

Partout

→ zum Erklärungsvideo
www.spiel-mr.de/partout



INHALT

- 42 Spielkarten (36 Wappen-Karten mit Zahlen 1-9 in vier Farben; 6 Spezialkarten)
- 2 Tabellenkarten
- 1 Spielanleitung



ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, mit seinem Partner* mehr Punkte zu erreichen als die gegnerischen Teams. Punkte erlangen die Teams durch erhaltene Stiche sowie das richtige Vorhersagen der Mindest-Stichanzahl.

SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn des Spiels werden die Partner festgelegt. Es wird immer in 2er-Teams gespielt. (6 Spieler = 3 Teams; 4 Spieler = 2 Teams; Ausnahme: 3-Spieler-Version).

Die Teampartner sitzen sich so gegenüber, dass zwischen den Partnern immer ein Spieler des/ander Teams sitzt. Ein Spieler ist für das Aufschreiben der angesagten Stiche und Punkte der Teams zuständig. Bei 3 und 4 Spielern werden alle 8er und 9er aus dem Kartenset genommen.

* sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

WICHTIGE BEGRIFFE

Wappen-Karten: Die Wappen-Karten tragen die Zahlen 1-9 in vier verschiedenen Farben: rot, grün, blau und schwarz.

Spezialkarten: Die Spezialkarten sind keiner Farbe zugeordnet und haben einen speziellen Effekt.

Trumpf: Der Trumpf ist die angesagte Zahl (oder Farbe), die gegen jede andere Zahl (oder Farbe) gewinnt. Hierbei gilt immer: Trumpf-Zahl gewinnt gegen Trumpf-Farbe.

Stich: Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte aus. Diese Karten sind der Stich. Einen Stich gewinnt immer die höchste gelegte Karte.

Mindest-Stichanzahl: Die Anzahl an Stichen, die ein Team mindestens erreichen muss, um zusätzlich Punkte zu erlangen. Sie ergibt sich aus der Summe der angesagten Stiche der Team-Partner.



Wappen-Karten: Die Wappen-Karten tragen die Zahlen 1-9 in vier verschiedenen Farben: rot, grün, blau und schwarz.

DER SPIELABLAUF

Die Spielrichtung ist bei allen Spielaktionen im Uhrzeigersinn.

DAS AUSTEILEN

Ein beliebiger Spieler beginnt als Geber. Die Aufgabe des Gebers wandert nach jeder Spielrunde eine Position weiter. Jeder Spieler bekommt zu Beginn einer Spielrunde 7 Karten ausgeteilt und darf diese direkt anschauen. Bei 4 Spielern bleiben 6 Karten verdeckt übrig.

DEN TRUMPF ANSAGEN

Nachdem jeder Spieler seine Karten angeschaut hat, wird der Trumpf angesagt. Der erste Spieler nach dem Geber gibt die Trumpf-Zahl, der zweite Spieler nach dem Geber die Trumpf-Farbe an.

DIE STICHE ANSAGEN

Ist der Trumpf bekannt, müssen die einzelnen Spieler nun einschätzen, wie oft sie einen Stich gewinnen. Die Stiche werden nacheinander angesagt.

Der Spieler, der die Trumpf-Zahl angegeben hat, beginnt. Die addierten Stiche der Teampartner bilden die Mindest-Stichanzahl des Teams. Diese muss von den Teams erreicht werden, um zusätzliche Punkte zu bekommen. Dabei spielt es keine Rolle, welcher der Spieler die Stiche für sein Team gewinnt.

DAS KARTENAUSSPIELEN

Sobald die Ansagen notiert sind, werden nun 7 Stiche ausgespielt. Es darf jede Karte gespielt werden, d.h., es muss weder Farbe bekannt noch mit Trumpf gestochen werden. Der erste Spieler nach dem Geber eröffnet. Einen Stich gewinnt immer der Spieler für sein Team, der die höchste ausgespielte Karte im Stich gelegt hat. Der Spieler,

der den letzten Stich gewonnen hat, eröffnet den nächsten Stich. Nach dem Ausspielen der gesamten Handkarten ist eine Spielrunde vorbei. Es werden die Stiche gezählt, die Punkte vergeben und der nächste Spieler wird zum Geber.

DIE KARTEN-HÖHE

Bei den Wappen-Karten ergibt sich die Höhe der Karten nach der Trumpf-Ansage wie folgt:

1. Die Karte mit der Trumpf-Zahl und der Trumpf-Farbe
2. Die restlichen Karten mit der Trumpf-Zahl, wobei die zuerst gelegte sticht
3. Die restlichen Karten der Trumpf-Farbe nach Höhe des Zahlenwertes
4. Die Karten der zuerst ausgespielten Farbe nach Höhe des Zahlenwertes

BEISPIEL

Bsp: Spieler 1 sagt „3“ als Trumpf-Zahl an und Spieler 2 sagt „Grün“ als Trumpf-Farbe an: „Grün 3“ ist die höchste Wappen-Karte, alle weiteren „3er“ sind die nächsthöchsten Wappen-Karten. Es folgen „9-4 in Grün“, dann „2-1 in Grün“.

Die restlichen Wappen-Karten sind keine Trümpfe. Hier gilt: Der Zahlenwert bestimmt die Höhe. Zahlen der zuerst gelegten Farbe können nicht von Karten einer anderen Farbe überstochen werden.



DIE SPEZIALKARTEN

Der König und die Königin (K):

Sie gewinnen einen Stich gegen jede Zahlenkarte. Gegenseitig können sie sich nicht übertrumpfen, es gewinnt die zuerst gespielte Karte.



Der König und die Königin (K)

Der Hofnarr (H):

Der Hofnarr hat keinen Wert, außer er liegt in einem Stich mit dem/r König/in, dann ist er die höchste Karte und gewinnt den Stich. Hierbei ist es egal, ob er in dem Stich vor oder nach dem/r König/in gespielt wird.



Der Hofnarr (H)

Das Verlies (V):

Das Verlies sperrt eine beliebige, zuvor gelegte Karte des Stichs ein und annulliert sowohl den Wert als auch den Effekt der Karte. Selbst hat das Verlies keine Werthöhe.



Das Verlies (V)

Der Mathematiker (M):

Der Mathematiker wechselt die Trumpf-Zahl in eine Zahl der Wahl. Dies gilt bereits im ausgespielten Stich und für die restlichen Stiche der Spielrunde. Selbst hat der Mathematiker keine Werthöhe.



Der Mathematiker (M)

Die Alchemistin (A):

Die Alchemistin wechselt die Trumpf-Farbe in eine Farbe der Wahl. Dies gilt bereits im ausgespielten Stich und für die restlichen Stiche der Spielrunde. Selbst hat die Alchemistin keine Werthöhe.



Die Alchemistin (A)

DIE PUNKTEVERGABE

Jedes Team erhält generell 1 Punkt pro erhaltenen Stich. Für das Erreichen der vorhergesagten Mindest-Stichanzahl gibt es zusätzlich Punkte aus folgender Tabelle:

Angesagte Stiche	1	2	3	4	5	6	7
2 Teams	2	4	8	16	30	50	100
3 Teams	4	8	16	30	50	100	200

Ausnahme: Erhält ein Team 0 Stiche, obwohl es Stiche angesagt hat, bekommt es -1 Punkt für jeden fehlenden Stich.

Bsp. 3 Teams: Team A sagt „3 Stiche“, Team B „3 Stiche“ und Team C sagt „2 Stiche“.

Team A bekommt „3 Stiche“, Team B bekommt „1 Stich“ und Team C bekommt „3 Stiche“.

Punkte Team A: (3 Stiche = 3) + (3 vorhergesagte Stiche geschafft = 16) = 19 Punkte

Punkte Team B: (1 Stich = 1) + (3 vorhergesagte Stiche nicht geschafft = 0) = 1 Punkt

Punkte Team C: (3 Stiche = 3) + (2 vorhergesagte Stiche geschafft = 8) = 11 Punkte

Tipp: Um möglichst viele Punkte zu erhalten, müsst ihr das Risiko einschätzen, wie viele Stiche ihr ansagt. Generell gilt:

Sobald die Stiche angesagt sind, versucht ihr so viele Stiche wie möglich zu machen, da es 1 Punkt pro erhaltenen Stich gibt und die Mindest-Stichanzahl auch übertroffen werden kann, um die Zusatzpunkte zu erhalten.

SPILENDE

Das Spiel endet nach 6 Spielrunden (8 Spielrunden bei 4 Spielern), wenn jeder Spieler einmal (zweimal bei 4 Spielern) Geber war. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt!



Wappenkarten in vier Farben mit den Zahlen von 1-9

DIE 3-SPIELER-VERSION

Ihr seid nur 3 Spieler? Kein Problem! In der 3-Spieler-Version spielen die Spieler nicht in Teams, sondern einzeln gegeneinander. Jeder Spieler erhält 10 Karten, 4 Karten bleiben verdeckt übrig. Der Spielablauf bei der Einzelspieler-Version ist ähnlich wie beim Team-Modus. Die Spieler sagen ihre Mindeststiche jedoch für sich selbst an. Zusatzpunkte erhalten die Spieler für das Erreichen ihrer Mindest-Stichanzahl nach der Tabelle für „3 Teams“. Die Besonderheit in der 3-Spieler-Version ist, dass jeder Spieler der Reihenfolge nach abwechselnd Karten ausspielt, bis von jedem Spieler 2 Karten in der Mitte einen Stich bilden. Diesen Stich erhält immer der Spieler mit der höchsten der 6 ausgespielten Karten. Somit sind bei 10 ausgeteilten Karten 5 Stiche möglich. Die restlichen Regeln entsprechen den Team-Modus-Regeln. Das Spiel ist nach 6 Spielrunden beendet, also wenn jeder Spieler zweimal Geber war. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Ihr habt noch Fragen? Wir helfen gerne: SpielMr UG (haftungsbeschränkt), Juliuspromenade 40, D-97070 Würzburg, www.spiel-mr.de, E-Mail: kontakt@spiel-mr.de



© SpielMr UG (haftungsbeschränkt)
Juliuspromenade 40, D-97070 Würzburg
2020
www.spiel-mr.de