



Das spannende Kartenspiel für die ganze Familie

Spielanleitung

Ziel des Spiels: Das Ziel des Spieles ist es, vor den Mitspieler:innen seine Karten abzuwerfen und keine Karten mehr auf der Hand zu halten.

Spielvorbereitung: Die Karten werden gemischt und jeder Spieler und Spielerin erhält 7 Karten (bei jüngeren Mitspielenden kann die Anzahl auch weniger sein), die auf die Hand genommen werden. Die übrigen Karten werden verdeckt als Stapel in die Mitte gelegt und bilden den Kartenstapel, von dem Karten nachgezogen werden. Vom Kartenstapel wird die oberste Karte aufgedeckt und neben den Nachziehstapel gelegt. Dieser Stapel bildet den Ablagestapel. Der Spieler oder Spielerin, dessen Alter "10" am nächsten kommt, darf beginnen.

Spielverlauf: Der Beginnende legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel. Dabei gilt: Eine Karte kann nur auf eine Karte der gleichen Farbe oder der gleichen Zahl gelegt werden. Die bunte Karte ist eine spezielle Aktionskarte mit besonderen Regeln (siehe weiter unten). Kann man keine passende Karte legen, so muss man eine Extra-Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Diese Karte kann er sofort wieder ausspielen, sofern diese passt. Passt auch diese nicht, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer die vorletzte Karte ablegt, hat, muss **"10 ist Trumpf!"** rufen und signalisiert damit, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Wird es vergessen das und es wird entdeckt (bevor der nächste Spieler eine Karte gezogen oder abgeworfen hat) so müssen 2 Strafkarten gezogen werden. Das Spiel endet, wenn jemand die letzte Karte ausspielen konnte.

Aktionskarten: Im Spiel gibt es besondere Aktionskarten mit unterschiedlichen Funktionen, welche hier erklärt werden.



Ziehe-2-Karte: Wenn diese Karte gespielt wird, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karten ablegen. Diese Karte kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder andere Ziehe-Zwei-Karten gelegt werden. Wenn sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, gelten dieselben Regeln.



Aussetzen-Karte: Nachdem diese Karte gelegt wurde, muss der nächste Spieler aussetzen. Die Karte kann nur auf eine andere mit entsprechender Farbe oder eine andere Aussetzen-Karte gelegt werden. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, wird der Spieler zur Linken des Gebers „übersprungen“.



Richtungswechsel-Karte: Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Wenn bisher nach im Uhrzeigersinn gespielt wurde, wird nun nach gegen den Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt. Die Karte kann nur auf eine entsprechende Farbe oder eine andere Richtungswechsel-Karte gelegt werden. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, fängt der Geber an und dann setzt der Spieler gegen den Uhrzeigersinn fort.



Farbwunsch-Karte: Bei dieser Karte ändert sich die zu spielende Farbe. Wer sie legt, entscheidet, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll. Sie kann auf jede beliebige Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird sie auf den Stapel zurückgelegt und eine andere Karte wird gezogen.



"10 ist Trumpf!"-Joker: Diese Karte ist die beste und der Trumpf des Spieles. Wer sie legt, entscheidet, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll. Außerdem muss der nächste Spieler 4 Karten vom Kartenstapel nehmen und darf in dieser Runde keine Karte ablegen. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird sie auf den Stapel zurückgelegt und eine andere Karte wird gezogen.