



Es gibt 66 Karten mit den Werten 1-11 in 6 verschiedenen Farben. Die Sterne geben an, wie viele Minuspunkte eine Karte zählt, wenn man sie am Ende eines Durchgangs noch auf der Hand hält: vier Minuspunkte (Wert 6), drei Minuspunkte (Werte 5 und 7), zwei Minuspunkte (Werte 3, 4, 8 und 9), einen Minuspunkt (Werte 2 und 10) oder keinen Minuspunkt (Werte 1 und 11).

## Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt. Jeder bekommt 12 Karten, die er auf die Hand nimmt. **Chancen verbessern:** Jeder wählt 2 beliebige seiner 12 Karten aus und legt sie **verdeckt** neben sich ab (= „gedrückte“ Karten). Dort bleiben sie bis zum Ende des Durchgangs liegen und dürfen nicht mehr angeschaut werden. Die restlichen 10 Karten behält jeder auf der Hand.

Von den verbleibenden Karten werden zwei offen nebeneinander in die Tischmitte gelegt, mit ca. 15 cm Abstand - das sind die beiden **offenen Ablagestapel**. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Zugstapel zwischen die beiden offenen Ablagestapel.

Ablage-  
stapelZug-  
stapelAblage-  
stapel

Im Spielverlauf legen die Spieler immer wieder jeweils eine Karte auf einen der beiden Ablagestapel ab, niemals irgendwo anders.

## Spielablauf

Der linke Nachbar des Gebers beginnt. Anschließend kommen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Ist ein Spieler dran, kann er, wenn er möchte, **eine** Karte ausspielen. Für das Ausspielen einer Karte gibt es die beiden folgenden Möglichkeiten. Der Spieler kann sich völlig frei entscheiden, ob er Möglichkeit A oder B wählt.

→ **Kann oder möchte** der Spieler **keine Karte** ausspielen, sagt er „ich passe“. Der Spieler **muss** die **oberste** Karte vom verdeckten Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Das war's. Er darf keine Karte ablegen. Der nächste Spieler ist dran.

### A) genau eine Karte „in die Lücke“ legen

Der Spieler legt eine Karte, die **auf keinem** der beiden Stapel zu sehen ist - außerdem **muss** die Karte „in die Lücke“ der beiden Stapel passen, also eine Zahl zeigen, die **zwischen** den beiden Zahlen der Ablagestapel liegt. Der Spieler legt die Karte auf einen **beliebigen** der beiden Ablagestapel oben drauf und sagt: „Lücke“.

Durch das Ablegen einer Karte in die Lücke (in einer Farbe, die auf keinem der beiden Ablagestapel zu sehen ist) hat der Spieler **sofort** einen Extrazug. Der Spieler muss nun erneut eine Karte gemäß A oder B spielen (oder passen und eine Karte nehmen).



**Beispiel:** Die beiden Ablagestapel zeigen die rote 4 und die blaue 9. Es muss eine Karte gespielt werden, die weder rot noch blau ist und eine Zahl 5, 6, 7 oder 8 hat.

Ben spielt die gelbe 6 in die Lücke und hat dadurch einen Extrazug.

**Beachte:** Es ist erlaubt, dass ein Spieler mehrmals nacheinander eine Karte in die (jeweils neue) Lücke spielt - er erhält jedesmal sofort einen Extrazug.

### B) genau eine Karte „gleiche Farbe oder gleiche Zahl“ legen

Der Spieler legt das, was oben auf einem Stapel zu sehen ist, also **Farbe auf gleiche Farbe** oder **Zahl auf gleiche Zahl**. Er legt die Karte auf den betreffenden Stapel.



**Beispiel:** Auf eine gelbe 6 kann irgendeine beliebige gelbe Karte oder irgendeine beliebige 6 gelegt werden. Auf eine blaue 9 kann irgendeine beliebige blaue Karte oder irgendeine beliebige 9 gelegt werden.

Ben spielt Farbe auf Farbe (blau auf blau). Sein Zug ist beendet.

**Hinweis:** Die 8 liegt zwar zwischen der 6 und der 9, aber um einen Extrazug (gemäß A) zu erhalten, müsste auch die Farbe anders als die der beiden Ablagestapel sein.

**Beachte:** Legt der Spieler Farbe auf Farbe oder Zahl auf Zahl, hat er in keinem Fall einen Extrazug. Der Zug des Spielers ist beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

## Keine Lücke vorhanden

Kommt ein Spieler an die Reihe und es ist **keine Lücke** vorhanden (das gilt auch für den Startspieler zu Beginn eines Durchgangs), **muss** er sofort die oberste Karte vom Zugstapel aufdecken und offen auf einen beliebigen der beiden Ablagestapel drauf legen - das ist gut für ihn, denn auf diese Weise entsteht gegebenenfalls eine richtig große Lücke. Anschließend ist der Spieler ganz normal dran und muss eine Karte gemäß A oder B ausspielen (oder passen und eine Karte ziehen).

**Hinweis:** Sollte nach dem Aufdecken der Karte immer noch keine Lücke vorhanden sein, ist der Spieler ganz normal am Zug. Er muss nun gleiche Farbe oder gleiche Zahl spielen (oder passen und eine Karte ziehen).



**Beispiel:** Linus hat seinen Zug gerade beendet und nun ist Emma dran. Die Ablagestapel zeigen eine 5 und eine 4, es ist also keine Lücke vorhanden. Emma deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie auf einen der beiden Stapel ihrer Wahl drauf. Dann führt sie ganz normal ihren Zug aus.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weitergespielt. Sollte der Zugstapel während eines Durchgangs aufgebraucht sein, bleibt von den beiden Ablagestapeln nur die oberste Karte liegen - alle anderen Karten der beiden Ablagestapel werden gemischt und als neuer Zugstapel hingelegt.



**Noch ein Beispiel:** Anna nutzt die große Lücke (graue 10, rote 3) und spielt zuerst die blaue 7 in die Lücke. Sie hat einen Extrazug. Jetzt spielt sie die graue 4 in die vorhandene Lücke und hat erneut einen Extrazug.

Nun spielt Anna die rote 6 in die Lücke und hat noch einen Extrazug. Abschließend spielt sie Farbe auf Farbe (rot auf rot). Der nächste Spieler ist dran. Anna hat für ihn nur eine sehr kleine Lücke (2-4) hinterlassen. Perfekt!

## Ende des Durchgangs & Spielende

Der Durchgang endet **sofort**, wenn ein Spieler seine letzte Karte auf einem Stapel abgelegt hat. Dieser Spieler bekommt (als einziger!) Pluspunkte. Er deckt seine beiden zu Spielbeginn gedrückten Karten auf. Jeder Stern darauf zählt einen **Pluspunkt**.



Linus beendet den Durchgang. Er deckt nun seine beiden zu Beginn gedrückten Karten auf. Darauf sind 6 Sterne zu sehen. Er bekommt also 6 Pluspunkte notiert.

Jeder andere Spieler bekommt **für jede Karte**, die er noch auf der Hand hält, entsprechend der abgebildeten Sterne **Minuspunkte** (die beiden gedrückten Karten haben keine Bedeutung).



Anna hat noch vier Karten auf der Hand, darauf sind 7 Sterne abgebildet. Anna bekommt 7 Minuspunkte notiert.

Die Minus- und Pluspunkte werden notiert. Nach der Wertung mischt der linke Nachbar des alten Gebers alle Karten und teilt an jeden Spieler wieder 12 Karten aus. Nun wird ein weiterer Durchgang gespielt. Die Spielvorbereitung und der Spielablauf sind genau so, wie bereits beschrieben.

Bei zwei oder vier Spielern werden 4 Durchgänge gespielt, bei drei Spielern 3 Durchgänge. Wer zum Schluss insgesamt das beste Punktergebnis hat (Minus- und Pluspunkte aufaddiert), ist Sieger.

**Der Autor:** Steffen Benndorf hat ein ganz besonderes Talent für einfache und pfiffige Spiele. Sein geniales Würfelspiel **Gwixx** wurde zum **Spiel des Jahres 2013** nominiert.