

# Haggis

VON SEAN ROSS

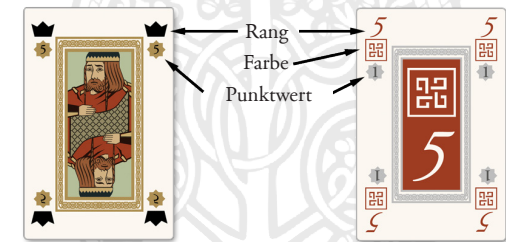
Ein Stichspiel für zwei oder drei Spielerinnen

## Ziel des Spiels

Das Ziel jeder Spielerin ist es, als erste alle Karten loszuwerden und dabei gleichzeitig bestimmte Punktekarten zu fangen. Zusätzliche Punkte kann man durch Wetten darauf erzielen, dass man als erste keine Karten mehr auf der Hand hat.

## Spielmaterial

Ein Haggis-Deck besteht aus 54 Spielkarten mit den Werten 2 bis 10 in fünf Farben sowie je drei Buben, Damen und Königen. Außerdem gehören drei Spielerinnenhilfen und diese Anleitung dazu. Die Rangfolge der Werte (*von niedrig nach hoch*) ist 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, B, D, K.



König



Dame



Bube

## Der Beginn einer Runde

Wenn nur zwei Spielerinnen mitspielen, entfernt man vor dem Spiel eine komplette Farbe sowie einen Buben, eine Dame und einen König. Eine Partie Haggis besteht aus mehreren Runden. Für die erste Runde wird eine Spielerin zur Geberin bestimmt. Vor jeder Spielerin werden ein Bube, eine Dame und ein König offen ausgelegt. Sie sind Jokerkarten. Die restlichen Karten werden gemischt und an jede Spielerin verdeckt 14 Karten ausgeteilt. Die Kartenhand einer Spielerin besteht aus diesen 14 Karten, die sie aufnimmt und in der Hand hält, sowie den drei Jokerkarten, die offen auf dem Tisch liegenbleiben, bis sie ausgespielt werden. Die verbleibenden Karten (8 bei 2 Spielerinnen, 3 bei 3 Spielerinnen) bilden den Haggis. Sie werden zunächst unbesehen zur Seite gelegt.

## Wetten

Die Spielerinnen können wetten, als erste keine Karten mehr auf der Hand zu haben. Eine Spielerin kann jederzeit eine Wette ankündigen, solange sie noch keine Karte gespielt hat. Wetten werden über 0 Punkte („Ohne Wette“), 15 Punkte („Kleine Wette“) oder 30 Punkte („Große Wette“) abgeschlossen. Alle Spielerinnen können Wetten ankündigen. Diese müssen auch nicht gleich hoch sein. Eine einmal verkündete Wette darf nicht mehr zurückgenommen oder verändert werden.

## Spielablauf

In jeder Runde wird eine Reihe von Stichen gespielt. In der ersten Runde spielt die Spielerin links von der Geberin aus, indem sie eine Kartenkombination auf den Tisch legt. Das kann ein Set, eine StraÙe oder eine Bombe sein.

## Sets

Ein Set ist eine Anzahl von Karten desselben Wertes. Sets können aus 1 bis 8 Karten bestehen (*Einzelkarten, Paare, Drillings etc.*). Ein Set darf eine beliebige Anzahl von Jokerkarten enthalten.



## StraÙen

Eine StraÙe ist eine Gruppe von drei oder mehr Einzelkarten oder zwei oder mehr größeren Sets (*Paaren, Drillings, etc.*) aufeinanderfolgenden Wertes, wobei die einzelnen Sets die gleiche(n) Farbe(n) haben müssen.

## Jokerkarten

B, D und K können auch als Jokerkarten für beliebige niedrigere Karten eingesetzt werden (*ein Bube kann beispielsweise als 8, aber nicht als König verwendet werden*).

Wenn eine Jokerkarte als Teil einer StraÙe ausgespielt wird, kann sie jede beliebige Farbe „annehmen“.

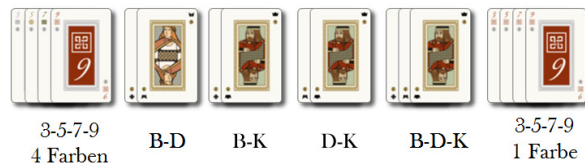
*Zu beachten ist, dass Bube, Dame und König nicht als Jokerkarten gespielt werden müssen; sie können auch als Einzelkarten, in einem Set oder in einer StraÙe gespielt werden. Ein Bube schlägt beispielsweise eine 10, 9-10-B schlägt 8-9-10, 10-10-B-D (mit der Dame als Jokerkarte für einen weiteren Buben) schlägt 9-9-10-10.*

Wenn sie als Teil einer größeren Kombination (Set oder StraÙe) gespielt werden, muss diese Kombination noch mindestens eine normale Karte enthalten. Ansonsten würde es sich um eine Bombe handeln.

## Bomben

Eine Bombe ist eine spezielle Kombination aus Punktekarten, deren Einsatz unter „Das Stichspiel“ näher erklärt wird. Es gibt sechs Arten von Bomben. Das sind (*von der niedrigsten zur höchsten*):

- 3-5-7-9 (*in verschiedenen Farben, ohne Jokerkarten*)
- B-D
- B-K
- D-K
- B-D-K
- 3-5-7-9 (*in der gleichen Farbe, ohne Jokerkarten*).



## Das Stichspiel

Nachdem eine Kartenkombination ausgespielt wurde, geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter, wobei jede Spielerin eine höherwertige Kombination ausspielen oder passen darf. Auch wer eine höherwertige Kombination besitzt, darf passen. Wer keine besitzt, muss passen.

Um höherwertig zu sein, muss eine Kartenkombination vom gleichen Typ (Set oder Straße) sein, aus der gleichen Anzahl von Karten bestehen und höherwertige Karten enthalten. Wenn also eine Einzelkarte ausgespielt wird, dürfen nur (*jeweils höhere*) Einzelkarten darauf gespielt werden; wenn ein Paar ausgespielt wurde, dürfen nur (*jeweils höhere*) Paare darauf gespielt werden; auf eine Drei-Karten-Straße kann nur eine höhere Drei-Karten-Straße gelegt werden und so weiter.

Die einzigen Ausnahmen zu dieser Regel sind Bomben. Wenn man dran ist, kann man eine Bombe spielen und damit jede Kombination mit Ausnahme einer gleich hohen oder höheren Bombe schlagen. Nachdem eine Bombe gespielt wurde, kann also nur eine höhere Bombe gespielt werden.

Die Spielerinnen spielen auf diese Weise weiter, indem sie jeweils höhere Kombinationen des gleichen Typs und der gleichen Kartenanzahl (*oder Bomben*) spielen oder passen, bis alle anderen Spielerinnen auf eine ausgespielte Kartenkombination passen.

In einem Zweierspiel endet ein Stich also, wenn eine Spielerin passt.

In einem Dreierspiel endet ein Stich, sobald zwei Spielerinnen nacheinander passen. Passt nur eine Spielerin, kann diese im weiteren Verlauf des Stichts wieder Karten spielen, wenn sie möchte.

Ein beendeter Stich wird von der Spielerin gewonnen, die die höchste Kombination gespielt hat.

Wenn die höchste Kombination keine Bombe war, bekommt die Gewinnerin des Stichts alle Karten, aus denen der Stich besteht. Wenn der Stich durch eine Bombe gewonnen wurde, muss die Gewinnerin des Stichts die Karten allerdings an eine Mitspielerin ihrer Wahl verschenken.

In einem Turnier mit Dreierspielen entscheidet die Gewinnerin des Stiches nicht darüber, wer die Karten erhält. Stattdessen gehen diese automatisch an die Spielerin mit der zweithöchsten Kombination. Wenn mit einer Bombe ausgespielt wurde, gehen die Karten an die Spielerin zur Rechten der Spielerin, die die Bombe ausgespielt hat.

Die Gewinnerin des Stichts spielt zum nächsten Stich aus. Wenn in einem Dreierspiel die Gewinnerin des Stiches keine Karten mehr hat, spielt die Spielerin zu ihrer Linken zum nächsten Stich aus.

## Ende einer Runde

Wenn nur noch eine Spielerin Karten auf der Hand hat, endet die Runde.

In einem Dreierspiel zählt die Spielerin, die zuerst alle ihre Karten losgeworden ist, die Karten auf der Hand der Gegnerin mit den meisten Karten, bevor die anderen beiden Spielerinnen weiterspielen. Zu beachten ist, dass Jokerkarten ebenfalls zu den Handkarten zählen.

Wenn die zweite Spielerin ihre letzte Kombination ausgespielt hat, bekommt sie die Karten des letzten Stichts (*es sei denn, dieser wurde durch eine Bombe gewonnen und die Karten gehen daher an eine andere Spielerin, siehe "Das Stichspiel"*). Die letzte Spielerin darf keine weiteren Karten mehr ausspielen.

Alle Handkarten der letzten Spielerin sowie der Haggis gehen an die Spielerin, die zuerst keine Karten mehr hatte. Für die Wertung ist es wichtig, die Handkarten (*einschließlich der Jokerkarten*) vorher zu zählen.

## Wertung

Eine Spielerin, die ihre letzte Karte spielt, bekommt fünf Punkte für jede Handkarte der Gegnerin, die diesem Zeitpunkt die meisten Karten auf der Hand hat (*einschließlich der Jokerkarten*).

Im Dreierspiel bekommt die Spielerin, die zuerst keine Karten mehr hat, einen Bonus von fünf Punkten.

Alle Punktekarten (*also 3, 5, 7, 9, B, D und K*), die während des Stichspiels gewonnen wurden, zählen ihren Punktwert für die Spielerin, die sie gewonnen hat.

Dann werden die Punkte für die Wetten vergeben. Eine erfolgreiche Wette bringt ihren Wert in Punkten. Die Punkte für eine verlorene Wette werden an die Spielerin, die als erstes keine Karten mehr hatte, und jede Gegnerin, die ohne Wette ins Spiel gegangen war, vergeben.

**Beispiel:** Anna, Ben und Christine spielen. Anna und Ben schließen kleine Wetten ab, nachdem sie all ihre Karten erhalten haben. Christine wettet nicht. Anna wird als erste all ihre Karten los. Sie bekommt 15 Punkte für ihre gewonnene Wette, plus 15 für Bens verlorene Wette, so dass sie 30 Punkte erhält. Ben bekommt keine Punkte. Christine bekommt 15 Punkte für Bens verlorene Wette. Wäre Christine in der gleichen Situation als erste all ihre Karten losgeworden, hätte sie 30 Punkte erhalten (je 15 für Annas und Bens verlorene Wetten). Die beiden anderen hätten keine Punkte aus den Wetten erhalten.

## Weitere Runden

Nachdem die Punkte einer Runde zu den Punkten der Spielerinnen aus früheren Runden addiert wurden, beginnt die nächste Runde mit dem Austeilen der Karten.

Die Führende der Gesamtwertung ist die Geberin. Bei einem Gleichstand gibt die Gewinnerin der letzten Runde.

Die Letzte der Gesamtwertung spielt zuerst aus. Bei einem Gleichstand spielt die Spielerin links von der Geberin zuerst aus.

## Ende des Spiels

Das Spiel wird fortgesetzt, bis mindestens eine Spielerin eine zuvor vereinbarte Zahl von Punkten erreicht oder überschritten hat. Die Spielerin mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand wird weitergespielt, bis es eine eindeutige Siegerin gibt.

Für ein kürzeres Spiel empfiehlt sich ein Spielziel von 250 Punkten, für ein längeres Spiel bieten sich 350 Punkte an.

DANK

Grafische Gestaltung : Gary Simpson

Die Übersetzung ins Deutsche hat Hilko Drude angefertigt.

Vielen Dank für Testrunden, Entwicklung und Ideen an: Chris Beaven, William Bekking, Pascal Blais, Mike Forbes, Allison Gibson, Sheridan Hortness, Jonathan Kandell, Andy Kurzen, Larry Levy, Mark McEvoy, Stephen Mills, Angélique & Sheamus Parkes, Kurt Purcell, Alex Rockwell, Denise Ross und Martin Villemare III. Sean Ross ist Mitglied der Game Artisans of Canada.



WENN IHNEN DIESES SPIEL GEFÄLLT, KÖNNEN SIE ES ZUSAMMEN MIT ANDEREN KLEINVERLAGSSPIELEN ONLINE UNTER [WWW.INDIEBOARDSANDCARDS.COM](http://WWW.INDIEBOARDSANDCARDS.COM) FINDEN.