

LABTAG SABACC (Eine Spielvariante für 2 – 4 Personen)

Ziel: Als letzte Person noch Chips übrig haben

Benötigt: Idealerweise volles Deck an **LABTAG** Karten. 6 Chips pro Person (Münzen o.ä).

Stapel werden nach Farben sortiert gemischt (blau auf der linken Seite und rot auf der rechten Seite). In jeden Stapel wird die gleiche Anzahl mit gleichen Werten von grünen Karten eingemischt. Von jedem Deck wird die oberste Karte aufgedeckt und links bzw. rechts als offener Ablagestapel hingelegt. Alle erhalten verdeckt eine zufällige Karte vom linken und eine vom rechten Deck. Bestimmt, wer anfängt, gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Rangfolge der Karten:

Rang 1	=	Gold 0	(höchster Rang)
Rang 2	=	Gold 1	
Rang 3	=	Gold 2	
Rang 4	=	Weiss 0	
Rang 5	=	Weiss 1	
Rang 6	=	Weiss 2	(tiefster Rang)

3x ziehen oder halten

Wer dran ist, hat zwei Möglichkeiten:

- **Karte ziehen (kostet 1 Chip).** Dazu legt man 1 Chip in seinen Pot um die oberste verdeckte Karte vom linken oder rechten Stapel zu ziehen. Alternativ kann auch die oberste offene Karte auf dem linken oder rechten Ablagestapel genommen werden. Dann legt man eine Karte ab. Wer links gezogen hat darf nur eine blaue (oder Grüne) Karte ablegen, wer rechts gezogen hat, nur eine rote (oder Grüne) Karte ablegen. Blaue Karten wandern immer auf den linken Ablagestapel, rote immer auf den rechten. Grüne Karten können als blaue oder rote Karte verwendet werden, egal von welcher Seite sie gezogen wurden. Grüne dürfen auch auf beiden Stapeln abgelegt werden. Man darf immer nur zwei Karten auf der Hand haben (beide dürfen grün sein), jeweils aber nur eine Blaue bzw. eine Rote. Wenn man keine Chips mehr hat, darf man diese Aktion nicht ausführen und muss halten.
- **Karten halten und passen.** Man darf in einer nächsten Runde weiterhin mitspielen, auch wenn man sich davor entschieden hat, zu passen (Ausser alle passen).

In Spielreihenfolge ist man insgesamt 3x abwechselnd dran mit ziehen oder halten.

Aufdecken

Nach dem 3. Durchgang oder wenn alle nacheinander halten, werden die Karten aufgedeckt. Ziel ist es zwei Karten des gleichen Ranges zu haben. Rang 1 schlägt alle anderen Ränge, Rang 2 alle darunter usw. Wer mit dem höchsten Rang gewinnt (können auch mehrere sein), erhält alle Chips im eigenen Pot zurück. Alle andern müssen zahlen. Alle mit einem Paar eines tieferen Ranges verlieren 1 Chip sowie die eingesetzten Chips im Pot. Alle ohne Paar verlieren die eingesetzten Chips im Pot sowie Chips entsprechend der Differenz der Ränge ihrer Karten (bsp. Karte Rang 2 und Karte Rang 5 kostet 3 Chips)

Nächste Runde

Alle, die jetzt noch Chips haben, können weiterspielen. Dazu werden die Decks wieder wie zu Beginn aufgebaut. Wer zuletzt noch Chips hat, gewinnt das Spiel.