



amigo-spiele.de/03713

von Marsha J. Falco

Spieler: 1–7 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

INHALT

116 Spielkarten

(2 Kartendecks jeweils mit 5 Farben mit den Werten 3–10, Bube, Dame und König, dazu 6 Joker)
1 Punkteblock



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Runde für Runde bekommen die Spieler mehr Karten auf die Hand. Diese gilt es gut zu kombinieren, um sie auf einmal ablegen zu können. Gelingt dieses einem Spieler, wird es für die anderen eng: Jeder ist noch einmal an der Reihe, um selbst Karten abzulegen. Jede verbliebene Handkarte zählt am Ende der Runde Punkte. Wer nach elf Runden davon die wenigsten hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Der älteste Spieler wird zum Kartengeber der ersten Runde. Nach jeder Runde wechselt diese Aufgabe zum jeweils linken Spieler.

Der Kartengeber mischt **alle** Spielkarten und verteilt an jeden Spieler:

- in der ersten Runde 3 Karten,
- in der zweiten Runde 4 Karten,
- in der dritten Runde 5 Karten, usw.
- in der elften (= letzten) Runde 13 Karten.

Nicht verteilte Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird umgedreht und offen als erste Karte des Ablagestapels danebengelegt.

Ein Spieler bekommt Stift und Punkteblock zum Notieren der Punkte am Ende jeder Runde.

SPIELABLAUF

Es beginnt der Spieler links vom Kartengeber, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. In seinem Spielzug zieht der Spieler zuerst eine Karte, kann dann wenn möglich Handkarten in Sätzen oder Reihen ablegen und wirft schließlich eine Karte auf den Ablagestapel.

KARTE ZIEHEN / KARTE ABWERFEN

Der Spieler **muss** zu Beginn seines Spielzugs **1 Karte ziehen**. Er nimmt dazu entweder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel oder die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel.

Anmerkung: Wird die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Am Ende seines Spielzugs **muss** der Spieler **1 Karte offen auf den Ablagestapel werfen**.

KARTEN ABLEGEN UND EINLÄUTEN DES RUNDENENDES

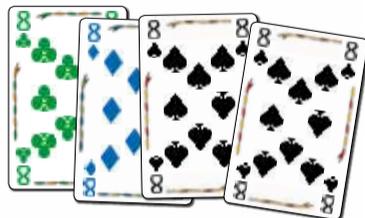
Die Spieler versuchen durch das Nachziehen und Abwerfen von Karten alle ihre Handkarten zu Kombinationen (Sätze und Reihen) zu arrangieren. Kann ein Spieler **nach** dem Nachziehen einer Karte **alle seine Handkarten** zu gültigen Kombinationen verbauen, darf er sie auf einmal offen vor sich ablegen.

Achtung: Nach dem Ablegen muss er noch eine Handkarte übrig haben, die er abwerfen kann.

Kombinationen zum Ablegen

Es gibt zwei verschiedene Kombinationen, in denen Karten abgelegt werden können: **Sätze** und **Reihen**.

Satz: Ein Satz besteht aus **mindestens 3 Karten mit dem gleichen Wert**. Die Farbe der Karten spielt dabei keine Rolle.



Reihen: Eine Reihe besteht aus **mindestens 3 Karten der gleichen Farbe mit direkt aufeinanderfolgenden Werten**. Dabei folgen auf die Karte „10“ die Karten „Bube“ (J), „Dame“ (Q) und „König“ (K).



Joker

Fehlende Karten in den Kombinationen können durch Joker ersetzt werden. In jeder Runde gibt es zwei verschiedene Arten von Joker:

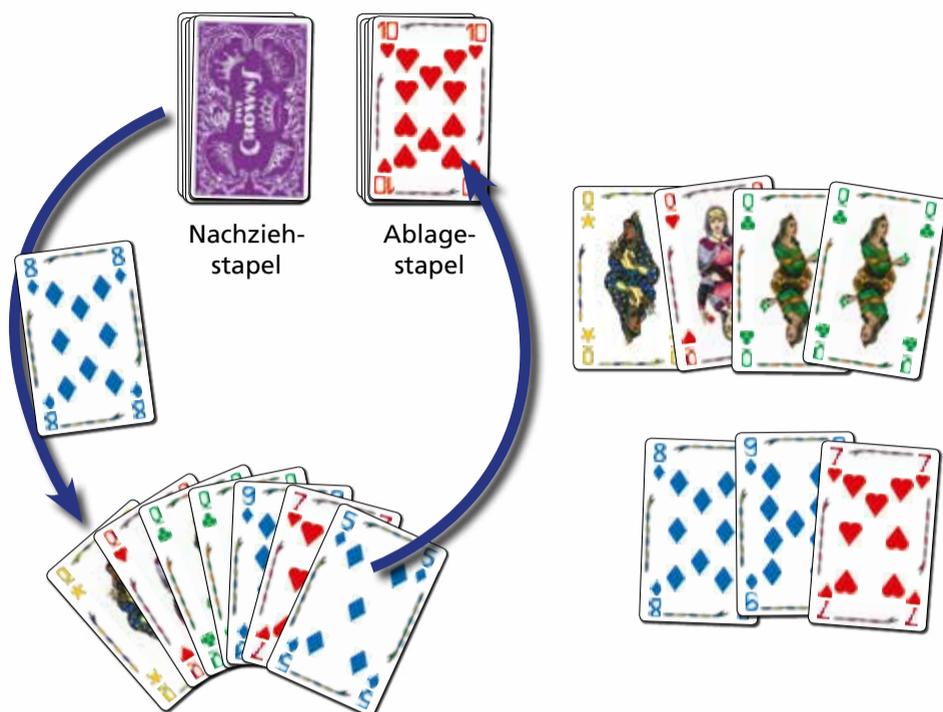
Allgemeine Joker: Hiervon sind insgesamt 6 Karten im Spiel.



Zusätzliche Joker einer Runde: In jeder Runde werden alle 10 Karten eines Wertes zu zusätzlichen Jokern. In der ersten Runde, wenn 3 Karten ausgeteilt werden, sind es die Karten mit dem Wert „3“, in der zweiten Runde, wenn 4 Karten ausgeteilt werden, die Karten mit dem Wert „4“ usw. bis zur letzten Runde, in der 13 Karten ausgeteilt werden, die „Könige“ (K).

Anmerkung: Eine Kombination kann mit beliebig vielen Jokern ergänzt werden, eine Kombination kann auch komplett aus Jokern bestehen.

BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG



Das Spiel befindet sich in der fünften Runde, es wurden 7 Karten ausgeteilt. Damit sind alle Karten mit dem Wert „7“ in dieser Runde Joker. Der Spieler zieht die Karo-8 vom Nachziehstapel. Damit kann er alle seine Karten in zwei Kombinationen ablegen und das Ende der Runde einläuten.

Jeder Spieler ist noch einmal dran

Gelingt es einem Spieler, alle seine Karten abzulegen, ist in dieser Runde jeder andere Spieler noch einmal dran. Jeder Spieler führt dabei einen **normalen Spielzug** durch, darf nun aber **auch nur einen Teil** seiner Handkarten ablegen, wenn er damit eine Kombination bilden kann. Die Spieler versuchen so, die Zahl ihrer Handkarten und damit der Punkte so gut wie möglich zu verringern.

ENDE DER RUNDE UND WERTUNG

Nachdem jeder Spieler noch einmal einen Spielzug gemacht und eventuell Karten abgelegt hat, endet die Runde mit der Wertung. Jeder Spieler bekommt für die Karten, die er noch auf der Hand hat, **Punkte** aufgeschrieben:

3–10	3–10 P.	Joker	50 P.
Bube (J)	11 P.	Zusätzliche Joker dieser Runde	20 P.
Dame (Q)	12 P.		
König (K)	13 P.		

Die Aufgabe des Kartengebers wechselt zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Er mischt alle Karten und teilt jedem Spieler **eine Karte mehr** aus als in der Vorrunde.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Abrechnung der elften Runde. Der Spieler, der insgesamt die **wenigsten Punkte** gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

VARIANTE FÜR 1 SPIELER

Spielziel: Der Spieler spielt alle elf Runden gleichzeitig und muss versuchen, alle Karten ablegen zu können.

Vorbereitung: Alle Karten werden gemischt und elf Stapel gebildet. Im ersten Stapel sind 3 Karten, im zweiten 4 usw., im elften Stapel sind 13 Karten. Jeder Stapel entspricht einer Kartenhand. Der erste Stapel ist dabei die Kartenhand der ersten Runde mit der „3“ als zusätzlichem Joker, der zweite Stapel die der zweiten Runde mit der „4“ usw. bis zum elften Stapel, der die Kartenhand der elften Runde mit dem „König“ als zusätzlichem Joker darstellt. Die einzelnen Stapel werden so aufgefächert, dass alle Karten zu sehen sind. Zwischen den einzelnen Kartenhänden dürfen keine Karten verschoben werden. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Spielablauf: Der Spieler dreht die oberste Karte des Nachziehstapels um. Er fügt die Karte einer beliebigen Kartenhand zu und wirft dafür eine Karte aus dieser Kartenhand ab. Die abgeworfene Karte geht aus dem Spiel. Kann er eine Kartenhand nach den Spielregeln von **Königs-Rommé** komplett ablegen, dreht er den entsprechenden Stapel um.

Spielende: Der Spieler gewinnt, wenn er alle Kartenhände ablegen kann, bis der Nachziehstapel leer ist. Gelingt ihm das nicht, verliert er.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de