

Nain jaune

CLASSIC BY DJECO

7 YEARS
-99



Nain jaune

Contenu - Contents - Inhalt - Contenido
Contenuto - Inhoud - Innehåll - Indhold
Conteúdo - Игровой комплект



D Spielregeln



7-99 Jahre



2-4 Spieler

Inhalt: 1 Spielbrett, 1 „Nain Jaune“-Kästchen, 52 Karten und 78 Spielchips (12 Spielchips mit dem Wert 5, 12 Spielchips mit dem Wert 4, 12 Spielchips mit dem Wert 3, 12 Spielchips mit dem Wert 2, 30 Spielchips mit dem Wert 1).

Ziel des Spiels: Am meisten Beute machen.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Satz Spielchips im Wert von 49:

- 3 gelbe Spielchips mit dem Wert 5,
- 3 rote Spielchips mit dem Wert 4,
- 3 blaue Spielchips mit dem Wert 3,
- 3 grüne Spielchips mit dem Wert 2,
- 7 braune Spielchips mit dem Wert 1.

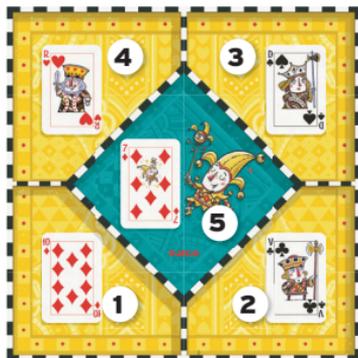
Das Spielbrett wird in der Mitte der Spieler platziert, das „Nain Jaune“-Kästchen in der Mitte des Spielbretts.

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden.

Zu Beginn jeder Runde:

Jeder Spieler legt wie folgt einen Einsatz in die Felder des Spielbretts:

- einen Einsatz mit dem Wert 1 auf die Karo-10,
- einen Einsatz mit dem Wert 2 auf den Kreuz-Buben (V),
- einen Einsatz mit dem Wert 3 auf die Pik-Dame (D),
- einen Einsatz mit dem Wert 4 auf den Herz-König (R),



- einen Einsatz mit dem Wert 5 auf den „Nain Jaune“.

Die Karten werden gemischt und vom Geber an die Spieler verteilt:

- bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 22 Karten,
- bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 15 Karten,
- bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 12 Karten.

Die übrigen Karten werden verdeckt abgelegt. Sie kommen in der nächsten Runde erneut ins Spiel.

Spielablauf:

Abwechselnd legen die Spieler Karten aus ihrer Hand auf einen gemeinsamen Stapel in der Tischmitte ab.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler links vom Geber beginnt.

Er legt eine erste Karte seiner Hand in die Tischmitte und reiht, solange er kann, weitere Karten so aneinander, dass eine aufsteigende Folge entsteht, ohne dass diese Folge unterbrochen. Die Farben der Karten spielen keine Rolle.

Er muss nicht zwangsläufig mit einem Ass beginnen.

Zum Beispiel hat ein Spieler eine -2, eine -4, eine -5, eine -7 und eine -3. Er kann seine 2 ablegen, dann seine 3, seine 4 und seine 5, nicht aber seine 7, da ihm eine 6 fehlt.

Kann der Spieler seiner Reihe keine Karte mehr hinzufügen, benennt er den Wert der Karte, die ihm noch fehlt: „ohne ...“.

Im Beispiel oben sagt der Spieler: „ohne 6“.

D Spielregeln

Im Anschluss ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Wenn er kann und will, darf dieser seinerseits eine Reihe von Karten ablegen (weiterhin ohne Unterbrechung), indem er mit einer Karte des Wertes beginnt, der dem vorherigen Spieler gefehlt hat.

In unserem Beispiel muss der Spieler eine 6 ablegen.

Kann er nicht spielen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Und so weiter ...

Kann nach einer vollständigen Runde niemand mehr spielen, darf der Spieler, der als Letzter eine Karte abgelegt hat, eine neue Reihe beginnen.

Tipp: Der Spieler sollte mit einer Karte beginnen, mit der er eine möglichst lange Reihe bilden kann.

Sonderfälle:

- Legt ein Spieler einen König ab, verkündet er: **„König, eine neue Reihe beginnt!“** Anschließend darf er mit einer Karte seiner Wahl fortfahren.
- Wenn ein Spieler eine der Karten des Spielbretts ablegt (♦-10, ♣-Bube (V), ♠-Dame (D), ♥-König (R) oder ♦-7), verkündet er: **„Die Karte fegt!“** Dabei gibt er den Wert der Karte an und sammelt anschließend die Spielchips ein, die sich in dem entsprechenden Feld befinden.

Zum Beispiel legt ein Spieler die Pik-Dame ab. Er verkündet **„Die Dame fegt!“** und bekommt die Spielchips, die auf dem Feld **„Pik-Dame“** liegen.

Hinweis: Vergisst ein Spieler, eine Beute anzukündigen, ist diese für ihn verloren und verbleibt bis zum nächsten Spiel auf dem Spielbrett.

- Legt ein Spieler bereits in der ersten Runde all seine Karten ab, gelingt ihm eine „**Große Oper**“. Er erhält alle Einsätze vom Spielbrett (unabhängig davon, ob er im Besitz der Spielbrettkarten war oder nicht).

Ende der Runde:

Die Runde endet, wenn ein Spieler all seine Karten abgelegt hat.

Die anderen Spieler geben ihm für jede Karte, die sie noch auf der Hand haben, 1 Spielchip mit dem Wert 1.

Die Spielchips des Spielbretts, die in der vorherigen Runde nicht gewonnen wurden, verbleiben auf dem Spielbrett. Alle Karten werden gemischt. Eine neue Spielrunde beginnt.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler zu Beginn der Runde nicht mehr genug Spielchips für seinen Einsatz hat.

Der Gewinner ist derjenige mit dem höchsten Wert an Spielchips.