

Up and Down

Inhalt 118 Karten

6 x 15 Karten von 1-15 in 6 Farben
4 Fürstinnen
2 Ladies
6 Joker
2 Böse Buben

2 Stopper
2 Kartentauschkarten
6 Farbtauschkarten (je Farbe 1x)
2 Freundschaftskarten
2 Wechselkarten

Ziel des Spieles:

Das Ziel des Spieles ist, alle eigenen Karten durch geschicktes Ausspielen und Anlegen (auch in Verbindung mit den Sonderkarten) abzulegen. Gewonnen hat der, welcher als erstes alle Karten anlegen konnte.

Durchführung:

Nach dem Mischen der Karten verteilen Sie jeweils 10 Karten an Ihre Mitspieler. Es werden keine Karten vom Stapel aufgedeckt oder (auch aus der Hand) abgelegt. Der erste Spieler ist die Person links vom Ausgeber. Jeder Spieler nimmt, wenn er an der Reihe ist, 1 Karte vom Stapel. Wenn dieser eine Straße mit mindestens 3 zusammenhängenden Zahlen in einer Farbe hat, darf er diese am Tisch auslegen. Hier darf keine Sonderkarte eingesetzt werden (siehe Bild 1).

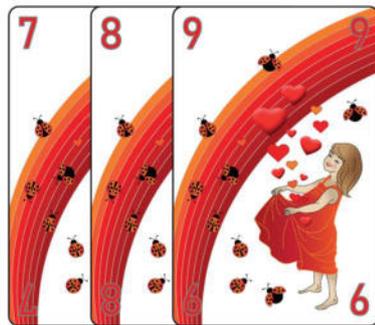


Bild 1



Bild 2

Wenn ein Joker verwendet wird, muss es mit diesem eine Straße mit vier aufeinanderfolgenden Ziffern in einer Farbe geben, wobei 1 Joker (oder 1 Fürstin) für eine fehlende Karte eingesetzt werden darf (siehe Bild 2). Beim Auslegen sind nur reine, einfarbige Straßen möglich (siehe Bild 1+2).

Nun kann an dieser Straße von Jedem (egal ob auf der rechten oder linken Seite) angelegt werden (auch derjenige, der die Straße auslegte). Eine Reihe von z.B. 14-15-1 ist beim Auslegen noch nicht möglich. Alle anderen Mitspieler **müssen** an diesen drei bzw. vier ausgelegten Karten anlegen. Jetzt können die Mitspieler keine eigenen Straßen mehr auslegen, sondern nur noch an diesen anlegen.

Spielweise:

An den bereits ausgelegten Karten kann nun angelegt werden. Um anlegen zu können, muss immer die gleiche Ziffer (Farbe egal) oder eine Ziffer darüber oder darunter (in der gleichen Farbe wie die bereits ausgelegte Karte an den jeweiligen Enden der Schlange) übereinstimmen.

Beispiel: Herz 7, Herz 8, Herz 9 (wie in Bild 1) liegen aus. Jetzt kann z.B. an der linken Seite entweder eine Herz 6 oder eine 7 in einer anderen Farbe angelegt werden. An dieser 7 kann im Anschluss wieder eine 7 in einer anderen Farbe angelegt werden, bzw. in der gleichen Farbe wie die neu ausgelegte Zahl 7 - eine 6 oder 8 in gleicher Farbe. Selbstverständlich auch 1 Joker.

An einer 15 darf in der gleichen Farbe eine 1 angelegt und umgekehrt an der 1 eine 15 in der gleichen Farbe. Beim Anlegen kann in auf- oder absteigender Zahlenreihenfolge angelegt werden.

Beispiele zu den Anlagemöglichkeiten der Karten mit Joker

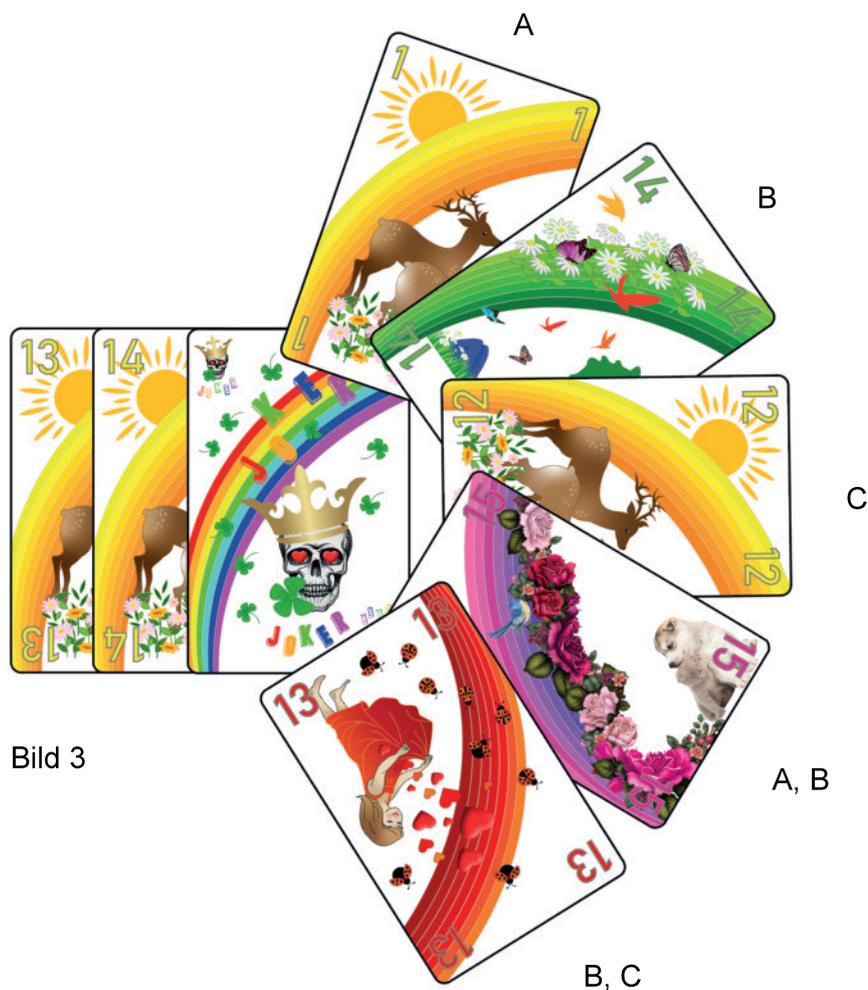


Bild 3

Beispiel Bild 3 - Hier steht der Joker entweder für:

- A: Eine gelbe **15** - dann kann eine gelbe 1 oder andersfarbige 15 angelegt werden.
- B: Eine andersfarbige **14** - dann kann eine gleichfarbige 13 oder 15 (gleiche Farbe wie die neu ausgelegte 14), bzw. eine andersfarbige 14 angelegt werden.
- C: Eine gelbe **13** - dann kann eine gelbe 12 oder beliebigfarbige 13 angelegt werden.

Beispiel Bild 4: Der Joker steht hier für eine rote 9:



Bild 4

Besonderheit:

An einer 15 kann eine 1 in der gleichen Farbe (wie die liegende 15) angelegt werden. Genauso gilt dies für eine liegende 1. Hier kann eine 15 angelegt werden. So entsteht eine lange auf dem Tisch ausliegende Kartenschlange.



Bild 5

Besonderheit - Trennen der Schlange durch eine Fürstin:

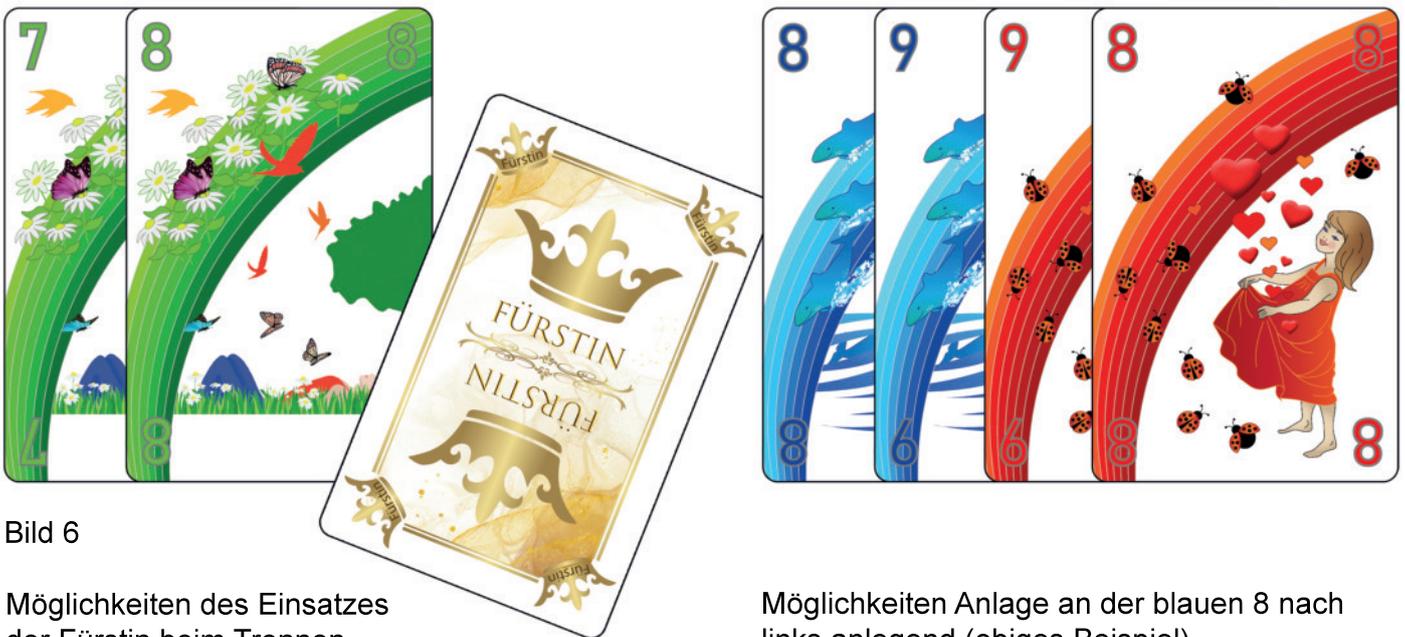


Bild 6

Möglichkeiten des Einsatzes der Fürstin beim Trennen einer Schlange:

- grüne 9
- andersfarbige 8
- die Fürstin oder ein Joker

Möglichkeiten Anlage an der blauen 8 nach links anlegend (obiges Beispiel)

- blaue 7
- andersfarbige 8
- die Fürstin oder ein Joker

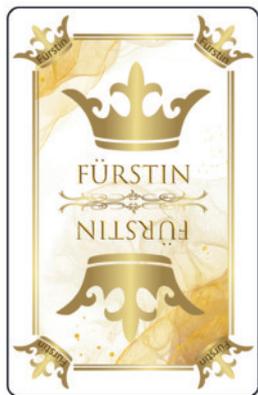
Die Fürstin kann zum Trennen einer Schlange verwendet werden, so dass aus einer Schlange zwei Schlangen entstehen. Die Fürstin bleibt an einem Ende der neuen Schlange liegen. An welchem Ende entscheidet der Spieler. Die angelegte Fürstin wird nun als Joker verwendet. Die Trennung der Karten ist sinnvoll, wenn der Spieler die dazu passenden hat. Außerdem haben die Spieler nun die Möglichkeit zusätzlich an diesen beiden Enden anzulegen. Dabei kann diese genauso verwendet werden, wie im oben genannten Beispiel.

Beschreibung der Karten:

Die Karten mit dem Wert 1-15 werden gespielt, dabei können folgende Karten individuell eingesetzt werden:



Joker



Fürstin



Lady



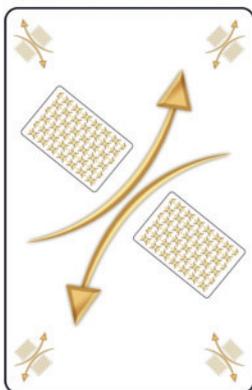
Stopper



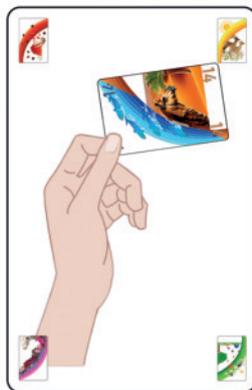
Böser Bube



Farbtausch-
karten



Kartentausch-
karte



Freundschafts-
karte



Wechsel-
karte

Joker:

Ersetzt eine fehlende Karte. Kann auch als bereits ausliegende Karte eingesetzt werden. Es dürfen keine 2 Joker nebeneinandergelegt werden.

Fürstin:

Diese kann im Spiel als Joker, oder (sinnvollerweise) zur Trennung der Kartenschlange verwendet werden, so dass aus einer Schlange zwei Schlangen entstehen. Die Fürstin bleibt an einem der beiden neu entstehenden Enden liegen. An welchem Ende entscheidet der Spieler und wird nun wie ein Joker behandelt. An diesen neu entstehenden Enden können wieder Karten angelegt werden. Die Trennung der Karten ist sinnvoll, wenn der Spieler die dazu passenden hat. Außerdem haben die Spieler nun die Möglichkeit zusätzlich an diesen beiden Enden anzulegen. So können mehrere Kartenschlangen zum Anlegen entstehen. Es dürfen keine 2 Fürstinnen oder Fürstin an Joker nebeneinander gelegt werden.

Lady:

Mit dieser kann ich eine, sich bereits in meiner Hand befindlichen Karte, auf einem separaten Stapel ablegen, der in dieser Spielrunde nicht mehr verwendet wird. Die Karte muss nicht sofort ausgespielt werden.

Stopper:

Mit diesem wird das Ende einer Schlange gestoppt. Hier kann dann keine weitere Karte abgelegt werden. Das Ende kann vom Spieler frei ausgesucht werden. Der Stopper muss nicht sofort eingesetzt werden.

Böser Bube:

Gebe ich diese Karte an einem Mitspieler weiter, so muss dieser zwei extra Karten vom Stapel ziehen. Der Böse Bube muss nicht sofort ausgespielt werden.

Farbtauschkarten:

Lege alle eigenen Farben in grün (gelb, rot...) offen aus, je nachdem welche Farbe die Karte zeigt. Die Karte muss sofort ausgespielt werden. Hier kann sich reihum jeder eine Karte, sofern gebraucht, nehmen und eine andere Karte (Farbenunabhängig) abgeben. Die von den Mitspielern abgegebenen Karten dürfen nicht von den anderen Mitspielern aufgenommen werden.

Kartentauschkarte:

Tausche mit einem Wunschspieler die kompletten Karten (muss gleich ausgespielt werden).

Freundschaftskarte:

Mit dieser können Sie mit einem Spieler -nach Wahl- eine Karte austauschen. Dafür fragen Sie sich gegenseitig nach einer Wunschziffer und/oder nach einer Farbe. Sofern der andere Spieler diese nicht selber benötigt, kann er mit Ihnen tauschen. Dafür fragt er Sie ebenfalls nach einer Ziffer/Farbe. Sollten diese Wunschkarten nicht vorhanden sein, können 2 Karten, die nicht benötigt werden, offen zum Tausch zwischen diesen beiden Spielern angeboten werden. Es muss 1 Karte getauscht werden.

Wechselkarte:

Tauschen Sie verdeckt eine Karte wahlweise mit dem linken oder rechten Spielnachbarn.

Die Sonderkarten werden dann separat abgelegt, so dass sie in dieser Spielrunde nicht mehr verwendet werden können.

Für eine Vereinfachung des Spieles können die Tausch- und Wechselkarten reduziert oder weggelassen werden.

Bei Verwendung von 2 Kartendecks dürfen auch gleichfarbige und gleichlautende Ziffern nebeneinander liegen.

Spielidee



Petra Fürst
Bavaria Filmgelände
82031 Geiseltasteig
info@Fuerst-Media.de
www.Fuerst-Media.de
