

Hier geht's zur  
Videoanleitung



**Anleitung**

DENKRIESEN

Wir machen die Spiele.

## Inhalt

# Hier geht's los

56 Spielkarten für 2-6 Spieler, bestehend aus **44 Zahlenkarten** und **12 Aktionskarten** + **Spielanleitung**

**Ziel des Spiels** ist es, **alle** seine Karten loszuwerden. Es gibt keinen Gewinner, sondern nur einen **Jammerlappen** (Verlierer).

## Spielaufbau

Das Kartendeck vor Spielbeginn gut mischen und dann wie folgt an jeden Spieler austeilen: Zuerst **drei verdeckte Karten**, danach darauf **drei offene Karten** und zuletzt **drei Karten auf die Hand**. Die verbleibenden Karten bilden den **Aufnahmestapel**.

6 Tischkarten

3 Handkarten

Aufnahmestapel

3 verdeckte Karten ...



... darauf 3 offene Karten

**Grundsätzlich:** Es müssen immer **gleichwertige Karten** oder **höhere** gespielt werden. Aktionskarten dürfen immer gelegt werden. Wer nicht legen kann, muss den Stapel der gespielten Karten aufnehmen. Wer als Letzter auf seinen Karten sitzen bleibt, verliert die Runde und ist somit der **Jammerlappen**.

## Spielablauf

Es werden zuerst **die Handkarten**, dann die **offenen** und zum Schluss die **verdeckten Karten** gespielt. Solange du noch Handkarten hältst, ist es also verboten, die offenen oder verdeckten Karten zu spielen.

Erst wenn du keine Handkarten mehr hältst, darfst du die offenen und freigegebenen verdeckten Karten spielen.

**Die verdeckten Karten müssen immer blind gespielt werden** und dürfen vorher **nicht** betrachtet werden.

Solange es noch einen Aufnahmestapel gibt, muss jeder Spieler **immer** mindestens **3 Handkarten** halten. Du darfst die offenen Karten erst spielen, wenn **alle** Handkarten abgelegt sind.

## Spielbeginn

Jeder Spieler darf **eine** seiner Handkarten mit den offenen Karten vor ihm einmalig tauschen. **Die verdeckten Karten dürfen jedoch nicht getauscht oder betrachtet werden.**

Der **Jammerlappen** beginnt grundsätzlich das Spiel. In der ersten Runde darf der Spieler mit den größten Füßen beginnen, indem er eine Karte seiner Wahl ablegt.

Es werden nun im **Uhrzeigersinn** Karten abgelegt. Die abgelegten Karten bilden den **Pot**. Du musst immer **mindestens** eine **gleichwertige** oder eine **höhere Karte** legen als der vorherige Mitspieler. Dies gilt so lange, bis es einem Spieler nicht mehr gelingt und er den **gesamten Pot aufnehmen muss**. Wenn das passiert, beginnt der nächste Spieler von vorn und legt eine Karte seiner Wahl.

### Gut zu wissen:

Hast du mehrere gleiche Karten auf der Hand, darfst du diese gleichzeitig ablegen. Dies gilt auch für die offenen Karten.

Handkarten und offene Karten dürfen in einem Spielzug **nicht** kombiniert abgelegt werden.

## Handkarten

Solange es Karten auf dem Aufnahmestapel gibt, muss jeder Spieler **mindestens 3 Karten auf der Hand** halten. Jedes Mal, wenn du eine **Karte abgelegt** hast, musst du eine **neue Karte vom Aufnahmestapel nehmen**, um wieder **3 Handkarten** zu halten. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe. **Achtung:** Hält ein Spieler **mehr als 3 Karten** auf der Hand, muss er **nicht** vom Aufnahmestapel ziehen.

## Beispiel

Der Spieler kann die 11 spielen ...



... und nimmt eine Karte vom Aufnahmestapel, um wieder 3 Karten auf der Hand zu halten. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



**Grundsätzlich:** Hältst du Karten auf der Hand, darfst du deine Tischkarten **nicht** spielen!

## Beispiel



Der Spieler kann keine Karte legen und muss somit den gesamten Pot auf die Hand nehmen.



## Tischkarten

Wenn der **Aufnahmestapel aufgebraucht** ist, wird nur noch mit den verbleibenden **Handkarten** gespielt. Erst wenn alle deine **Handkarten** gespielt sind, darfst du deine **offenen Karten spielen**. Sobald eine der **offenen Karten** gespielt ist, ist die darunterliegende **verdeckte Karte freigegeben**. Es bleibt dann jedem Spieler selbst überlassen, ob er eine **offene** oder eine **freigegebene verdeckte Karte** spielt.

## Beispiel



### Tipp:

Manchmal kann es sinnvoll sein, den Pot freiwillig aufzunehmen, auch wenn du eigentlich eine Karte legen könntest.

Sind bereits **mehrere verdeckte Karten freigegeben**, dann darf der Spieler sich jeweils **blind** für eine **verdeckte Karte** entscheiden. Nun entscheidet das Glück, ob die gespielte Karte ausreichend ist.

Gelingt es einem Spieler, **alle** seine **Karten** (inkl. der verdeckten Karten) loszuwerden, hat er es geschafft und ist **nicht der Jammerlappen!** Die verbleibenden Spieler spielen so lange weiter, bis ein **Verlierer übrig bleibt**.

Dieser Spieler ist nun der offizielle **Jammerlappen** und muss die Karten neu mischen, ausgeben, für neue Getränke sorgen und die nächste Runde beginnen.

## Quartett

Kommt es im Spielverlauf dazu, dass alle **vier Karten** der **gleichen Sorte (Quartett)** hintereinander gelegt werden, wird der **Pot aus dem Spiel genommen**, und derjenige, der das **Quartett vervollständigt** hat, darf mit einer Karte seiner Wahl **neu beginnen**.



## Beispiel

### Nicht vergessen!

Verdeckte Karten müssen immer **blind gespielt** werden. Wenn die verdeckte Karte nicht **ausreicht**, muss der **Pot** (inkl. der verdeckt gespielten Karte) **aufgenommen** werden.

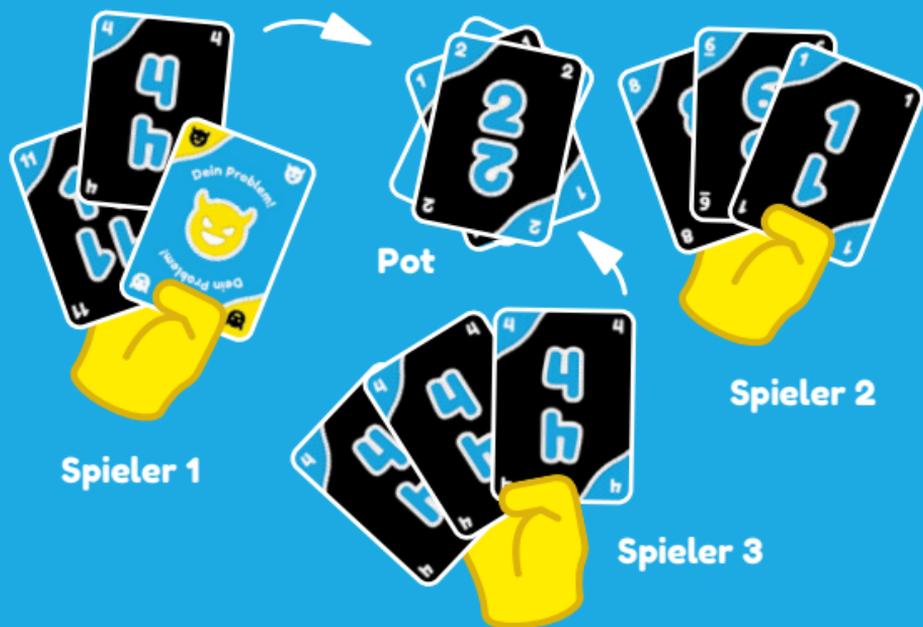
## Zwischenschmeißen

Ist ein Spieler in der Lage, das **Quartett** einer gerade zuvor gelegten Karte zu **vervollständigen**, darf er auch ablegen, wenn er eigentlich gar nicht an der Reihe ist (**Zwischenschmeißen**) – du musst jedoch **schnell sein!**

Gelingt es dir, schneller zu sein als der nächste Mitspieler, der eigentlich an der Reihe wäre, wird der **Pot** aus dem **Spiel genommen**, und du darfst mit einer **Karte deiner Wahl neu beginnen**.

## Beispiel

**Spieler 1** legt eine **Vier**. **Spieler 3** hat **3 Vieren** auf der Hand und darf nun **zwischenschmeißen**. Der **Stapel** wird **aus dem Spiel genommen**, und **Spieler 3** beginnt erneut. **Spieler 2** wurde übersprungen.



## Aktionskarten

Anders als die Zahlenkarten darfst du die Aktionskarten **immer** legen, sofern du an der Reihe bist.



**Dein Problem!** = Die zuletzt gespielte Zahlenkarte gilt für den nächsten Spieler.



**Richtungswechsel!** = Wenn es bisher **rechts** herum geht, geht es ab jetzt **links** herum – und umgekehrt. Spielt man nur noch zu zweit, ist jeweils der Gegenspieler an der Reihe.



**Aussetzen!** = Der nächste Mitspieler wird **übersprungen**. Spielt man nur noch zu zweit, ist man noch mal dran.



**Weg damit!** = Der **gesamte Pot** wird aus dem Spiel genommen. Du beginnst von vorn mit einer Karte deiner Wahl.



**Neustart!** = Der nächste Spieler beginnt mit einer Karte seiner Wahl. **Wichtig:** Der **Pot** bleibt bestehen und wächst weiter. Auch die Spielrichtung bleibt gleich.

## 4 Aktionskarten in Folge

Sollten 4 Aktionskarten (egal welche) aufeinanderfolgend gespielt werden, wird der **gesamte Pot** (inkl. der 4. Aktionskarte) aus dem Spiel genommen, und derjenige, der die letzte Aktionskarte gelegt hat, darf mit einer Karte seiner Wahl neu beginnen.

**Aktionskarten können nicht zwischengeschmissen werden**, da es von keiner Aktionskarte ein Quartett gibt.

## Karte 5 – Runter geht's!

Die **5** ist **keine Aktionskarte** und darf somit nur gelegt werden, wenn es im Spielverlauf passt. Wird sie gelegt, wird von nun an von der **5** **abwärts** gespielt, bis ein Spieler den Stapel aufnehmen muss oder die Aktionskarten **Weg damit!** oder **Neustart!** gespielt werden. **Nicht vergessen:** Es dürfen auch **gleiche Karten** gelegt werden. Auf eine **5** darf also auch eine weitere **5** gelegt werden.

### Beispiel

Der Spieler kann die 2 und die 3 spielen.



## Jammerlappen zu zweit

Wollt ihr **Jammerlappen** nur zu zweit spielen, dann nehmt einfach alle „**Richtungswechsel**“- und „**Aussetzen**“-Karten sowie von jeder Zahlenkarte **eine** aus dem Spiel. Alle Quartett-/Zwischenschmeißen-Regeln gelten nun bereits für Drillinge.

### Wichtig:

Wenn ein Spieler **keine Handkarten** mehr besitzt und keine seiner **3 offenen Karten** spielbar ist, muss er trotzdem eine der drei offenen Karten spielen und sie **gemeinsam** mit dem **Pot** auf die Hand nehmen.