

# AURUXXX®

## Die Goldene Zwölf

### ZIEL DES SPIELS

Als Erste/r die „Goldene 12“ ablegen und so wenig Punkte wie möglich am Ende jeder Runde notieren. Wer am Ende des Spieles (3 Runden) die wenigsten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

### SPIELVORBEREITUNG

Jede/r Spieler/in erhält 12 Handkarten. Die übrigen Karten werden in die Mitte gelegt und eine Karte wird als Ablagestapel neben dem verdeckten Kartenstapel aufgedeckt. Die Spielfigur „Happy-Man“ wird neben den Kartenstapel gestellt. Jede/r Spieler/in erhält ein Blatt vom Spielblock und benötigt einen Stift.

### SPIELABLAUF

Der/Die Spieler/in nach dem/der Kartengeber/in (Uhrzeigersinn) beginnt. Ist man am Zug, kann man entweder passen (s.u.), vom Kartenstapel bis zu 2 Karten aufnehmen oder man verzichtet auf das Ziehen und legt ab. Abgesehen vom Passen beendet man seinen Spielzug mit dem Ablegen einer Karte auf dem Ablagestapel. Kann oder möchte man das nicht, muss eine Karte vom Kartenstapel aufgenommen werden. Kann oder möchte man diese nicht ablegen, muss erneut eine Karte gezogen werden. Sollte man dann wieder nicht ablegen können oder wollen, ist man vom Ablegen befreit und der/die nächste Spieler/in an der Reihe.

### SPIELREGELN

Ein Spiel besteht aus 3 Runden. Man gewinnt eine Spielrunde, wenn man die „Goldene 12“ (oder mehrere) als letzte Karte/n auf den Ablagestapel legt. Je Runde kann man seinen Spielzug maximal 3-mal passen (aussetzen). Hierzu macht man auf seinem Spielblatt ein Kreuzchen im jeweiligen „Passen“ Feld, muss dafür aber am Ende der Runde je Kreuzchen 5 Punkte notieren. Der/Die nächste Spieler/in ist an der Reihe.

#### PASSEN



+5 P.



+5 P.



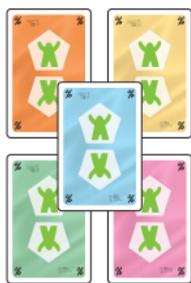
+5 P.

# AURUXXX®

## Die Goldene Zwölf

### Ein wichtiger Hinweis zum Ziehen und Ablegen ...

... die Grundregel lautet: Wenn Du am Zug bist, kannst Du passen, vom Kartenstapel eine Karte ziehen, oder direkt eine Karte ablegen. **Du musst aber nicht ablegen!** Wenn Du aus taktischen Gründen Karten auf der Hand behalten willst und diese nicht ausspielen möchtest, obwohl es die einzigen Karten sind, die nun auf den Ablagestapel passen würden, „bezahlst“ Du dafür, indem Du eine Karte vom Kartenstapel ziehen musst. Kannst oder willst Du die soeben gezogene Karte nicht legen, musst Du nochmals eine Karte ziehen. Erst dann bist Du von der Pflicht eine Karte abzulegen befreit und der/die nächste Spieler/in ist an der Reihe.

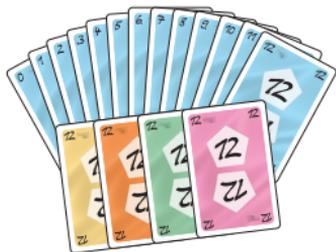


### DIE „HAPPY-MAN – KARTE“

Durch das Ablegen der „Happy-Man-Karte“ erhält man die Spielfigur. **Wer am Ende einer Runde die Spielfigur hat, kann 50% seiner Punkte in Abzug bringen.** Die Spielfigur verbleibt rundenübergreifend solange bei dem/der Besitzer/in, bis ein/e andere/r Spieler/in eine „Happy-Man-Karte“ abgelegt hat. Nach 3 Runden werden die Punkte addiert, der/die Spieler/in mit der geringsten Punktzahl gewinnt das Spiel. Der Wert der „Happy-Man-Karte“ am Ende einer Runde auf der Hand beträgt 25 Punkte.

### DER KARTENSATZ „0–12“

Es gibt je 2 Kartensätze von 0-12 in 5 verschiedenen Farben. Mit diesen Karten kann man entweder **farbbasierend ablegen** (Blau auf blau, etc.) oder **zahlenbasierend** z.B. „7“ auf „7“ sowie jeweils die **Zahl davor „6“ und die Zahl danach „8“**. Entscheidet man sich für das zahlenbasierte Ablegen, kann man **Zwillinge, Drillinge** etc. einer Karte **ablegen**, so z.B. 3 x „6“ auf die „7“.



# AURUXXX®

## Die Goldene Zwölf



### DIE „2 ZIEHEN-KARTE“

Eine „2“ lässt sich immer ablegen, egal welche Karte auf dem Ablagestapel liegt. Der/Die nachfolgende

Spieler/in muss 2 Karten vom Kartenstapel aufnehmen und ist am Zug. Da die „2“ auch eine ganz normale Spielkarte ist, kann diese, wenn sie zahlenbasierend abgelegt wird, natürlich auch als Zwilling, Drilling, etc. gelegt werden. Der/Die nachfolgende Spieler/in muss dann entsprechend 4, 6 oder mehrere Karten ziehen. Durch den Spielzug „Passen“ kann allerdings das Ziehen der Karten auf den/die nachfolgende/n Spieler/in übertragen werden. Auf die „2“ kann man alle Farben legen und zahlenbasiert eine „1“, „2“ oder „3“ - selbstverständlich auch Mehrlinge.

### DIE „50-KARTE“

Die „50“ kann auf alle Aktionskarten, alle anderen „50-Karten“ und auf Karten mit gleicher Farbe abgelegt werden. Auf die „50“ kann außer der jeweils gleichen Farbe und einer anderen „50“ natürlich noch jede Aktionskarte gelegt werden. Am Ende des Spiels zählt diese Karte, wenn Sie auf der Hand verbleibt, 50 Punkte.

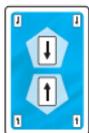


## AKTIONSKARTEN



Legt man die Aktionskarte „**KARTENSEGEN**“ muss man bei allen Spielern/Spielerinnen 1 Karte ziehen.

Legt man die Aktionskarte „**KARTENTAUSCH**“ muss man mit einem/einer Spieler/in seiner Wahl alle Handkarten tauschen.



Legt man die Aktionskarte „**KARTE ZIEHEN**“ muss man bei dem/der nachfolgenden Spieler/in (Uhrzeigersinn) eine Karte ziehen.

# AURUXXX®

## Die Goldene Zwölf

Es ist möglich, mehrere Aktionskarten nacheinander auszulegen. Nach der letzten Aktionskarte legt man noch eine Karte ab. Auf eine Aktionskarte können genauso alle Karten abgelegt werden, wie die Aktionskarte selbst auf jede beliebige Karte folgen kann. Hat man bei Spielende eine Aktionskarte auf der Hand, zählt diese jeweils 25 Punkte.

### DIE „GOLDENE 12“

**Ausschließlich die „Goldene 12“- und keine andere Karte - darf als letzte Karte abgelegt werden.** Das heißt auch, Du musst die „Goldene 12“ solange auf der Hand halten, bis Du die Runde beenden kannst. Sie darf dann auf alle Karten gelegt werden. Hat man mehrere „Goldene 12-Karten“ auf der Hand, darf man diese am Ende als Zwilling, Drilling, etc. ablegen. Das Ablegen der „Goldenen 12“ beendet die Runde. Nur der Gewinner einer Runde notiert auf dem Block im Fünfeck „Goldene 12“ die Anzahl der „Goldenen 12-Karten“ mit denen er die Runde beendet hat. Je „Goldene 12-Karte“ erhält der Spieler/in Minus 5 Punkte (-5).



### STRATEGIE HINWEISE / TIPPS

**Wenn Du (noch) keine „Goldene 12“ auf der Hand hast...**

... kannst Du durch häufiges Ziehen vom Kartenstapel deine Chance auf eine „Goldene 12“ erhöhen. D.h. wenn Du am Zug bist, ziehst Du unabhängig davon, ob Du ablegen kannst oder nicht, eine Karte vom Kartenstapel. Dann entscheidest Du Dich z.B., aus taktischen Gründen, keine Karte aus deinen Handkarten abzulegen und ziehst erneut eine Karte vom Kartenstapel. Danach legst Du eine Karte aus deinen Handkarten ab und der/die nächste Spieler/in ist an der Reihe.

Wenn Du **Aktionskarten** auf der Hand hast, kannst Du entweder deine kompletten Handkarten mit einem der Mitspieler/innen tauschen, oder aber bei deinen Mitspielern (innen) eine Karte ziehen. Auch so erhöht sich die Chance auf eine „Goldene 12“ (siehe unter AKTIONSKARTEN).

# AURUXXX®

## Die Goldene Zwölf

### Beobachte das Spielverhalten deiner Mitspieler/innen...

... und gewinne Erkenntnisse für deine Strategie. Wenn ein/e Mitspieler/in durch Ziehen die Anzahl seiner/ihrer Handkarten erhöht, kann das bedeuten, dass er/sie keine „Goldene 12“ auf der Hand hat. Es kann aber auch bedeuten, dass er/sie eine Aktionskarte „KARTENTAUSCH“ auf der Hand hat (evtl. auch in Kombination mit einer „Goldenen 12“) und den Kartentausch vorbereitet, um Dir oder einem/einer anderen Mitspieler/in möglichst viele Handkarten zu übergeben. Auf diese Weise dauert es länger, diese Karten wieder los zu werden. So gewinnt der/die Spieler/in Zeit, um selbst wieder eine „Goldene 12“ zu erhalten, um die Runde zu beenden.

### Die „Goldene 12“ „mopsen“

Wenn Du beobachtest, dass ein/e Spieler/in systematisch alle Handkarten ablegt, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass diese/r Spieler/in mindestens eine „Goldene 12“ auf der Hand hat und versucht, die Runde zu gewinnen. Hast Du Aktionskarten auf der Hand, kannst Du auf den Moment warten, wenn der/die Spieler/in nur noch eine Karte in der Hand hat und sie ihm abnehmen, bzw. gegen deine Handkarten eintauschen und ggf. dadurch sofort die Runde für Dich entscheiden.

### Führe deine Mitspieler/innen in die Irre ...

... indem Du, soweit möglich, keine Karten vom Kartenstapel ziehst und deine Handkarten systematisch und schnell ablegst. Deine Mitspieler/innen geraten dadurch unter Druck, da sie davon ausgehen, dass Du eine „Goldene 12“ besitzt und versuchst, die Runde zu gewinnen. Somit verleitest Du deine Mitspieler/innen, ihre Aktionskarten vorzeitig zu spielen. Dadurch steigen deine Chancen, durch einen Kartentausch eine „Goldene 12“ zu erhalten. Nun können sie mit diesen Karten keine eigene Strategie mehr verfolgen und die Aktionskarten sind zunächst aus dem Spiel. Selbst wenn sich kein/e Mitspieler/in dadurch beeinflussen lässt, steigt deine Chance, mit wenig Karten auf der Hand durch Ziehen einer Aktionskarte oder einer „Goldenen 12“ vom Kartenstapel die Runde zügig beenden zu können. Diese Strategie kannst Du auch in allen 3 Runden einsetzen um, im Falle des Verlierens einer Runde, möglichst wenig Punkte notieren zu müssen. So kannst Du sogar zum Gewinner des Spiels werden, ohne jemals eine Runde gewonnen zu haben. Die „0“ Karten können Dir dabei helfen, den Eindruck zu erzeugen, viele Karten auf der Hand zu haben, auch so wiegst Du die Mitspieler/innen in Sicherheit.

# AURUXXX®

## Die Goldene Zwölf

### Du bereitest einen überraschenden Runden-Gewinn vor...

... indem Du deine Handkarten sukzessive auf Mehrlinge hin optimierst. Deine Handkarten stellen von außen betrachtet keine Gefahr dar, da Du ja scheinbar genug auf der Hand hast. Da Du aber zahlenbasiert Mehrlinge legen darfst, kannst Du mit wenigen Zügen schneller Deine Handkarten abbauen, als man das vermuten konnte und auf diese Weise Deine Mitspieler/innen mit einem „plötzlichen“ Gewinn überraschen. Diese Taktik funktioniert dann besonders gut, wenn deine Mitspieler/innen sich in Sicherheit wiegen und nicht wahrnehmen, dass deine Handkarten sich plötzlich zügig dezimieren. Sei aber auf der Hut, denn wenn deine Mitspieler/innen Aktionskarten auf der Hand haben, kann sich das Blatt schlagartig wenden.

### Mische deine Karten bevor ein/e Mitspieler/in bei Dir Karten zieht...

... denn womöglich hat er beobachtet, ob Du deine Karten üblicherweise sortierst oder wo Du Deine „Goldene 12“ evtl. haben könntest.

### Aktionskarten taktisch einsetzen ...

... kannst Du, wenn Du sie nur dann legst, wenn Du davon einen Vorteil hast. Mit anderen Worten: Du bist zu keinem Zeitpunkt verpflichtet, eine Aktionskarte zu legen, nur weil Du es könntest, oder keine andere Karte gelegt werden kann. Es ist deine freie Entscheidung. Möchtest Du sie nicht ablegen, „bezahlst“ Du dafür, indem Du eine Karte vom Kartenstapel ziehen musst. Kannst Du die soeben gezogene Karte nicht legen, musst Du nochmals eine Karte ziehen. Erst dann bist Du von der Pflicht befreit, eine Karte abzulegen und der/die nächste Spieler/in ist an der Reihe.



**Downloads & Shop**  
**Wertungsblöcke**  
**Gutscheine...**

[www.auruxxx.com](http://www.auruxxx.com)