



PokerCarre

Spielregeln



Spielmaterial

49 Karten (7 Farben zu je 7 Karten mit den Werten 1/Ass - 7)
1 Wertungsblock

Vorbereitungen

Ein Spieler wird bestimmt, der die Karten mischt und dann in der Mitte des Tisches offen 9 Karten auslegt, und zwar in 3 Reihen mit je 3 Karten. Bei 3 Spielern wird noch eine 10. Karte angelegt, deren Position der Geber bestimmt. Danach teilt der Geber an jeden Spieler im Uhrzeigersinn verdeckt 4 Karten aus. Die restlichen Karten werden als verdeckter Abnahmestapel auf den Tisch gelegt. Ein Spieler bekommt den Wertungsblock und notiert im Lauf des Spiels die von den Spielern erzielten Punkte.

Spielziel

Die Spieler versuchen ihre Karten so abzulegen, dass sie waagrecht und senkrecht möglichst lange Kombinationen von Karten mit auf- oder absteigenden Werten (Straße), gleichen Werten (Satz) und gleicher Farbe (Farbe) bekommen. Für jede Kombination gibt es Punkte, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielablauf

Es beginnt der Spieler links vom Geber. Wer an der Reihe ist, legt immer eine seiner Handkarten ab, und zwar nach folgenden Regeln:

Die Karte muss mindestens eine bereits liegende Karte mit einer ganzen Seite berühren.

Der Wert der abgelegten Karte muss um eins höher oder niedriger sein als der der Karte, an die angelegt wurde. Eine 4 kann z. B. an eine 3 oder eine 5 angelegt werden. Berührt die abgelegte Karte mehr als eine bereits liegende, muss diese Bedingung nur mit einer davon erfüllt werden. Die Werte der anderen Karten müssen nicht passen (siehe Bsp. 1).

Eine Karte mit dem Wert 7 darf sowohl an ein Ass als auch an eine 6 angelegt werden, oder ein Ass an eine 2 und eine 7.

Man muss ablegen, wenn man eine passende Karte hat. Wenn man nicht ablegen kann, muss man auf Verlangen seine Karten den Mitspielern zeigen und einmal aussetzen.



Eine Kartenreihe darf höchstens 7 Karten lang werden, waagrecht oder senkrecht. Die jeweils erste Reihe mit 7 Karten bestimmt die Breite bzw. Höhe der anderen Reihen. Am Ende bilden die Karten ein Quadrat aus 7 x 7 Karten (wenn alle Karten abgelegt werden können).

Nach dem Ablegen der Karte wird der Zug sofort gewertet und der Spieler nimmt eine neue Karte vom Stapel.

Gewertete Kombinationen

Nach dem Ablegen seiner Karte prüft jeder Spieler, ob er Punkte bekommt. Das ist der Fall, wenn die abgelegte Karte waagrecht und senkrecht mit den bereits in derselben Reihe liegenden Karten

eine „Straße“ mit mindestens 4 Karten mit auf- oder absteigenden Werten bildet, z.B. 2,3,4,5 oder 7,6,5,4. Bei Straßen gelten 7 und Ass als nicht aufeinanderfolgend, 5,6,7,Ass,2 wird also nicht als Straße gewertet.

einen „Satz“ mit mindestens 3 Karten mit gleichem Wert bildet, also 4,4,4 oder Ass, Ass, Ass, Ass.

eine Reihe mit mindestens 3 Karten mit gleicher Farbe bildet, also 3 rote oder 5 grüne Karten.

Wichtig: Die Karten einer Kombination müssen nicht nebeneinander und in der richtigen Reihenfolge liegen, sie müssen lediglich alle in derselben Reihe vorhanden sein.

Beispiel 1:

Der Spieler legt die gelbfarbene 4 ab. Das ist erlaubt, da sie an die violette 5 angelegt wird. Dass sie auch neben der gelbfarbenen 7 liegt, spielt keine Rolle. Mit seiner 4 bekommt der Spieler eine Straße aus 3,4,5,6,7 – obwohl die Karten nicht in der richtigen Reihenfolge liegen und sogar noch ein leeres Feld in der Reihe ist.

Werden mit einer Karte mehr als nur eine Kombination gebildet, werden alle Kombinationen für den Spieler gewertet.



Beispiel 2:

Mit dem roten Ass werden sowohl ein Satz mit 3 Assen als auch eine Reihe mit 3 roten Karten gebildet (waagrecht) sowie eine Straße mit 1,2,3,4 (senkrecht).



Punktwertung

Der Spieler mit dem Wertungsblock notiert für jeden Spieler die erreichten Punkte, indem er für jede Kombination in der Spalte des Spielers in der entsprechenden Rubrik ein Feld ausstreicht oder schwärzt. Er beginnt mit dem ersten Feld und streicht immer dann, wenn der Spieler

Namen		1	2	3	4	5
Straflos mit 4 Farbe mit 3 1 Punkt	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18
Straflos mit 5 Farbe mit 4 Sätze mit 3 2 Punkte	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18
Straflos mit 6 Farbe mit 5 Sätze mit 4 3 Punkte	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18
Straflos mit 7 Farbe mit 6 Sätze mit 5 7 Punkte	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18
Farbe mit 7 Sätze mit 6 10 Punkte	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18
Punkte gesamt						

Winning Moves Deutschland GmbH,
Münsterstr. 359, 40470 Düsseldorf www.winning-moves.de

Namen		ANNE	BEN	FRED	OLIVIE
Straflos mit 4 Farbe mit 3 1 Punkt	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
Straflos mit 5 Farbe mit 4 Sätze mit 3 2 Punkte	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
Straflos mit 6 Farbe mit 5 Sätze mit 4 3 Punkte	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
Straflos mit 7 Farbe mit 6 Sätze mit 5 7 Punkte	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
Farbe mit 7 Sätze mit 6 10 Punkte	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
Punkte gesamt					

Winning Moves Deutschland GmbH,
Münsterstr. 359, 40470 Düsseldorf www.winning-moves.de

im Lauf des Spiels wieder eine Kombination in der gleichen Rubrik schafft, das nächste Feld aus.

Spielende

Wenn alle Karten abgelegt wurden, ist das Spiel zu Ende. Für jeden Spieler werden von jeder Rubrik die Punkte im ersten nicht ausgestrichenen Feld zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Deutschland Vertrieb über:
Winning Moves Deutschland GmbH
Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf
www.winning-moves.de



⚠ ACHTUNG:
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren,
da Kleinteile verschluckt werden können.
Erstickengefahr.

