

## LABTAG Schlamboree

**Ziel:** Gewinne mehr Matches als deine Gegenspieler\*innen.

### Vorbereitung

Alle Mitspielenden ziehen die gleiche Anzahl Karten aus ihrer Sammlung (in der Sammlung darf keine Karte doppelt vorhanden sein). In diesen Regeln gehen wir von 10 Karten pro Person aus, es können aber auch mehr oder weniger sein, je nach Grösse der Sammlung. Die Karten werden in 5 Gruppen aufgeteilt (4 Gruppen bei 3 Mitspielenden) und Gruppenweise nebeneinander verdeckt ausgelegt (die eigenen Karten dürfen zu jeder Zeit angeschaut werden). Jede Gruppe muss mindestens eine Karte umfassen. Bei mehr oder weniger gezogenen Karten wird die Gruppengrösse entsprechend angepasst. Es sollte sich um eine ungerade Zahl handeln, wenn die Spielerzahl gerade ist und umgekehrt.

### Spielverlauf

Der/die Starspieler\*in wird zufällig bestimmt. Diese Person wählt eine eigene, sowie eine Gruppe einer Gegner\*in aus. Man darf immer nur den/die Gegner\*in mit der grössten Zahl noch verdeckter Gruppen auswählen. Bei Gleichstand wählt man unter den grössten. Die Karten beider Seiten werden aufgedeckt. Es gewinnt die Gruppe mit der zusammengezählt grössten Stärke (LABTAG Wert in Fahne unten rechts). Bei unentschieden werden die Kartenwerte oben links zusammengezählt. B, D, K und A zählen jeweils 1 Punkt. Wenn immer noch unentschieden ist, gewinnt die Gruppe mit der grösseren Anzahl legendärer Karten (Karten mit goldenem LABTAG Wert in der Fahne bzw. Kartenwert D, K oder A). Alle aufgedeckten Karten werden abgelegt, Gewinner\*in legt die eigene höchste Karte davon verdeckt auf ihren Siegpunkte Stapel. Danach wählt die nächste Person links eine Gruppe und so weiter bis alle Karten aufgedeckt wurden. Jede Karte auf dem Siegpunktstapel zählt am Schluss einen Punkt. Bei Unentschieden gewinnt, wer die höchste Karte im Siegpunktstapel hat. Ist immer noch Unentschieden, gewinnt, wer mehr legendäre Karten im Siegpunktstapel hat. Ansonsten geht das Spiel definitiv Unentschieden aus.

### Sonderkarten

Bauer (B), Dame (D), König (K) und Ass (A) verändern die Ermittlung der Stärke. In jeder Gruppe darf jeweils nur eine Sonderkarte jedes Typs vorhanden sein. Diese werden in aufsteigender Reihenfolge alle angewendet (B, D, K, A). *Bsp. Sind in einer Gruppe alle Sonderkarten vorhanden, würde diese Gruppe immer verlieren (A) ausser gegen eine Gruppe mit König oder Ass. In letzterem Fall würden für die Bestimmung der Stärke die Kartenwerte zusammengezählt (B) und der tiefste Wert gewinnen (K).*

**Bauer (B):** Wenn in der eigenen oder der gegnerischen Gruppe ein Bauer ist, wird anstelle des LABTAG Wertes der Kartenwert oben rechts zur Ermittlung der Stärke zusammengezählt. Sonderkarten (B, D, K und A) zählen jeweils 1 Punkt.

**Dame (D):** Ist eine Dame in der eigenen oder gegnerischen Gruppe anwesend, gewinnt die Gruppe mit der niedrigsten Stärke.

**König (K):** Die Gruppe mit einem König gewinnt immer, unabhängig von Stärke der Gruppe (ausser gegen eine Gruppe mit einem Ass, siehe unten). Treffen zwei Könige aufeinander hebt sich ihr Effekt auf und es wird wie gewöhnlich die Stärke ermittelt.

**Ass (A):** Diese Gruppe verliert immer, es sei denn, sie trifft auf eine Gruppe mit einem König. In diesem Fall gewinnt sie automatisch, unabhängig ihrer Stärke. Trifft die Gruppe auf ein Ass, gelten die gewöhnlichen Regeln zum Ermitteln der Stärke. Ein Ass in der Gruppe hebt den Effekt eines eigenen Königs auf.