

PARADOX

**DREI KURIOSE KARTENSPIELE
für 2, 3 und 4 Spieler ab 10 Jahren
von Alex Randolph**

PIATNIK-Spiel No. 612503

© 2001 Piatnik, Wien

Printed in Austria

Inhalt:

44 Spielkarten

4 Spielfiguren

1 Spielplan

Chips

für 2 Spieler

Schmerzhafte Stiche

Ein Stichspiel, bei dem man für die eigene Stiche zahlen muss!...

Zubehör

Alle 44 Spielkarten (0 bis 10 in vier Farben), 1 Spielfigur und 6 Chips

Vorbereitung

- Die beiden Spieler sitzen einander nicht gegenüber, sondern „über Eck“, als ob sie einen unsichtbaren Partner vor sich hätten – was auch tatsächlich der Fall ist. Dieser unsichtbare Partner wird Geist des Spielers genannt.
- Die Karten werden gemischt und auf die 4 Seiten ausgeteilt, je 11 an die beiden Spieler und ihre Geister. Jeder Spieler nimmt seine Karten, ordnet sie nach Farbe und Rang (10 hoch, 0 niedrig) und legt sie offen vor sich ab. Danach macht er das Gleiche mit den Karten seines Geistes.
- Vier Kartenhände liegen also jetzt offen auf dem Tisch, wie in einem Bridge-Diagramm. *(In anderen Worten: Es ist ein völlig offenes Spiel, nichts ist versteckt.)*
- Die Spielfigur wird zu der Seite, bei der die rote 0 liegt, gesetzt

Spielablauf einer Runde

- Die Seite bei der die rote 0 liegt, spielt eine Karte zum ersten Stich aus. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt und die Farbe muss bedient werden. Falls dies nicht möglich ist, wird eine andere Farbe gespielt, die automatisch Trumpf wird. Wenn dann ein Spieler weder die erste Farbe noch

den aktuellen Trumpf bedienen kann, spielt er eine weitere Farbe, die nun zum Trumpf wird und den vorigen Trumpf ersetzt. (*Trumpf gilt natürlich immer nur für den jeweiligen Stich. Eine Farbe, die in diesem Stich bereits Trumpf war, wird nicht wieder zum Trumpf.*)

Beispiel eines Stichs:

Wir sind nahe am Ende einer Runde, wenn gewöhnlich am häufigsten Wechsel in der Trumpffarbe vorkommen. Jede Seite hat nur noch 3 Karten.

Spieler A: Rot: 10 5

Grün: 4

Violett: -

Blau: -

Geist von B: Rot: -

Grün: -

Violett: -

Blau: 10 7 6

Spieler B: Rot: -

Grün: 2

Violett: -

Blau: 8 3

Geist von A: Rot: -

Grün: 3

Violett: 10 1

Blau: -

Spieler A spielt eine rote 5 als Startkarte. Spieler B hat keine rote Karte und spielt eine blaue 3. Blau ist nun Trumpf. Der Geist von A hat weder eine rote noch eine blaue Karte, er spielt eine violette 10. Violett löst nun Blau als Trumpf ab. Schließlich, Geist von B hat weder Rot noch Violett, sondern nur Blau, das nicht mehr Trumpf werden kann. Er spielt eine blaue 6. Den Stich macht der Geist von A, da Violett Trumpf ist, und er gewinnt 24 Punkte. (Die Frage ist aber, wenn man die Situation betrachtet, haben die beiden Spieler die bestmöglichen Entscheidungen getroffen?)

- Jeder Stich wird entweder durch die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe, oder, wenn es Trumpf gibt, durch die höchste Trumpf-Karte gewonnen.
- Alle Karten haben den Wert ihrer Zahl. (10er sind 10 Punkte, 9er 9 Punkte, usw.) Aber jeder Stich kostet 20 Punkte! Also will man Stiche machen, die mehr als 20 Punkte wert sind, und dem Gegner solche überlassen, die weniger als 20 wert sind.

- Gleich nach jedem Stich wird die Spielfigur zu der Seite, die den Stich gewonnen hat, gezogen. *(Das hilft den Ablauf des Spiels, weil ein Spieler oft unsicher ist, ob seine eigene Hand, oder die seines Geistes, den Stich gewonnen hat.)*
- Die Seite, die den Stich gewonnen hat, spielt nun zum nächsten Stich aus. Wie beim Bridge werden gewonnene Stiche verdeckt und separat abgelegt.
- Die Runde ist zu Ende, wenn alle Karten ausgespielt sind (also nach dem 11. Stich). Die Gesamtzahl der Punkte einer Runde ist 220 und die Gesamtzahl der Punkte, die bezahlt werden müssen, ist ebenfalls 220. (Es brauchen aber nur die Punkte des Spielers berechnet werden, der weniger Stiche gemacht hat. Beispiel: Ein Spieler hat 5 Stiche x 20 Punkte, muss also wenigstens 100 Punkte machen. Nun werden die Werte seiner Karten gezählt. Ist die Summe höher als 100, hat er gewonnen, ist sie niedriger, hat er verloren, und ist sie gleich, ist es unentschieden.)
- Der Sieger der Runde bekommt einen Chip. (Kein Chip im Falle von Unentschieden)

Spielende:

Das Spiel endet nach höchstens 5 Runden: wer 3 Chips gesammelt hat, hat gewonnen. Hier ist aber eine andere Möglichkeit, die für jedes Zwei-Personen-Spiel verwendet werden kann: Beide Spieler bekommen zu Beginn 3 Chips. Der Verlierer einer Runde zahlt dem Sieger 1 Chip. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle 6 Chips besitzt. (Kann allerdings eine ganze Weile dauern...

für 3 Spieler:

Der Freund zur Linken

Jeder Spieler kassiert seine eigenen Punkte **plus** die seines linken Nachbarn!...

Zubehör

3 Sätze mit den Karten von 1 bis 10 (die 0 aussortieren) und 19 Chips.

Vorbereitung

Jeder Spieler ordnet die Karten seiner Farbe offen vor sich auf dem Tisch: in der vorderen Reihe die Werte von 1 bis 6, in der hinteren die von 7 bis 10.

Spielablauf einer Runde

- Die Zahlen der Karten entsprechen ihrer Schlagkraft. Höhere Karten schlagen niedrigere. Zusätzlich bezeichnen die Karten von 1 bis 6 auch ihren Wert (die Karte mit der 6 ist 6 Punkte wert, die mit der 5, 5 Punkte, usw.). Die Karten von 7 bis 10 haben keinen Wert.
- Der Startspieler der ersten Runde wird ausgelost (er ist gering im Nachteil). In den folgenden Runden spielt immer der Sieger der vorigen Runde die erste Karte aus.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jede ausgespielte Karte muss entweder *höher* oder *niedriger* sein als die Startkarte. (Ausnahme: Falls ein Spieler keine höhere Karte hat, kann er, wenn er will, eine Karte des gleichen Wertes spielen, die dann als höhere Karte gilt.)
- Das Spiel wird *fortlaufend* gespielt (es ist kein Stichspiel) und geht stetig weiter, bis einer der drei Spieler eine höhere Karte als die Startkarte ausspielt. Dieser nimmt alle ausgespielten Karten vom Tisch, legt die ohne Wert (7-10) verdeckt ab und die mit Wert (1-6) offen vor sich hin, damit alle den jeweiligen Punktestand sehen können. Sein linker Nachbar spielt dann die nächste Startkarte aus.

- Falls die einzige höchste noch vorhandene Karte als Startkarte gespielt wird, ist ihre Schlagkraft 0 und die darauf folgende Karte schlägt sie. (Z.B., wird als Startkarte eine 10 ausgespielt und die beiden anderen 10er wurden bereits gespielt, wird diese Karte zur 0 und der nächste Spieler wird sie kassieren.)

Da fortlaufend gespielt wird, spielt immer der Spieler rechts vom Startspieler die letzte Karte der Runde aus. Falls diese Karte die restlichen nicht schlagen kann, bekommt sie der Startspieler.

Wertung:

Nach Abschluss der Runde zählt jeder Spieler seine Punkte und addiert dazu die Punkte seines linken Nachbarn. Der Spieler mit der höchsten Gesamtzahl gewinnt die Runde. (Beispiel: Wenn ein Spieler am Ende der Runde 12 Punkte hat, sein linker Nachbar 40 Punkte und der rechte Nachbar 11 Punkte, dann gewinnt der Spieler mit den 12 Punkten, weil er insgesamt 52 Punkte hat, der linke Nachbar 51 und der rechte nur 23.) Der Gewinner der Runde erhält 3 Chips, der zweite 1 Chip. Haben zwei Spieler gleich viele Punkte, bekommen beide 2 Chips. Bei Gleichstand von allen drei bekommt jeder 1 Chip.

Spielende:

Sobald ein Spieler 7 Chips gesammelt hat, hat er gewonnen.

für 4 Spieler:

Der dritte Mann

Ein merkwürdiges Versteigerungsspiel

Zubehör:

4 Kartensätze in 4 Farben mit den Zahlen 0 bis 9 (die 10er aussortieren), 4 Spielfiguren, 1 Spielplan (mit Feldern von -20 bis +20) und 9 Chips

Vorbereitung:

- Jeder Spieler wählt einen Kartensatz und die dazu passende Spielfigur.
- Die Figuren werden auf dem Spielplan auf das 0-Feld (START) gesetzt.

Um was es geht

Das Spiel besteht aus einer Serie von Auktionen in jeder der welchen 10 Punkte versteigert werden. Der *Höchstbieter* bekommt die 10 Punkte, muss aber den Wert seines Angebotes abziehen. (Hat er 9 geboten, bekommt er 1 Punkt.) Der *zweithöchste* Bieter verliert die gesamte Zahl die er geboten hat... (War sein Gebot 7, verliert er 7 Punkte.) Der *dritthöchste* bekommt dagegen doppelt soviel Punkte wie er geboten hat! (War sein Gebot 5, bekommt er 10 Punkte.). Jeder versucht also das dritthöchste Gebot zu mache – und auf keinen Fall das zweithöchste.

Ablauf einer Auktion:

- Der Startbieter der ersten Auktion wird ausgelost. In den weiteren Auktionen beginnt immer der Spieler, der gerade die Serie führt (dessen Figur auf dem höchsten Feld des Spielplans steht). Führen zwei Figuren, beginnt der Spieler, dessen Figur bei der letzten Auktion mehr Punkte gemacht hat.
- Der Startbieter macht ein offenes Angebot: Er legt eine Karte offen auf den Tisch.
- Danach machen die drei anderen Spieler geheime Angebote: Jeder legt eine Karte verdeckt auf den Tisch. Haben alle geboten, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.
- Nun werden die Spielfiguren wie oben beschrieben vor oder zurück versetzt. Jeder Punkt entspricht einem Feld.

Die Figur des Höchstbieter wird meistens vorrücken (aber nur wenig), die des Zweithöchsten wird immer weit zurück müssen, die des Dritthöchsten wird weit vorrücken dürfen und die des Letzten wird bleiben wo sie ist.

● **Gleichstand:**

- Haben zwei Spieler das *gleiche* höchste Angebot gemacht, teilen sie sich die zehn ersteigerten Punkte, was meistens einen Verlust für beide bedeutet (z.B. beide bieten 9 - jeder erhält also nur 5 der 10 Punkte, und beide müssen 4 Felder zurück ziehen). Der nächste Spieler ist dann *dritthöchster* (nicht *zweithöchster*) und seine Spielfigur wird doppelt so weit vorgezogen wie sein Gebot.
 - Falls zwei Spieler das gleiche *zweithöchste* Gebot machen, werden beide Spielfiguren um die Zahl des Gebotes zurück versetzt (und in diesem Fall gibt es keinen Dritten).
 - Falls zwei Spieler das gleiche dritthöchste Gebot machen, werden beide Spielfiguren die doppelte Anzahl ihres Gebotes vorgezogen.
 - Und falls drei Spieler das gleiche Gebot abgeben, wird die Auktion annulliert.
- Die Auktion ist dann zu Ende und die nächste kann beginnen. Wichtig: Jeder Spieler muss immer seine bereits verwendeten Karten offen und geordnet vor sich ablegen.

Serie von Auktionen und Spielende:

Es wird Auktion um Auktion so lange gespielt, bis entweder ein Spielstein auf dem Spielplan +20 oder -20 überschreitet, oder die vorletzte Karte geboten wurde. (Die letzte Karte wird dann nicht mehr ausgespielt) Wer in dem Moment die meisten Punkten hat, hat die Serie gewonnen und bekommt 1 Chip.

Um das Spiel zu gewinnen, muss man 3 Chips gesammelt haben.