



amigo-spiele.de/05703

von Marsha J. Falco

Spieler: 2–6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 35 Minuten

INHALT



60 Spielkarten (48 Zahlenkarten, 12 Karma-Karten)

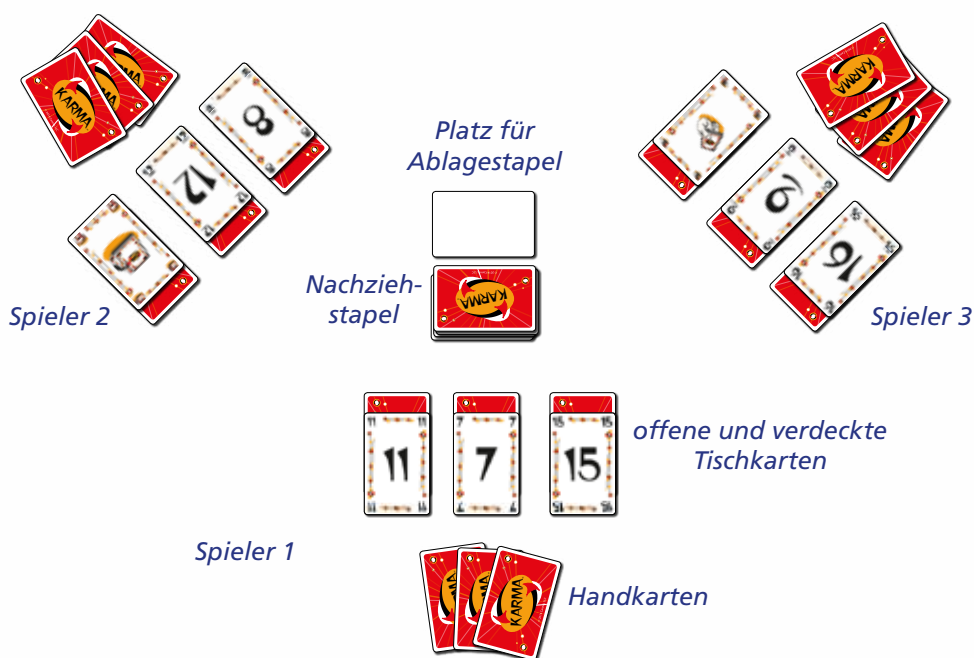
SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Kannst du Karten ablegen, ist alles in Ordnung. Kannst du das nicht, musst du den Ablagestapel aufnehmen. *Karma*-Karten können dir eine große Hilfe sein – aber auch deinen Mitspielern. Doch freu dich nicht zu früh, denn auch deine letzte Karte kann noch eine unangenehme Überraschung werden. Schnell hast du wieder viele Karten auf der Hand.

Bei *Karma* gewinnen alle ... bis auf einen!

SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten werden gemischt. **Verdeckt** erhält jeder Spieler drei Karten, die er nebeneinander vor sich auf den Tisch legt. Diese Karten darf er sich **nicht** anschauen. Danach bekommt jeder Spieler sechs Karten auf die Hand. Von diesen sechs Karten wählt er drei aus, von denen er jeweils eine **offen** auf die verdeckt vor ihm liegenden Karten legt. Die anderen drei Karten behält er auf der Hand.



Spielaufbau für 3 Spieler

Jeder Spieler beginnt das Spiel demnach mit **drei Handkarten** und **sechs Tischkarten**, von denen drei verdeckt liegen und deren Vorderseiten er nicht kennt.

Die nicht verteilten Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Neben dem Nachziehstapel entsteht im Laufe des Spiels der Ablagestapel.

Tipp: Als offene Tischkarten empfiehlt es sich, vor allem hohe Kartenwerte oder gar *Karma*-Karten auszulegen.

SPIELABLAUF

Der älteste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, legt entweder eine oder mehrere gleiche Karten auf den Ablagestapel **oder** er muss den kompletten Ablagestapel auf die Hand nehmen. Danach füllt der Spieler seine Hand auf drei Karten auf und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

KARTEN AUSSPIELEN

Der erste Spieler wählt eine beliebige seiner Handkarten und beginnt damit den offenen Ablagestapel. Nachfolgende Spieler müssen beim Ausspielen ihrer Karte die oberste Karte des Ablagestapels beachten. Sie können nur Zahlenkarten ausspielen, die vom Wert gleich hoch oder höher sind als die oberste Karte des Stapels. Anstatt einer Zahlenkarte kann auch eine *Karma*-Karte gespielt werden (siehe „Die *Karma*-Karten“).

Achtung: Hat ein Spieler **mehrere gleiche** Zahlen- oder *Karma*-Karten auf der Hand, darf er diese auch zusammen ausspielen.

Ausspielen von Tischkarten

Seine Tischkarten kann ein Spieler erst ausspielen, wenn er selbst keine Handkarten mehr besitzt **und** der Nachziehstapel komplett aufgebraucht ist. Eine Ausnahme besteht hierbei nur beim Ausspielen der *Karma*-Karte „Tischkarte ausspielen“ (siehe „Die *Karma*-Karten“).

Spielt er eine **offene Tischkarte**, bleibt die darunter liegende Tischkarte verdeckt. Hat ein Spieler mehrere gleiche, offene Tischkarten, darf er diese auch zusammen ausspielen. Erst wenn er alle offenen Tischkarten gespielt hat, darf er die verdeckten Tischkarten spielen.

Spielt er eine **verdeckte Tischkarte**, schaut er sie vorher **nicht** an, sondern deckt sie auf und legt sie unmittelbar auf den Ablagestapel. Handelt es sich dabei um eine Zahlenkarte und die beschriebenen Ablegeregeln sind nicht eingehalten, muss er den Ablagestapel einschließlich der gerade ausgespielten Karte auf die Hand nehmen.

Drei gleiche Karten

Werden unmittelbar hintereinander drei gleiche Karten auf den Ablagestapel gespielt, wird der gesamte Ablagestapel aus dem Spiel genommen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die drei Karten von einem oder von mehreren Spielern gespielt wurden. Der Spieler, der die dritte Karte gelegt hat, beginnt sofort den neuen Ablagestapel.

Beispiel: Spieler 1 legt eine „14“ auf den Ablagestapel. Spieler 2 hat zwei weitere Karten „14“ auf der Hand und legt diese darauf. Da nun unmittelbar hintereinander drei gleiche Karten auf dem Ablagestapel liegen, wird der ganze Stapel aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Spieler 2 beginnt sofort den neuen Ablagestapel, indem er eine weitere, beliebige Karte ausspielt.

Ablagestapel auf die Hand nehmen

Kann oder will ein Spieler keine passende(n) Karte(n) ausspielen, muss er den kompletten Ablagestapel zu seinen Handkarten hinzufügen. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eröffnet den neuen Ablagestapel.

KARTEN NACHZIEHEN

Am Ende seines Spielzugs **muss** der Spieler so viele Karten vom Nachziehstapel nehmen, dass er wieder **drei Handkarten** hat. Hat er schon drei oder mehr Handkarten, verzichtet er auf das Nachziehen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, entfällt das Nachziehen von Handkarten. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Achtung: Hat ein Spieler keine Hand- und Tischkarten mehr und ist der Nachziehstapel aufgebraucht, ist das Spiel für ihn noch nicht beendet. Durch die *Karma-Karte* „Stapel an Mitspieler geben“ kann er im Laufe der Partie wieder zu Handkarten kommen (siehe „Die Karma-Karten“).

DIE KARMA-KARTEN

Karma-Karten werden wie Zahlenkarten auch auf den Ablagestapel gespielt. Sie können auf jede beliebige Zahlen- oder *Karma-Karte* gespielt werden.



„Tischkarte ausspielen“

Spielt ein Spieler diese *Karma-Karte* aus, **muss** er unmittelbar nach dieser Karte noch eine Tischkarte ausspielen. Die zuvor beschriebenen Ablegeregeln müssen beachtet werden (siehe „Karten ausspielen“). Hat der Spieler keine Tischkarten mehr, spielt er stattdessen eine oder mehrere Handkarten.

Achtung: Auch wenn ein Spieler zwei oder drei dieser *Karma-Karten* auf einmal ausspielt, darf er nur eine Tischkarte zusätzlich spielen.



„Unterste Karte nach oben“

Spielt ein Spieler diese *Karma-Karte* aus, nimmt er sofort die unterste Karte vom Ablagestapel und legt sie offen oben darauf. Diese Karte gibt nun für den nächsten Spieler an, was er ausspielen darf. Handelt es sich bei der nach oben gelegten Karte um eine *Karma-Karte* „Tischkarte ausspielen“ oder „Unterste Karte nach oben“, kann der nächste Spieler frei wählen, was er auf den Ablagestapel spielt.



„5 oder kleiner“

Spielt ein Spieler diese *Karma-Karte* aus, darf der **nächste** Spieler nur Zahlenkarten spielen, die **höchstens den Wert „5“** haben.

Achtung: Statt einer Zahlenkarte darf der nächste Spieler auch eine beliebige *Karma-Karte* spielen.



„Stapel an Mitspieler geben“

Spielt ein Spieler diese *Karma-Karte* aus, wird sie ausnahmsweise **nicht** auf den Ablagestapel gelegt, sondern stattdessen **aus dem Spiel** genommen und in die Schachtel zurückgelegt. Anschließend gibt der Spieler den Ablagestapel komplett an einen Mitspieler, der diesen zu seinen Handkarten hinzufügen muss.

Achtung: Der Stapel kann auch an einen Mitspieler gegeben werden, der zu diesem Zeitpunkt schon alle seine Karten ausgespielt hat.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn **nur noch ein** Spieler Karten auf der Hand oder vor sich auf dem Tisch hat. Dieser Spieler **verliert** die Partie – alle anderen Spieler dürfen sich als Sieger feiern lassen.

VARIANTE „VORHERSEHUNG“

Bei der Spielvorbereitung darf jeder Spieler einmalig einen Blick auf **seine verdeckten** Tischkarten werfen. Danach werden diese vom jeweils rechten Mitspieler verdeckt gemischt und zurück vor den Spieler auf den Tisch gelegt. Anschließend werden die übrige Spielvorbereitung sowie der Spielablauf wie zuvor beschrieben durchgeführt.



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