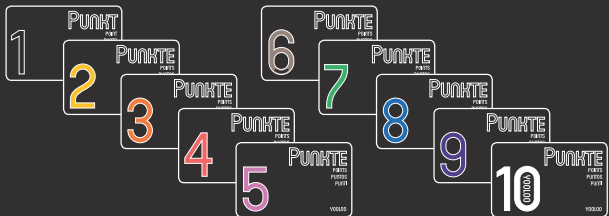


Inhalt / Contents / Contenido / Contenu / Contenuto



Punktekarten / Point cards / Cartas de puntuación / Carte à points / Carte dei punti



Spielkarten / Playing cards / Cartas de juego / Cartes à jouer / Carte da gioco



1 - „YOOLoo - Kartenspiel“

1.1 Die Vorbereitung

Punktekarten (Rückseite weiß):

Die Punktekarten werden aufgedeckt in der Mitte des Tisches mit folgender Reihenfolge gestapelt:

1 bis 10. Die 1 liegt dabei im Stapel sichtbar oben.

Spielkarten (Rückseite mit 8 Farben):

Jeder Spieler erhält 10 Spielkarten von 1 bis 10 in einer Farbe (Rückseite).

1.2 Sortieren der Spielkarten

Vor Beginn der ersten Runde überlegt sich jeder Mitspieler eine Taktik und ordnet bewusst seine 10 Spielkarten. Anschließend müssen die Karten zugedeckt in einem Stapel vor sich abgelegt werden. Die Reihenfolge darf nach dem Ablegen nicht mehr verändert werden.

1.3 Aufdecken der Spielkarten

Die Spieler decken ihre erste Karte auf, dazu legen sie ihre Spielkarte vor sich ab.

Hat jeder Spieler seine Spielkarte aufgedeckt, kommt es zur Auswertung.

1.4 Auswertung der Runde

Es gewinnt der Spieler die Runde, der die höchste Spielkarte gelegt hat, die nicht doppelt oder mehrfach gelegt wurde.

Beispiel:

Spieler 1 legt die 10 Spieler 2 legt die 7
Spieler 3 legt die 8 Spieler 4 legt die 10
Spieler 3 gewinnt mit der 8

Der Gewinner erhält die gerade ausgespielte Punktekarte – die Runde ist beendet.

Die Punktekarten haben den Wert ihrer Zahl.

Alle aufgedeckten Spielkarten fallen aus dem Spiel – dazu legen die Spieler ihren Spielkartenstapel auf die eigene ausgespielte Karte.

Kein Gewinner in der Runde

Sollte kein Gewinner ermittelt werden können, wird die Punktekarte nicht vergeben und in die nächste Runde übertragen,

indem die Punktekarte neben dem Punktekartenstapel „geparkt“ und in der nächsten Runde zusätzlich mit ausgespielt wird.

1.5 Beginn der nächsten Runde

Der Gewinner der letzten Punktekarte eröffnet mit dem Aufdecken seiner nächsten Spielkarte die neue Runde.

Im gleichen Spielprinzip wie bereits ab Punkt 1.3 erklärt, werden jetzt alle 10 Punktekarten nacheinander ausgespielt.

1.6 Kein Gewinner in der 10. Runde

Kann kein Spieler die letzte Runde gewinnen, so kommt es zum „Showdown“.

Jeder Spieler wählt aus seinen 10 Spielkarten eine Spielkarte aus und legt sie verdeckt vor sich ab.

Im gewohnten Spielprinzip werden die Spielkarten aufgedeckt und ein Gewinner ermittelt. Falls es erneut keinen Gewinner geben sollte, wird der „Showdown“ wiederholt.

1.7 Ermittlung eines Gewinners

Nachdem alle 10 Punktekarten ausgespielt

worden sind, werden alle gesammelten Punkte addiert und notiert. Nach beliebig vielen Spielrunden steht ein Gewinner fest oder es wird pro Spiel um einen vorher festgelegten Einsatz gespielt.

1.8 Weitere Spielvarianten

Variante A:

Die Spielkarten werden aus der Hand gespielt. Dabei wählt jeder Spieler eine beliebige Spielkarte je Runde aus und legt diese verdeckt vor sich ab. Haben alle Spieler eine Karte ausgespielt, werden die Spielkarten aufgedeckt und ausgewertet. Die ausgespielten Spielkarten fallen aus dem Spiel. Gewonnene Punktekarten werden verdeckt gesammelt.

Variante B:

Gleiches Spielprinzip wie Variante A, jedoch werden die Punktekarten gemischt verdeckt abgelegt. Vor jeder Runde wird die oberste Punktekarte aufgedeckt und im gewohnten Prinzip ausgespielt.

1.9 Spiel mit 2 Spielern

Das Parken der Punktekarten entfällt, beim Stechen fallen die Punktekarten aus dem Spiel. Der „Showdown“ entfällt ebenfalls.



2 - „YOOLoo - 1 bis 10“

Ziel des Spiels ist es seine 10 Spielkarten in der Reihenfolge von 1 bis 10 zu finden.

2.1 Die Vorbereitung

Punktekarten (Rückseite weiß):
Werden nicht benötigt.

Spielkarten (Rückseite mit 8 Farben):
Jeder Spieler erhält 10 Spielkarten von 1 bis 10 in einer Farbe.

2.2 Ablegen der Spielkarten

Vor Beginn der ersten Runde mischt jeder Spieler seine 10 Spielkarten und legt diese verdeckt nebeneinander in zufälliger Reihenfolge vor sich ab. (Die Reihenfolge der Spielkarten ist den Spielern unbekannt.)

2.3 Spielablauf

Das Spiel beginnt mit dem Finden der 1, dazu deckt ein beliebiger Spieler eine vor sich liegende Karte auf.

Trifft er die 1, bleibt die Karte aufgedeckt, trifft er die 1 nicht, muss die Karte wieder umgedreht werden. Der Spielzug ist beendet.

Der nächste Mitspieler ist mit dem Finden der „1“ an der Reihe (Uhrzeigersinn).

Haben alle Spieler ihren ersten Zug gemacht, ist die erste Spielrunde beendet.

Diejenigen, die in der ersten Runde die 1 aufgedeckt haben, müssen in der zweiten Spielrunde die 2 finden. Alle anderen müssen weiterhin die 1 finden.

Im gleichen Spielprinzip wird weitergespielt, bis jemand alle 10 Karten in der Reihenfolge von 1 bis 10 aufgedeckt hat.

Ist das geschehen, wird die Spielrunde noch zu Ende gespielt und das Spiel ausgewertet.

Pro aufgedeckte Karte gibt es 1 Punkt, es können also maximal 10 Punkte pro Spieler erreicht werden.

2.4 Weitere Spielvariante:

Es gilt dasselbe Spielprinzip, allerdings müssen alle Spielkarten in der Reihenfolge von 1 bis 10 **in einem Zug** aufgedeckt werden. **Wichtig:** Wer trifft, darf weiter aufdecken. Bei einem falschen Zug werden alle Spielkarten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.
