

Spieler 4: 2x Assen

➤ Spieler 4 darf neu starten.

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Die Ränge (von König bis Arschloch) werden vergeben:

- König: Der Spieler, der zuerst alle Karten von der Hand gelegt hat.
- Vize-König: Der Spieler, der als 2. alle Karten von der Hand gelegt hat.
- Vize-Arschloch: Der Spieler, der als Vorletztes alle Karten von der Hand gelegt hat.
- Arschloch: Der Spieler, der als Letztes noch Karten auf der Hand hat.

In der nächsten Runde werden je nach Rang Karten ausgetauscht, nachdem die Karten ausgeteilt wurden:

- Das Arschloch gibt seine 2 höchsten Karten an den König und der König seine 2 niedrigsten Karten an das Arschloch.
- Das Vize-Arschloch gibt seine höchste Karte an den König und der König seine niedrigste Karte an das Arschloch.

Anmerkung:

Es müssen nicht alle Mehrlinge gelegt werden. Wenn der Spieler z.B. 3x Könige auf der Hand hat, kann er in einem Zug 2x Könige spielen und im nächsten Zug 1x König spielen.

SPIEL 2: DURAK (RUSSLAND)

Herkunft:

Es wird vermutet, dass das Spiel im späten 18. Jahrhundert im Russischen Reich aufkam und von Wehrpflichtigen der kaiserlichen Armee während des russisch-französischen Krieges 1812 populär gemacht wurde. Ursprünglich ein sozialer Zeitvertreib für ungebildete Bauern und Industriearbeiter, verbreitete sich Durak (auf Deutsch: Dummkopf) nach der Oktoberrevolution bis Mitte des 20. Jahrhunderts auf zahlreiche soziale Schichten und wurde bald zum beliebtesten sowjetischen Kartenspiel.

Icons:

Schwierigkeitsstufe: 3/4

2 bis 6 Spieler

Spielidee

Das Ziel des Spiels ist es, als Erstes keine Karten mehr auf der Hand zu haben. Der letzte Spieler, der noch Karten auf der Hand hat, ist der Durak (Verlierer) und verteilt die Karten im nächsten Spiel.

Es gibt eine Trumpffarbe pro Runde, die vor dem Start des Spiels bekannt ist.

Die Spieler verlieren Karten, indem sie andere Spieler angreifen oder indem sie Angriffe von anderen Spielern verteidigen.

Rang der Karten:

Die 6 hat den niedrigsten Rang und das Ass den höchsten Rang. Die Kartenfarbe spielt für den Rang keine Rolle.

Am Anfang des Spiels wird eine Trumpfkarte definiert. Eine Trumpfkarte gewinnt immer gegen eine Karte, die kein Trumpf ist. Sofern eine Trumpfkarte eine andere Trumpfkarte verteidigt, muss die verteidigende Trumpfkarte einen höheren Rang haben.

Spielablauf:

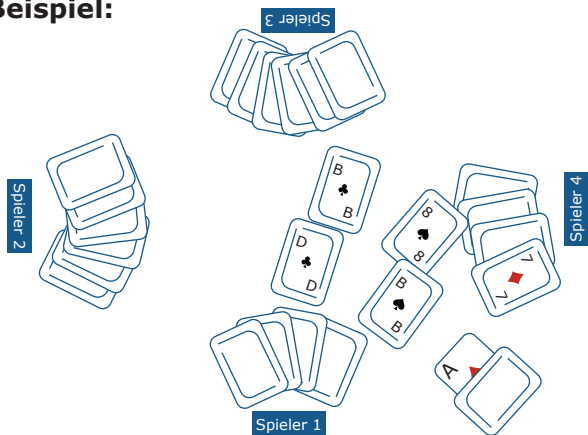
Nachdem die Karten gemischt wurden, erhält jeder Spieler 6 Karten. Anschließend wird 1 Karte als Trumpfkarte aufgedeckt. Der Rest der Karten wird verdeckt auf die Trumpfkarte gelegt.

Der Spieler mit der geringsten Trumpfkarte beginnt das Spiel und greift im Uhrzeigersinn den nächsten Spieler mit einer beliebigen Karte an. Ein Angriff funktioniert wie folgt:

- Der Angreifer legt eine beliebige Karte in die Mitte des Spiels
- Der Verteidiger versucht die Karte zu verteidigen, indem dieser

- eine höherwertige Karte in derselben Farbe oder
- eine Trumpfkarte spielt.

Beispiel:



♦ A wurde offen unter das Deck gelegt und ist somit die Trumpffarbe.

Spieler 4 hat die kleinste Trumpfkarte ♦ 7 und darf somit starten. Mit der ♠ 8 greift Spieler 4 den Spieler 1 an.

Spieler 1 legt ♠ B. Theoretisch könnte Spieler 1 mit jeder beliebigen ♠ Karte, die einen höheren Rang als 8 hat (also 9, 10, B, D, K, A) oder einer Trumpfkarte (also ♦ 6 bis A) die ♠ 8 verteidigen.

Nachdem der Angriff erfolgreich abgewehrt wurde, kann ein neuer Angriff erfolgen. Die neue Angriffskarte muss aber den gleichen Rang wie eine der zuvor ausgespielten Karten haben (Im Beispiel von oben: eine Karte mit 8 oder B).

Fortsetzung Beispiel:

Spieler 4 legt die ♣ B (da bereits ein Bube auf dem Spielfeld liegt) und greift Spieler 1 erneut an. Spieler 2 müsste daraufhin auch diese Karte mit den gleichen Regeln, wie oben beschrieben, verteidigen. In diesem Fall spielt Spieler 2 die ♣ D.

Die Möglichkeit, Angriffe auszuführen, setzt sich im Uhrzeigersinn fort (bei mehr als vier Spielern kann nur der Spieler rechts und links vom Verteidiger angreifen). Die Angreifer sind jedoch nicht dazu gezwungen, Angriffe zu starten.

Ausgang eines Angriffs:

- Sofern der Verteidiger alle Karten abgewehrt hat, hat er den Angriff erfolgreich verteidigt und darf den Spieler links von sich angreifen.
- Sofern der Verteidiger nicht alle Karten abwehren kann, muss der Verteidiger alle Karten vom Spielfeld aufnehmen und darf den Spieler links von sich nicht angreifen, sondern muss passen.

Weitere Regeln für einen Angriff:

- 1 Die Anzahl der Angriffe kann maximal so hoch sein, wie der Verteidiger Karten auf der Hand hat. Ausnahme ist die 1. Runde, da dürfen maximal 5 Angriffe getätigt werden.

- 2 Bevor der nächste Angriff startet, müssen alle Spieler so lange Karten ziehen, bis sie erneut 6 Karten auf der Hand haben.
- 3 Sofern der Verteidiger die Angriffe erfolgreich verteidigt, werden die Karten in der Mitte zur Seite gelegt.
- 4 Ein Verteidiger muss einen Angriff nicht verteidigen, sofern dieser bestimmte Karten nicht spielen will. Nachdem der Verteidiger aufgegeben hat, können andere Spieler mögliche Angriffskarten zu den mittleren Karten hinzufügen. Z.B. könnte ein Spieler eine 6 in die Mitte legen, wenn bereits eine 6 in der Mitte liegt. Insgesamt können jedoch nur so viele Karten in die Mitte gelegt werden, wie der Verteidiger ursprünglich auf der Hand hatte.

Sobald der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht ist, nimmt der Spieler, der gerade am Karten ziehen ist, die offene Trumpfkarte auf. Ab dann können keine Karten mehr gezogen werden, sodass die Chance besteht, als erster alle Karten von der Hand abzulegen.

Nachdem ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, hat dieser Spieler gewonnen. Die anderen Spieler führen das Spiel so lange fort, bis nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat.

Dieser Spieler hat das Spiel verloren und muss nun die Karten mischen. Nachdem die Karten ausgeteilt wurden, darf der Verlierer der letzten Runde die neue Runde starten.

Youtube-Video zum Spiel

Scanne den folgenden QR Code und schaue dir das englische Erklärvideo an:



SPIEL 3: SNAP (SÜDAFRIKA)

Herkunft:

Snap ist ein Kartenspiel, das bei Kindern in Südafrika sehr verbreitet ist. Die meisten Kinder haben dieses Spiel irgendwann in ihrem Leben schon einmal gespielt. Snap ist ein Spiel für 2-6 Spieler und ist kein ursprüngliches südafrikanisches Kartenspiel. Vielmehr handelt es sich um ein Familienkartenspiel, das 1866 von einem britischen Unternehmen entwickelt wurde und damals für den Familienmarkt attraktiv erschien.

Icons:

Schwierigkeitsstufe: 1/4

2-6 Spieler

Spielidee:

Das Ziel des Spiels ist es, alle Karten zu gewinnen. Karten werden gewonnen, indem man "Snap" ruft, wenn zwei der offenen Karten den gleichen Wert haben. Der erste Spieler, der "Snap" ruft, gewinnt beide offenen Kartenstapel, wo die Karten mit gleichen Wert liegen.

Regeln:

- Wenn ein Spieler eine Karte aufdeckt, sollte er die Karte so aufdecken, dass er keinen Vorteil hat, die Karte zuerst zu sehen.
- Wenn ein Spieler keine verdeckten Karten mehr hat, wird sein offener Stapel umgedreht und zu seinem neuen verdeckten Stapel.

- Wenn 2 Spieler gleichzeitig "Snap" rufen, werden beide Stapel der Spieler zusammen in die Mitte gelegt. Sobald eine Karte aufgedeckt wird, die den Rang der obersten Karte des mittleren Stapels entspricht, gewinnt der Spieler den mittleren Kartenstapel, der zuerst "Snap Pot" ruft.
- Ruft ein Spieler irrtümlich Snap, wenn keine der obersten Karten im Rang übereinstimmen, kommt der offene Stapel dieses Spielers in die Mitte und wird durch einen "Snap Pot"-Ruf gewonnen.
- Der Spieler, der zuerst alle Karten hat, hat auch gewonnen, wenn sich in der Mitte des Spielfelds noch ein "Snap Pot" Kartenstapel befindet.
- Es kann mehrere mittlere Snap Pot" Kartenstapel geben.

Spielablauf:

Alle Karten werden ausgeteilt, wobei es egal ist, wenn manche Spieler 1 Karte mehr oder weniger haben. Die ausgeteilten Karten bleiben verdeckt vor den Spielern liegen.

Der Spieler links vom Dealer beginnt die Runde, indem er die oberste Karte seines verdeckten Stapels umdreht und aufdeckt. Anschließend deckt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte auf. Jeder Spieler bildet somit einen Kartenstapel mit aufgedeckten Karten.

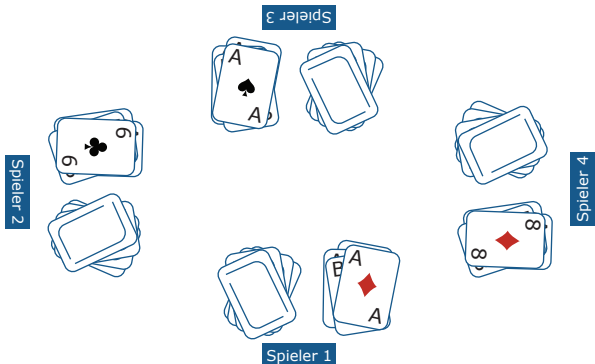
Der Spieler links vom Dealer beginnt die Runde,

indem er die oberste Karte seines verdeckten Stapels umdreht und aufdeckt. Anschließend deckt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte auf. Jeder Spieler bildet somit einen Kartenstapel mit aufgedeckten Karten.

Sobald zwei aufgedeckte Karten im Rang übereinstimmen (im unteren Beispiel die Asse), versuchen die Spieler, schnellstmöglich "Snap" zu rufen. Der Spieler, der zuerst "Snap" ruft, nimmt beide Kartenstapel mit den übereinstimmenden Karten auf und legt sie verdeckt auf den Boden seines verdeckten Stapels.

Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist er aus dem Spiel ausgeschieden.

Der letzte Spieler mit Karten gewinnt das Spiel.



Youtube-Video zum Spiel

QR-Code Scanne und zum
englisches Erklärvideo gelangen:



SPIEL 4: TA LA PHỎM (VIETNAM)

Herkunft:

Ta La (PHỎM) ist ein vietnamesisches Rummy-Kartenspiel namens "Phỏm - Tá Lả", das mit einem Standard-Kartensatz gespielt wird. Ziel des Spiels ist es, möglichst wenig Strafpunkte zu erhalten. Strafpunkte werden mit Karten, die kein PHỎM bilden, erzeugt. Hat man kein PHOM im ganzen Spiel bilden können, ist man "verbrannt" und verliert das Spiel. PHỎM ist eine bestimmte Kartenkombination, die weiter unten erklärt wird. Diese Variante von Rummy wird in ganz Vietnam gespielt, ist aber in den nördlichen Provinzen Vietnams wesentlich beliebter.

Icons:

Schwierigkeitsstufe: 3/4

2-4 Personen

Rang der Karten:

Der Rang von hoch zu niedrig:

K > Q > B > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > A

Spielidee:

Das Ziel ist es möglichst viele Phoms zu bilden, da diese nicht in die Punktezahl am Ende einbezogen werden. Dadurch kann man die Strafpunkte verringern.

Erklärungen der Namen:

PHÓM: ist eine gültige Kombination von Karte

- Drei oder mehr Karten mit demselben Rang heißt "horizontales PHÓM"
(Beispiel: ♥ 6, ♣ 6, ♦ 6)
- Drei oder mehr Karten mit demselben Symbol heißt "vertikales PHÓM"
(Beispiel: ♣ 7, ♣ 8, ♣ 9, (♣ 10))

Abwurfkarte: Ist die Karte, die von einem Spieler offen auf dem Spielfeld an den nächsten Spieler geworfen wird. Mit anderen Worten, es ist eine unbrauchbare Karte, die von dem nächsten Spieler eingesammelt werden kann.

Móm: Ein Blatt, das kein PHÓM (keine gültige Kombination) schafft, wird als Móm bezeichnet und ist das schlechteste Blatt, das ein Spieler bekommen kann.

Spielablauf:

Jeder Spieler erhält 9 Karten. Derjenige, der beginnt, erhält 10 Karten. Die restlichen Karten bleiben in der Mitte des Tisches verdeckt liegen.

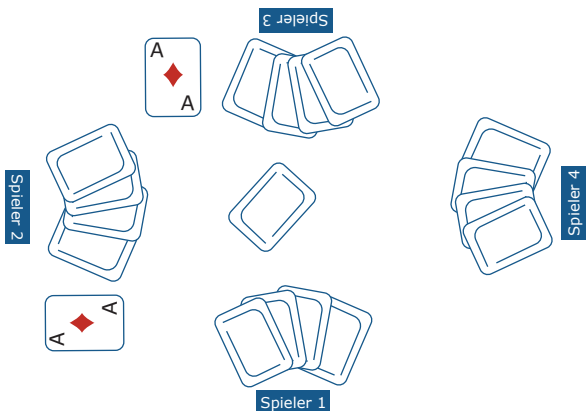
Der Spieler mit 10 Karten legt eine Karte aus seiner Hand offen neben sich und dem nachfolgenden Spieler ab.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kann nun entscheiden:

- Die Karte "verschmelzen" oder eine Karte vom verdeckten Stapel aufnehmen.

Entscheidet er sich die Karte zu "verschmelzen" (dies ist nur möglich, wenn er ein horizontales oder vertikales Phom bilden kann), muss er die Karte offen vor sich hinlegen. Kann er kein Phom mit der Karte bilden, muss er eine Karte vom Stapel aufnehmen.

- Nachdem der Spieler eines von beiden gemacht hat, muss er/sie eine Karte aus der Hand offen neben ihm und dem nächsten Spieler legen. Der nächste Spieler hat nun die Möglichkeit diese Karte zu einem PHOM zu "verschmelzen" oder eine Karte vom Kartendeck zu nehmen.



Spieler dürfen immer nur vom vorigen Spieler die zuletzt offengelegte Karte "verschmelzen".

Dieser Spielablauf wird fortgeführt bis ein Spieler alle Blätter auf der Hand zu einem oder mehrere PHÓMs anordnen kann. Dieser Gewinn wird Rommé oder ù ("UUUHHHH") genannt. Wenn es keinem Spieler gelingt, einen Rommé zu erzielen, endet das Spiel automatisch nach 4 Runden bzw. wenn er 4 Karten offen an den nächsten Spieler gespielt hat.

In der letzten Runde müssen die Spieler zuerst zeigen, wie viele PHÓMs sie auf der Hand haben, bevor sie die letzte Karte ablegen.

Punkte:

Wenn niemand mit Rommé gewinnt, zählt jeder Spieler alle Karten auf seiner Hand außer den PHÓMs. Die Punkte der Karten werden wie die Zahlen gezählt:

$$A = 1 \quad B = 11 \quad Q = 12 \quad K = 13$$

Der Spieler, der die wenigsten Punkte hat, ist der Gewinner.

Besondere Regeln:

- Bei Punktgleichheit gewinnt derjenige, der in der letzten Runde mit der Abwurfkarte vom vorigen Spieler ein PHÓM bilden kann.
- Ein Blatt, mit dem kein PHÓM gebildet werden kann, wird als Móm bezeichnet. Dieser Spieler wird als der Spieler mit dem niedrigsten Rang gezählt und verliert.

SPIEL 5: WHIST (ENGLAND)

Herkunft:

Whist ist ein Abkömmling des Spiels Trump oder Ruff aus dem 16. Jahrhundert. Das Spiel hat seinen Namen von dem aus dem 17. Jahrhundert stammenden Wort whist (oder wist), was so viel wie ruhig, still, aufmerksam bedeutet und die Wurzel des modernen Wortes wistful (auf deutsch: wehmütig) ist. Laut Daines Barrington wurde Whist erstmals um 1728 von einer Gruppe von Gentlemen, die das Crown Coffee House in Bedford Row, London, besuchten, nach wissenschaftlichen Grundsätzen gespielt. Edmond Hoyle, von dem vermutet wird, dass er zu dieser Gruppe gehörte, begann, wohlhabende junge Herren in diesem Spiel zu unterrichten und veröffentlichte 1742 'A Short Treatise on the Game of Whist'. Es wurde für die nächsten hundert Jahre zur Bibel vom Spiel.

Icons:

Schwierigkeitsstufe: 2/4

2 oder 4 Spieler

Stift und Papier oder Handy für die Punkte

Karten:

Asse bis 2 notwendig

Höchster bis niedrigster Rang:

A>10>K>D>B>9>8>7>6>5>4>3>2

Hinweis:

Bei 4 Spielern werden die Spieler in 2 Teams aufgeteilt. Die Spieler eines Teams sollten sich gegenüber sitzen.

Das Spiel ist je nach Anzahl der Spieler leicht unterschiedlich. Wir werden uns auf 4 Spieler konzentrieren und anschließend den Unterschied zu 2 Spielern erklären.

Spielidee:

Im Team müssen Stiche gewonnen werden. Nachdem alle Karten gespielt wurden, erhalten die Teams Punkte und das Team, welches zuerst 5 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel

Spielablauf:

Jeder Spieler erhält 13 Karten. Die 13te Karte vom Dealer wird offen auf das Spielfeld gelegt. Die Farbe dieser aufgedeckten Karte ist die Trumpffarbe für die Runde. Die Karte wird vom Dealer aufgenommen, nachdem die erste Runde vorbei ist.

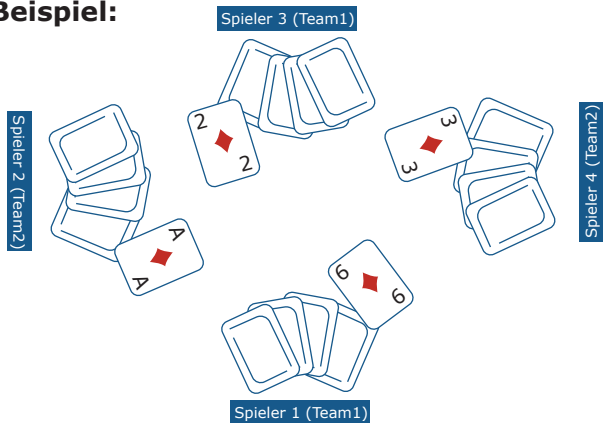
Der Spieler links vom Dealer ist der Erste, der eine beliebige Karte spielt. Die Farbe dieser Karte ist die Leitfarbe, das bedeutet, dass im Uhrzeigersinn jeder Spieler nach Möglichkeit eine Karte in der gleichen Farbe ausspielen muss. Kann ein Spieler die Farbe nicht spielen, kann er eine andere beliebige Karte ausspielen. Der Spieler mit der höchstwertigen Trumpfkarte gewinnt immer den Stich. Wurden keine trumpf-

farbigen Karten gespielt, gewinnt der Spieler, der die höchste Karte in der Leitfarbe gespielt hat.

Der Spieler, der die Runde gewonnen hat, beginnt in der nächsten Runde und gibt mit der gespielten Karte die Leitfarbe vor. Dies wird so lange fortgeführt, bis die Spieler keine Karten mehr auf der Hand haben.

Am Ende des Spiels werden die Stiche gezählt und danach die Punkte verteilt.

Beispiel:



Beispiel erklärt:

Spieler 1 war Dealer, somit beginnt Spieler 2 mit dem Spiel. Spieler 2 hat das **♦A** gespielt. Alle anderen Spieler folgten und spielten **♦**-Karten. Spieler 2, der das **♦A** gespielt hat, gewinnt den Stich, weil **♦** die führende Farbe war und das Ass die höchste gespielte Karte ist. Zum späteren

Zählen der Stiche legt Spieler 2 die Karten von der Mitte zu sich.

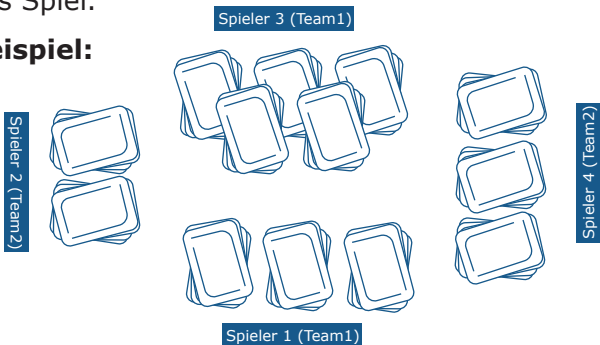
Nachdem die erste Runde vorbei ist, nimmt der Dealer (Spieler 1), die offen gelegene Trumpfkarte auf.

Spieler 2 beginnt mit der nächsten Runde, da er die Runde gewonnen hat.

Punkte:

Die Anzahl der gewonnenen Stiche über 6 Stiche entspricht die Anzahl der erhaltenen Punkte. Das Team, das zuerst fünf Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Beispiel:

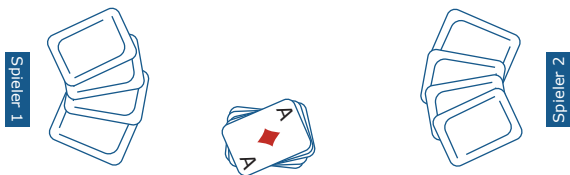


Spieler 1 (Team 1) hat 3 Stiche gewonnen
Spieler 2 (Team 2) hat 2 Stiche gewonnen
Spieler 3 (Team 1) hat 5 Stiche gewonnen
Spieler 4 (Team 2) hat 3 Stiche gewonnen
Team 1: 8 Stiche gewonnen
Team 2: 5 Stiche gewonnen

➤ Team 1 erhält 2 Punkte

Regeln für 2 Spieler:

Beide Spieler erhalten 13 Karten. Nachdem beide Spieler 13 Karten erhalten haben, wird eine Karte offen auf das verdeckte Deck gelegt. Dies ist die Trumpfkarte des gesamten Spiels



Die Regeln, wie ein Stich gewonnen wird, sind die gleichen wie im Spiel mit 4 Spielern.

In der ersten Runde zieht der Gewinner des Stiches die offenliegende Trumpfkarte und der Verlierer eine Karte vom verdeckten Deck.

Anschließend wird die oberste Karte vom verdeckten Deck offengelegt.

Im nächsten Stich zieht der Gewinner erneut die offenliegende Karte und der Verlierer die oberste Karte vom verdeckten Deck. Die oberste Karte vom verdeckten Deck wird erneut offengelegt. Dies wiederholt sich nun, bis das Deck leer ist.

Hinweis: Wenn die offenliegende Karte gut ist, sollte der Spieler versuchen diese zu gewinnen. Ist die offenliegende Karte schlecht, sollte versucht werden, den Stich zu verlieren. Da in der ersten Runde der Stich offen liegt, sollte die erste Runde gewonnen werden.

Es gibt also insgesamt 2 Ziele im Spiel:

1. ZIEL:

Solange das verdeckte Deck vorhanden ist, müssen die Spieler versuchen sich eine optimale Hand zu erspielen. Die Stiche werden nicht gezählt.

2. ZIEL:

Nachdem das verdeckte Deck leer ist, werden die Stiche gezählt und die Spieler müssen versuchen so viele Stiche wie möglich zu gewinnen.

Die Punkte werden wie im Spiel mit 4 Spielern gezählt. Wenn also Spieler1 7 Stiche gewinnt und Spieler2 6 Stiche, dann erhält Spieler1 1 Punkt. Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst 15 Punkte gesammelt hat.

Youtube-Video zum Spiel

Scanne den folgenden QR Code und schaue dir die englischen Erklärvideos an:

Für 2 Spieler:



Für 4 Spieler:



ICH FREUE MICH AUF DEIN FEEDBACK!

Sofern ich Spiele nicht gut verständlich geschrieben habe oder du Fragen oder Probleme mit dem Kartenmischer hast, schreib mir gerne eine Nachricht an:

info@heldengut.de

Natürlich würden wir uns auch über deine ehrliche Bewertung bei Amazon freuen!

Ganz einfach in nur 1 Minute hier:



Oder im Internet auf:

www.amazon.de/review/review-your-purchases

