

Aber Hallo!

Kniffliges Kartenspiel für 3 bis 4 Spieler
ab 10 Jahren, www.piatnik.com

PIATNIK-Spiele Nr. 611995

Autor: Thorsten Gimmler Graphik: Michael Schacht
Redaktionelle Bearbeitung: Birgit Irgang

Stichspiele kennt jeder von uns. Und daß es meist eine Trumpffarbe gibt, ist auch nicht ungewöhnlich. Aber wenn diese sich in jedem Stich ändern kann, ist Vorsicht geboten. Bloß nicht den Überblick verlieren...

Spielziel

Die Spieler versuchen, durch geschicktes Ausspielen der Karten möglichst viele Punkte zu bekommen. Die Karten bringen allerdings nur Pluspunkte, wenn man gleichzeitig auch Chips der entsprechenden Farbe ergattern konnte.

Inhalt

- 52 Karten (4 Kartensätze von 1 bis 11 in vier Farben und jeweils 2 Nullen)
- 1 Übersichtskarte
- 16 kleine Farbchips (je 4 pro Farbe)
- 4 große Trumpfchips (je 1 pro Farbe)

Spielkarten

In jeder Farbe gibt es Karten mit den Werten 1 bis 11 je einmal und je zwei Nullen. Die Schellen auf den Karten dienen am Ende des Spiels zur Berechnung der Punktzahl.

Die Übersichtskarte zeigt an, wie sich die Trumpf-reihenfolge je nach der ausgespielten Karte verändert (s.a. „Trumpfchips“ und „Spielverlauf“),

Trumpfchips

Die Trumpfchips werden in einer beliebigen Reihenfolge untereinander auf den Tisch gelegt. Ein Ende der Reihe wird zum oberen Ende bestimmt. Die Übersichtskarte wird so neben die Chipreihe gelegt, daß der „Aber Hallo!“-Schriftzug am oberen Ende liegt.

Die Reihenfolge der Trumpfchips gibt an, welche Farbe ranghöher oder rangniedriger als die anderen ist. Der Trumpfchip, der am oberen Ende der Reihe direkt neben dem „Aber Hallo!“-Schriftzug der Übersichtskarte liegt, zeigt die höchste Farbe an; der unterste Chip zeigt die niedrigste Farbe. Je weiter unten ein Chip in dieser Reihe liegt, desto schwächer ist dementsprechend die Farbe.

Spielvorbereitung

Die kleinen Chips werden nach Farben sortiert bereit gelegt. Bei vier Spielern werden alle Chips benötigt, bei drei Spielern nur je drei Chips pro Farbe.

Die Zahlenkarten werden gemischt, jeder Spieler erhält 12 Karten. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel zur Seite gelegt und in dieser Runde nicht mehr benötigt.

Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wenn möglich, muß die ausgespielte Farbe bedient werden. Wenn ein Spieler keine Karte dieser Farbe hat, kann er eine beliebige andere Karte spielen. Hat jeder Spieler eine Karte gespielt, wird ermittelt, wer den Stich bekommt. Wird die ausgespielte Farbe von allen Mitspielern bedient, gewinnt der Spieler den Stich, der die höchste Karte gespielt hat. Wurden auch andere Farben gespielt, bekommt derjenige den Stich, der die **höchste Zahl in der wertvollsten gespielten Farbe** gespielt hat. Die wertvollste Farbe innerhalb des Stichs ist diejenige, die bei der Auswertung des Stichs in der Chipreihe am weitesten oben liegt.

Werden in einem Stich zwei Nullen einer Farbe gespielt, ist die zweite gespielte Null die niedrigere. Der Spieler, der den Stich bekommen hat, legt ihn verdeckt vor sich ab und spielt eine neue Karte aus. Es ist erlaubt, sich im Spielverlauf die bereits gewonnen eigenen Stiche anzusehen. Außerdem muß beim Ausspielen der Karten

folgendes beachtet werden: **Jede erste Karte einer Farbe**, die in einem Stich ausgespielt wird, verändert die Trumpfreihenfolge. Dazu müssen die Höhe und die Farbe der Karte berücksichtigt werden. Die Bewegungsrichtung der Trumpfchips ist auch auf der Übersichtskarte vermerkt.

- Spielt man eine **0 bis 5**, **muß** man den entsprechenden Trumpfchip in der Reihe um eine Position **nach oben** bewegen (d. h. man tauscht die Position mit dem ranghöheren Chip). Ist dieser Chip bereits an der obersten Position, wird er ganz nach unten gesetzt.
- Spielt man eine **6 bis 11**, **muß** man den entsprechenden Trumpfchip in der Reihe um eine Position **nach unten** bewegen (d. h. man tauscht die Position mit dem rangniedrigeren Chip). Ist dieser Chip bereits an der untersten Position, wird er ganz nach oben gesetzt.

Beispiel: Chipreihenfolge zu Beginn des Stichs: blau (oben), rot, gelb, grün. Spieler A spielt eine blaue 6. Er bewegt den blauen Trumpfchip um eine Position nach unten. (Neue Chipreihenfolge: rot, blau, gelb, grün) Spieler B spielt eine blaue 10; er darf die Trumpfreihenfolge nicht verändern, da bereits eine blaue Karte gespielt worden ist. Spieler C hat keine blauen Karten und spielt eine gelbe 2. Er bewegt den gelben Chip um eine Position nach oben; das darf er, da er die erste gelbe Karte in diesem Stich gespielt hat.

(Neue Chipreihenfolge: rot, gelb, blau, grün)
Spieler D hat ebenfalls keine blauen Karten, spielt eine grüne 7 und bewegt den grünen Chip ganz nach oben, da grün sich bereits an der untersten Position befindet. Der Stich geht an Spieler D, der in der nun höchsten gespielten Farbe (grün) die höchste (in diesem Fall: die einzige) Karte gespielt hat. Chipreihenfolge am Ende des Stichs: grün (oben), rot, gelb, blau. Derjenige, der in einem Stich **die niedrigste** Karte (niedrigste Zahl in der niedrigsten gespielten Farbe) gespielt hat, bekommt **in der Farbe, mit der der Stich gewonnen wurde**, einen kleinen **Farbchip** aus dem bereitgelegten Vorrat. Ist kein Chip in der entsprechenden Farbe mehr vorhanden, geht der Spieler leer aus.

Beispiel: *Im obigen Beispiel bekommt Spieler A (für seine blaue 6) einen grünen Farbchip, da der Stich mit einer grünen Karte gewonnen wurde.*

Spielende und Abrechnung

Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden. Nun sortiert jeder Spieler die Karten seiner gewonnenen Stiche nach Farben und zählt die Schellen darauf. Die Schellen in jeder Farbe werden multipliziert mit den entsprechenden Farbchips, jede Karte in einer Farbe, in der man keinen Farbchip hat, zählt einen Minuspunkt - unabhängig von der Anzahl der darauf abgebil-

deten Schellen. Chips, in deren Farbe man keine Karten hat, zählen ebenfalls je einen Minuspunkt. Es ist also immer wichtig, darauf zu achten, daß man in einer Farbe, in der man bereits einen Chip hat, auch Karten bekommt, und umgekehrt.

Beispiel: *Ein Spieler hat am Ende*

- rote Karten mit insgesamt drei Schellen und zwei rote Chips: $3 \times 2 = 6$
- Fünf gelbe Schellen und einen gelben Chip: $5 \times 1 = 5$
- keine grünen Schellen, aber einen grünen Chip: -1
- zwei blaue Karten (Anzahl der Schellen egal), aber keinen blauen Chip: -2

Er bekommt insgesamt $6+5-1-2=8$ Punkte gutgeschrieben.

Die Punkte werden notiert, die Farbchips in den Vorrat zurückgelegt und die Karten für eine neue Runde gemischt. Die Trumpfchipreihenfolge bleibt als Ausgangssituation für die nächste Runde liegen. Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Wenn Sie zu „Aber Hallo!“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wr. Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien