

# Nyan Nyan

## Algemein

Nyan Nyan wird mit einer beliebigen Anzahl von vollen Blättern (52 Karten + 2-4 Joker) gespielt. Am Anfang zieht jeder Spieler 7 Karten und die oberste Karte des *Deck* wird offen auf den *Ablagestapel* gelegt. Das Ziel des Spiels ist es all seine Karten loszuwerden, ähnlich wie in Uno und Mau Mau. Wenn man am Zug ist, kann man eine Karte, die den selben Wert oder die selbe *Farbe* (*Farbe* bezieht sich auf die vier Symbole ♣♠♥♦:) wie die oberste Karte des *Ablegestapels* hat, von seiner *Hand* auf den *Ablegestapel* legen. Wenn man nicht Spielt muss man eine Karte ziehen (Jeder Spieler darf pro Zug nur einmal ziehen. Nachdem man gezogen hat, hat man nochmal die Chance eine Karte zu spielen. Dannach ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Gewinnen/Verlieren

Wenn man nur noch eine Karte hat muss man **Nyan** sagen. Wenn man dies nicht tut, muss man 2 Karten ziehen. Wenn man seine letzte Karte spielt muss man **Nyan Nyan** sagen und beendet damit (derjenige der zu erst **Nyan Nyan** sagt, beendet zu erst). Wenn man dies nicht tut muss man 7 Karten ziehen

## Exodia

Eine alternative Methode um zu gewinnen ist mit **Exodia**, was man aus Poker auch als **Royal Flush** (A,K,Q,J,10 der selben Farbe) kennt. Fals man **Exodia** auf der Hand hat, muss man es einfach Vorzeigen und man beendet.

### +20 Karten ziehenn

Wenn man 20 oder mehr Karten auf einmal ziehen muss, scheidet man aus dem Spiel aus.

### +32 Karten Hand

Wenn man 32 oder mehr Karten auf der Hand hat, scheidet man aus dem Spiel aus.

## Leeres Deck

Wenn das *Deck* leer ist, werden alle Karten, bis auf die oberste, des *Ablegestapels* gemischt und als neues *Deck* verwendet. Ist dies nicht möglich scheidet der Spieler mit den meisten Karten aus und seine Hand wird gemischt und als neues *Deck* verwendet.

Der Spieler der zuerst beendet wird erster, der nächste der beendet wird 2. usw. Wer zuerst ausscheidet ist letzter, der nächste 2. letzter usw.

## Karten Effekte

Alle Karten Effekte werden aktiviert, wenn die Karte gespielt wird. (Ausser der Effekt sagt anders)  
Diese Liste ist aufsteigend nach Wert sortiert

### 2-doppeltes Aussetzen

- Die nächsten 2 n Spieler setzen aus
- n wir auf 1 gesetzt

### 3-3er Runde

- Es darf nur 3 gespielt werden
- Der Effekt dieser Karte wird durch die nä 3 aufgehoben
- Die nächste 3 hat keinen Effekt
- Nach n Runden ist der Effekt automatisch aufgehoben
- n wird auf 1 gesetzt

#### **4-4 Ziehen**

- Der nächste Spieler muss **4** n Karten ziehen
- n wird auf 1 gesetzt

#### **5-Fusion**

- Man muss n beliebige Karten auf die **5** legen
- Diese Karten haben keinen Effekt
- Wenn man 2 **5** auf einmal spielt darf man 2 n Karten drauflegen (nicht bis zu)
- n wird auf 1 gesetzt

#### **6-Stecken**

- Jeder Spieler legt n Karten verdeckt auf den Tisch
- Wenn jeder seine Karten gelegt hat, werden aufgedeckt
- Der Spieler dessen höchste Karte den kleinsten Wert hat, verliert das Stechen
- Wenn 2 oder mehr Spieler den kleinsten Wert haben, vergleichen diese die nächst kleinere bis ein Verlierer ermittelt werden konnte
- Wenn keinen Verlierer ermittelt werden kann, spielen alle Spieler eine neue Karte verdeckt (die alten Karten zählen immer noch)
- Dies wird solange wiederholt bis ein verlierer fest steht
- Der Verlierer des Stechen muss alle Karten aufnehmen
- Falls ein Spieler nicht genug Karten für das Stechen hat muss er so lange ziehen bis er ausreichend karten hat
- n wird auf 1 gesetzt

#### **7-2 Ziehen**

- Der nächste Spieler muss 2 n Karten ziehen
- Wenn der vorherige Spieler eine **7** gespielt hat, kann man anstelle zu ziehen eine **7** spielen. Dadurch muss der nächste Spieler 2 Karten mehr ziehen als man hätte sollen
- n wird auf 1 gesetzt

#### **8-Aussetzen**

- Die nächsten n Spieler setzen aus
- n wird auf 1 gesetzt

#### **9-Richtungswechsel**

- Die Spielrichtung wird geändert

#### **10-extra Runde**

- Man erhält n extra Züge
- Extra Züge müssen Ausgeführt werden, ach wenn man keine Karten mehr hat
- n wird auf 1 gesetzt

### **J-Farbwunsch**

- Diese Karte kann unabhängig der aktuellen Farbe gespielt werden
- Man darf auswählen welche die aktive Farbe sein soll

### **Q-Hofdame**

- Diese Karte kann unabhängig der aktuellen Farbe gespielt werden

### **K-königlicher Befehl**

- Man muss n **Befehle** verteilen
- Wenn ein Spieler von einem **Befehl** getroffen ist, beendet sein Zug automatisch, sobald er dran kommt (dadurch wird der **Befehl** aufgehoben)
- **4** und **7** werden durch den **Befehl** auf den nächsten Spieler weitergeleitet
- n wird auf 1 gesetzt

### **A-Amplifier**

- n wird verdoppelt

### **★-Joker**

- Diese Karte kann unabhängig der aktuellen Farbe gespielt werden
- Wenn diese Karte die oberste Karte ist, zählt die Karte unter dieser als oberste
- Diese Karte kann gespielt werden wenn man von einem Effect getroffen wird (**4,6, 7, K**)
- Zieh Effekte werden auf den nächsten Spieler übertragen
- Wenn der **★** als Reaktion auf **K** gespielt wird, wird ein **Befehl** aufgehoben
- Als Reaktion auf **6** enthält man sich aus dem Stechen
- Diese Karte darf auch gespielt werden, wenn eine **3er Runde** aktiv ist
- Sollte **★** als 1. Karte liegen darf eine beliebige Karte gespielt werden
- n wird auf 1 gesetzt