

ALLES KLAR?

Nur nicht den Überblick verlieren!

Kniffliges Kartenspiel für 2 bis 5 Spieler
ab 10 Jahren.

PIATNIK-Spiel Nr. 610196
© 1999 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria

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

Ganz schön knifflig, wenn man nicht nur auf die herkömmlichen arabischen Zahlen, sondern außerdem noch auf die römischen Zahlen auf den Karten achten muß. Wer behält den Überblick und reagiert schnell auf sich ändernde Bedingungen?

Spielziel

Wer zum Schluß die meisten Karten ergattern konnte, hat gewonnen.

Inhalt

- 77 Spielkarten (7 Sätze mit Werten von 1 bis 11)
- 5 Reihungskarten
(römische Zahlen von I bis V)
- i Spielregel



Spielkarten

Die Spielkarten zeigen große arabische Zahlen in den Werten von 1 bis 11, außerdem sind kleine römische Zahlen zwischen I und V abgebildet.

- Fünf Kartensätze zeigen je eine arabische und eine römische Zahl
- Ein Satz zeigt eine arabische, jedoch keine römische Zahl
- Ein Kartensatz zeigt eine arabische und zwei römische Zahlen

Die arabischen Zahlen bestimmen den **Wert** einer Karte. Die **römischen** Zahlen bestimmen, welcher Kartenwert den **Stich** nicht machen kann.

Die Kartenfarben sind ohne Bedeutung. Alle Farben sind gleichberechtigt.

Spielvorbereitung

Die fünf Reihungskarten werden offen nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die Spielkarten werden gemischt, und an jeden Spieler werden 4 ausgeteilt. Die restlichen Karten kommen verdeckt **als** Stapel auf den Tisch.

Spielverlauf

Der links vom Geber sitzende Spieler legt eine beliebige Karte aus seiner Hand offen vor sich ab und zieht eine neue vom Stapel nach. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Dies wird so lange fortgesetzt, bis feststeht, wer den Stich macht. Es kann durchaus vorkommen, daß ein Spieler in einer Stichrunde mehrfach an die Reihe kommt, bevor der Stich abgeräumt wird. Die Karten sind so zu legen, daß auch vorher gespielte Karten immer sichtbar vor demjenigen Spieler liegen bleiben, der sie abgelegt hat.

Die römische Zahl gibt jeweils an, welche Karte den Stich **nicht** bekommen kann.

*Wird also eine Karten gespielt, die neben dem arabischen Wert eine römische II zeigt, besagt dies, daß der Stich nicht mit dem zweithöchsten arabischen Wert gemacht werden kann. Um dies für alle Spieler übersichtlicher zu gestalten, liegen in der Tischmitte die Reihungskarten. In obigem Beispiel würde nun die **Reihungskarte** mit der römischen II **umgedreht**.*

Manche Spielkarten zeigen gar keine römische Zahl; folglich ist auch keine Reihungskarte umzudrehen. Legt ein Spieler eine Karte mit zwei römischen Zahlen aus, darf er **eine** der beiden entsprechenden Reihungskarten umdrehen.

Grundsätzlich kann jede Karte ausgespielt werden. Wird jedoch in einer Runde eine Karte mit bereits aufliegendem arabischen Wert noch einmal gespielt, ist die vorher gespielte Karte des selben arabischen Werts umzudrehen (unabhängig davon,

welcher Spieler sie ausgespielt hat). Nur jeweils eine Karte eines bestimmten Werts in arabischer Zahl kann offen ausliegen.

Karten mit gleichen römischen Zahlen dürfen beliebig oft gespielt werden. Ist die jeweilige Reihungskarte bereits umgedreht, haben sie in dieser Hinsicht keine weitere Auswirkung. (Bei der Festlegung, welche Karte den Stich macht, wird deren arabischer Wert selbstverständlich berücksichtigt.)

Durch das Auslegen der Spielkarten und das Umdrehen der Reihungskarten reduziert sich die Auswahl der Karten, mit welchen ein Stich gemacht werden kann. Es wird solange gespielt, bis nur noch eine der Reihungsarten offen liegt, d.h., so lange, bis zumindest vier Spielkarten mit verschiedenen römischen Zahlen ausgespielt wurden. Danach macht derjenige Spieler den Stich, dessen vor ihm offen liegende Karte die Bedingung der letzten offenen Reihungskarte erfüllt.

*Beispiel: Die letzte offene Reihungskarte ist die **IV**; der Stich kann daher durch die **vierthöchste** Spielkarte gemacht werden.*

Spieler A hat vor sich eine I und eine 7 liegen, Spieler B eine 8 und eine u, Spieler C eine 5.

1. 8, 7, 5, 1 - die 5 ist der vierthöchste Wert, daher macht Spieler C den Stich.

Anschließend werden die fünf Reihungskarten wieder umgedreht.

Der Gewinner des Stichs spielt die erste Karte für den neuen Stich aus.

Spielende

Sobald keine Karten mehr nachgezogen werden können, endet das Spiel. Die laufende Runde wird noch - wenn möglich - zu Ende gespielt.

Danach zählt jeder Spieler die Karten seiner Stiche. Wer die meisten Karten in seinen Besitz bringen konnte, gewinnt das Spiel.

Sonderfall

Es ist möglich, daß bereits ohne das Ausspielen einer entsprechenden Karte feststeht, welche Karte den Stich machen wird.

Ist zum Beispiel nach vier ausgespielten Karten nur mehr die Reihungskarte mit der römischen V offen und der Stich daher durch die fünfthöchste Karte zu machen, wird so lange weitergespielt, bis ein entsprechender Wert gespielt wurde.

Wird dabei jedoch die letzte noch offene Reihungskarte umgedreht, kommt es zu einem Blindstich. Alle Karten des Stichs werden abgeräumt und aus dem Spiel genommen.

Für den nächsten Stich spielt derjenige aus, der den Blindstich verursacht hat.

Wenn Sie zu „Alles klar?“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne,
Postfach 79, A-1141 Wien