Taktik trifft Spielspaß!

Armin Mumper

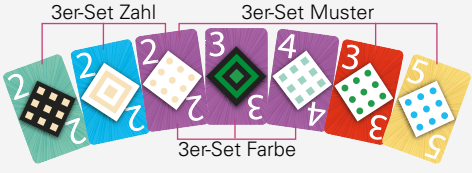
Spieler: 2-4 Personen Alter: ab 6 Jahre Dauer: ca. 20 Minuten

Inhalt
49 Zahlen-, Farb- und Musterkarten, 3 Joker- und 2 Stoppkarten

Ziel des Spiels
Als erster Spieler eine vereinbarte Punktzahl zu erreichen. Diese wird vor dem Spiel gemeinschaftlich festgelegt.

Spielablauf
Die Spielkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 7 Handkarten. Der Rest wird verdeckt in die Mitte gelegt und bildet den Nachziehstapel. Die oberste Karte wird aufgedeckt und offen danebengelegt. Diese bildet den Ablagestapel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der Kartengeber beginnt das Spiel. Zu Beginn seines Zuges, zieht ein Spieler Karten. Bevor er rausgelegt hat, zieht er immer nur eine Karte vom Nachziehstapel. Nachdem er Karten ausgespielt hat, kann dieser, wenn er an der Reihe ist, die oberste Karte des Ablagestapels nehmen. Muss aber danach, vom verdeckten Stapel immer auf 5 Handkarten aufziehen.

Ablegeregeln
Die Karten dürfen nur in Sets rausgelegt werden oder an Sets angelegt werden. Bevor ein Spieler Karten anlegen darf, muss er ein Set aus zwingend 3 Karten (Set-Kombinationen s. Punkteverteilung) ausgespielt haben. Keine mehr und keine weniger. Dieses Set darf keinen Joker beinhalten.



Dieser Spieler hat hier mehrere Möglichkeiten ein Set aus 3 Karten zu bilden

Ab jetzt darf ein Spieler in seinem Zug entweder weitere Sets rauslegen (3 Karten beachten) oder eine Karte an ein bereits von ihm (nur von ihm!) gelegtes Set anlegen. Hierbei gilt, maximal eine Karte pro Spielzug, auch wenn der Spieler mehrere Möglichkeiten hätte.

Kartentausch
Karten können mit Karten aus fremden Sets getauscht werden, wenn man am Zug ist. Die Karte muss in das Set passen und darf das Set nicht ungültig machen. Getauschte Karten müssen sofort gespielt werden und dürfen nicht in die Hand aufgenommen werden. Joker können nicht getauscht werden.

Beispiel:

Spieler A sammelt blauen Hintergrund



Spieler B sammelt die 5er





Spieler B hat die 7 mit blauem Hintergrund und tauscht diese gegen die 5 bei Spieler A und legt die 5 sofort an sein Set an





Stoppkarten



Nach dem ein Spieler einmal rausgelegt hat, darf er nun auch Stoppkarten einsetzen. Sobald ein Spieler eine Stoppkarte zieht, legt er diese offen neben sich ab und zieht dafür eine neue Karte. Die Stoppkarte kann nur im eigenen Spielzug gespielt werden. Der nachfolgende Spieler muss dann 1 Runde aussetzen. Nach dem Verwenden der Stoppkarte, wird diese auf den Ablagestapel gelegt und darf vom Spieler, der als nächstes am Zug ist, nicht aufgenommen werden. **Vorsicht!** Nicht verwendete Stoppkarten, zählen am Ende der Runde Minuspunkte (s. Punkteverteilung).

Am Ende seines Spielzuges, legt der Spieler eine Karte auf den Ablagestapel. Beachte: Es muss immer eine Karte auf der Hand behalten werden.

Achtung – Sonderregel!

Auch wenn ein Spieler nicht am Zug ist, kann er die eben abgelegte Karte für ein **„Go5“** verwenden. Sobald er ein Set aus 4 Karten ausliegen hat, kann er die benötigte Karte, durch rufen von **„Go5“** zu seinem Set hinzufügen. Somit beendet dieser die Spielrunde.

Rundenende

Erreicht ein Spieler ein Set aus 5 Karten, dass maximal 1 Joker beinhaltet, so sagt dieser **„Go5“** und beendet damit die Runde. **Vorsicht!** Übrige Handkarten zählen am Ende der Runde Minuspunkte (s. Punkteverteilung)

Jokerkarten



Ein Joker darf für eine beliebige Karte eingesetzt werden. Jedes Set darf maximal 1 Joker beinhalten. Wird ein Joker auf den Ablagestapel gelegt, darf der Spieler ihn quer darauf legen. Nun ist dieser für alle anderen Mitspieler gesperrt. **Vorsicht!** Nicht verwendete Jokerkarten, zählen am Ende der Runde Minuspunkte (s. Punkteverteilung)

Punkteverteilung:	**Set-Beispiele**
Set mit schwarzem Musterhintergrund **150 Punkte** **Geht nur ohne Joker**	
Set mit gleichem Kartenfarbhintergrund **100 Punkte** Mit Joker **50 Punkte**	
Set mit gleicher Kartennummer **100 Punkte** Mit Joker **50 Punkte**	
Set mit gleichem Rautenmuster **100 Punkte** Mit Joker **50 Punkte**	

„Go5“

Der Spieler der die Runde mit einem **„Go5“** beendet, erhält zusätzlich 30 Punkte

Weitere Punkte / Minuspunkte

Ausliegendes Set aus 3 Karten	je 30 Punkte
Ausliegendes Set aus 4 Karten	je 40 Punkte
Joker auf der Hand	je 10 Minuspunkte
Nicht verwendete Stoppkarte	je 10 Minuspunkte
Jede Handkarte	je 5 Minuspunkte

Und nun viel Spaß mit Go5 und seinen Variationen!