

*Autorin:  
Klaudia  
Bollwerk*



7

**EIN SPIEL MIT SIEBEN REGELN**



Ein Spiel mit 7 Regeln  
für 2 - 7 Spieler ab 7 Jahren  
Spieldauer: ... manchmal 7 Minuten

### Material

- 80 Karten
- 80 Siegchips
- Spielanleitung

### Spielziel

Wer als Erster alle Karten abgelegt hat, gewinnt eine Runde. Wer am Ende die meisten Siegchips besitzt, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die runden Plättchen (= Siegchips) vorsichtig aus den Karten gelöst und für die Wertung zur Seite gelegt. Alle Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 7 Karten verdeckt auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

### Spielablauf - Die 7 Regeln

1. Der jüngste Spieler beginnt. Er legt eine seiner Karten offen neben den Nachziehstapel und bildet damit den Ablagestapel. Anschließend zieht er eine Karte

vom Nachziehstapel . Sein Zug ist beendet.

**2.** Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn und legen ebenfalls eine Karte auf den Ablagestapel. Sie entscheiden dabei, ob sie ihre Karte **Loch auf Loch** oder **Loch auf Zahl** ablegen.

**3.** Die **Summe der beiden Zahlen**, die auf der oberen Karte des Ablagestapels zu sehen ist, **muss** mit jeder weiteren abgelegten Karte **steigen** oder **gleich bleiben**. Dabei darf die **Zahl 7 nicht überschritten** werden.

**4.** Nach dem Ablegen einer Karte zieht ein Spieler sofort eine Karte vom Nachziehstapel. Ausnahme: Ein Spieler hat durch das Ablegen einer Karte die **Summe 7** erreicht. Anstatt eine Karte nachzuziehen, ruft er „Sieben“.

**5.** Immer dann, wenn die Summe 7 erreicht wurde, wird der Ablagestapel zur Seite gelegt. Der Spieler, der „Sieben“ gerufen hat, beginnt einen neuen Ab-

lagestapel, indem er eine Karte ablegt. Auch jetzt zieht er keine Karte nach.

**6.** Kann ein Spieler keine Karte ausspielen, weil er entweder keine höhere als die vorhergehende Summe erreichen würde oder eine Summe bilden müsste, die größer als 7 ist, muss er eine **Strafkarte** vom Nachziehstapel ziehen. Er darf in dieser Runde keine Karte ablegen.

**7.** Wer als Erster alle seine Karten ablegen konnte, gewinnt die Runde. Die anderen Spieler spielen solange weiter, bis nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hält. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die zur Seite gelegten Karten gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

## Wertung

Der Sieger einer Runde erhält so viele Siegchips wie Spieler am Tisch sitzen. Der Zweitplatzierte erhält einen Siegchip weniger usw.

Bei 2, 3 oder 4 Spielern wird nach 7 Runden der Gesamtsieger ermittelt. Bei 5, 6 oder 7 Spielern wird solange gespielt, bis alle Siegchips verteilt sind.

**Wir wünschen Ihnen viel Spaß  
bei**



A game with 7 rules  
2 to 7 players, ages 7+ years  
Length of play:..... sometimes 7 minutes

### **Material**

- 80 cards
- 80 victory chips
- Game rules

### **Aim of the game**

Whoever puts all their cards down first has won a round. Whoever has most chips at the end wins the game.

### **Setup**

Before the first game the round discs (= victory chips) are carefully taken out of the cards and set aside for scoring. All of the cards are shuffled very well. Each player is dealt a hand of 7 concealed cards. The rest of the cards are placed face down in the middle of the table as a draw pile.

### **Gameplay - The 7 rules**

**1.** The youngest player starts. He puts one of his cards face-up next to the draw pile and so starts the discard pile. Next he picks up a card from the draw pile. His turn is over.

2. Play continues in a clockwise direction and likewise each player puts a card on the discard pile. They decide whether they put their card down **hole on hole** or **hole on number**.

3. The **total of both numbers**, which can be seen on the top card on the discard pile, **must be higher than or the same** as every card put down thereafter.

The **number 7 may not be exceeded**.

4. After playing a card the player immediately draws a card from the draw pile. Exception: By laying down the card the player has reached a **total of 7**.

Instead of picking up a card he calls out „Seven“.

5. When the total reaches 7 the discard pile is always put to the side. The player who called out „Seven“ starts a new discard pile by putting down a card. Even now he does not draw another card.

6. If a player cannot take their go because it would either be lower than the preceding

total or would create a total that is greater than 7, then he has to pick up a **penalty card** from the draw pile. He is not allowed to lay down any cards in this round.

7. The player who lays down their cards first and reaches the total of 7 with their last card wins the round. The other players continue to play until only one player remains with cards in their hand.

If a new draw pile is needed, the cards that were put to the side are shuffled to form the new draw pile.

### Scoring

The winner of a round receives as many chips as there are players at the table. The player in second place receives the same amount less one, and so on.

With 2, 3 or 4 players the overall winner is declared after 7 rounds. With 5, 6 or 7 players the game continues until all of the victory chips have been handed out.



Un jeu à 7 règles

Pour 2 à 7 participants, à partir de 7 ans

Durée de jeu: ... parfois 7 minutes

### Material

- 80 cartes
- 80 jetons gagnants
- Règle du jeu

### But du jeu

Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné une partie. Celui qui possède le plus de jetons gagnants à la fin, a gagné le jeu.

### Préparation

Avant le premier jeu, détacher prudemment les palets ronds (= jetons gagnants) des cartes, et les mettre de côté pour le décompte des points. Bien battre les cartes. Chaque joueur reçoit 7 cartes à l'envers dans la main. Le reste des cartes est posé au centre de la table, à l'envers, et sert de pioche.

### Déroulement du jeu - Les 7 règles

1. Le joueur le plus jeune commence. Il place une de ses cartes à l'endroit à côté de la pioche, et crée ainsi la défausse. Il tire ensuite une carte de la pioche. Son tour est fini.
2. Les autres joueurs suivent à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, et posent également une carte sur la défausse. Ils décident alors de poser leur carte soit **trou sur trou**, soit **trou sur chiffre**.

**3.** La **somme des deux chiffres** visible sur la carte en haut de la défausse **doit**, lors de la pose de chaque carte suivante, **augmenter** ou **rester égale**, mais ne **doit pas dépasser le chiffre 7**.

**4.** Après avoir posé une carte, le joueur tire immédiatement une carte de la pioche. Exception: un joueur a, en posant une carte, atteint la **somme 7**. Au lieu de tirer une carte, il déclare « Sept ».

**5.** Chaque fois que la somme 7 a été atteinte, la défausse est mise sur le côté. Le joueur qui a déclaré « Sept » commence une nouvelle défausse en posant une carte. Maintenant non plus, il ne tire pas de carte.

**6.** Si un joueur ne peut poser aucune carte, soit car il n'atteindrait pas de somme supérieure à la somme précédente, soit car il devrait former une somme supérieure à 7, il doit alors tirer une **carte-sanction** de la pioche. Il n'a pas le droit de poser de carte durant ce tour.

**7.** Le premier à poser toutes ses cartes et gagne la partie. Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'un seul joueur ait des cartes en main.

Si la pioche est épuisée, les cartes mises de côté sont battues et forment la nouvelle pioche.

### **Décompte des points**

Le vainqueur d'une partie reçoit autant de jetons gagnants qu'il y a de joueurs autour de la table. Le vice-vainqueur reçoit un jeton gagnant de moins, etc.

Lorsqu'il y a 2, 3 ou 4 joueurs, le vainqueur est déterminé après 7 parties. Lorsqu'il y a 5, 6 ou 7 joueurs, le jeu continue jusqu'à ce que tous les jetons gagnants soient distribués.



Un gioco con 7 regole  
Da 2 a 7 giocatori, a partire dai 7 anni  
Durata del gioco. ... a volte 7 minuti

### **Dotazione**

- 80 carte
- 80 gettoni
- Istruzioni

### **Scopo del gioco**

Vince il turno chi mette giù tutte le carte per primo. Chi alla fine del gioco ha più gettoni vince.

### **Preparazione del gioco**

Al momento di iniziare la prima partita si devono staccare con cautela le fiche rotonde (= gettoni) dalle carte e metterle da parte per il conteggio. Si mescolano quindi tutte le carte. Ogni giocatore riceve in mano 7 carte coperte. Il mazzo delle carte restanti si appoggia coperto in mezzo al tavolo.

### **Svolgimento - Le 7 regole**

1. Comincia il giocatore più giovane che appoggia una delle sue carte scoperta di fianco al mucchio iniziale e comincia a formare in questo modo il mucchio dove depositare le carte. In seguito prende una carta dal mucchio iniziale. È finito così il suo turno.
2. Gli altri giocatori si susseguono in senso orario e mettono a loro volta una carta sul mucchio iniziale. Devono decidere in questo momento se appoggiare la loro



carta in modo che il **foro si sovrapponga al foro sottostante** (in modo da coprire il numero) o in modo che il **foro lasci intravedere il numero della carta sottostante**.

**3.** La **somma dei due numeri** che si vedono sulla carta in cima al mucchio delle carte depositate **deve crescere o rimanere invariato** ad ogni nuova carta aggiunta. La somma **non deve** però **superare il numero 7**.

**4.** Dopo aver depositato una carta il giocatore ne prende subito un'altra dal mucchio iniziale. Con una sola eccezione: quando il giocatore raggiunge la **somma di 7 punti** depositando la propria carta. Allora, invece di prendere una nuova carta, dice "sette".

**5.** Ogni volta che si raggiunge la somma di 7 punti si mette da parte il mucchio di carte depositate dai giocatori. Il giocatore che ha detto "sette" comincia un nuovo mucchio di carte da depositare

appoggiando una nuova carta. Deve prendere ora una nuova carta.

**6.** Se un giocatore non è in grado di giocare una carta, perché non potrebbe superare la somma presente o dovrebbe superare la somma di 7 punti, deve prendere dal mucchio iniziale una **carta di penalità**. In questo giro non può buttare nessuna carta.

**7.** Chi ha messo giù tutte le carte per primo e ha raggiunto il numero 7 con la sua ultima carta vince il turno.

Se il mucchio iniziale è finito si mescolano le carte messe a lato e dopo averle mescolate si usano come nuovo mucchio da dove prelevare le carte

## **Punteggio**

Il vincitore di un turno riceve tanti gettoni quanti sono i giocatori seduti al tavolo. Il secondo vincitore riceve un gettone in meno, e così via.

Con 2, 3 o 4 giocatori si dichiara il vincitore dopo 7 turni. In caso di 5, 6 o 7 giocatori si gioca fino a che si sono distribuiti tutti i gettoni.

7



**Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH**

Oberasbacher Straße 8-10  
D-90513 Zirndorf

Tel.: 0911 - 96 96 7 - 0  
Fax: 0911 - 96 96 7 - 77

Internet: [www.nsv.de](http://www.nsv.de)  
E-Mail: [info@nsv.de](mailto:info@nsv.de)

T935084

## Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

### GOLD RAUSCH

... finde was die Anderen suchen!  
Am kleinen Fluss Blue Creek wurde Gold gefunden. Viele Goldsucher machen sich auf, nach dem Gold zu schürfen. Doch nicht jeder "Digger" hat das nötige Werkzeug, ein gutes Näschen für den richtigen Ort und die Portion Glück, um die begehrten Nuggets zu finden.

Ein Nehmen- und Geben-Kartenspiel für 3-5 Spieler von 9-109 Jahren.

### kecke Schnecke

Wer bekommt seine Schnecken-Immobilien als Erster von der Hand?

Alle Spieler sind gleich zeitig am Zug und nur der Schnellste kann mit seiner Schnecken-bude den Wunsch einer Schnecke erfüllen. War es jedoch das richtige Haus? Kein Spiel für lahme Schnecken!



Ein turboschnelles Hin- und Wegspiel für 2-6 Spieler von 7-107 Jahren.



### KLAUMAU!

...ein „diebisches“ Vergnügen für alle Mau-Mau-Liebhaber. Mit einfachen Regeln und schnellem Einstieg bietet



## Weitere Dosenspiele in unserem Sortiment:

KLAU MAU einen risikofreudigen Spielspaß mit kleinen Gaunereien. Wer hat am Ende eines Raubzuges die beste Beute auf der Hand? Etwas Glück, eiskalter Bluff und hinterlistige Beobachtungen bringen die begehrte Beute.



Abgedrehtes Mau-Mau für 2-8 Spieler von 7-99 Jahren.

# OCHSEN SOXEN



In diesem raffinierten Kartenspiel müssen die Ochsen und Kühe geschickt auf die Weide platziert und der richtige Zeitpunkt für einen kühlen Flirt gefunden werden.

Für 2-4 "kühle Flirter" von 8-99 Jahren.



Die Suppen sind bestellt und die Köche in Verzug. Der Chef de cuisine gibt den Takt an. Jetzt müssen die Zutaten im vorgegebenen Tempo in den Topf gebracht werden. Jeder Koch versucht dabei die beste Suppe zu kreieren.

Wer am Ende die Kochlöffel in den feinsten Suppen hat, gewinnt das Duell der Köche.

Ein turbulentes Kochspiel für 3-6 Spieler von 7-97 Jahren.

