

DE 17 DICIASSETTE

In Diciassette (17) legt ihr reihum Karten in einer Reihe in die Mitte. Während einige Karten offen liegen, bleiben andere verdeckt. Der Gesamtwert darf dabei nicht gleich oder höher 17 sein, sonst gibt's Strafplättchen. Wer von euch blufft und taktiert am besten und gewinnt?

HEL VETIQ

Spielidee:
Munetoshi Harigaya
Illustrationen:
Petra Eriksson



2-6



20'



7-99

INHALT

70 Karten, bestehend aus:

- 15 Karten mit den Zahlen 1–5 auf der Vorderseite
- 35 Karten mit den Zahlen 1–5 auf der Vorder- und Rückseite
- 20 Spezialkarten

24 Plättchen:

- 14 Siegplättchen
- 10 Strafplättchen

WICHTIG

Damit ihr die Vorder- und Rückseiten unterscheiden könnt, müsst ihr auf den Rand achten: Die Vorderseite hat einen weißen und die Rückseite einen schwarzen Rand. Diese Unterscheidung ist wichtig, da einige Karten auf beiden Seiten gleich aussehen. Diese Info hilft euch, um die Karten richtig zu spielen, zu mischen und zu sortieren.

ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst 3 Siegplättchen hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

1. Legt die Plättchen beiseite.
2. Mischt alle Karten.
3. Teilt allen je 3 Karten aus.
4. Bildet aus den übrigen Karten einen Nachziehstapel (der schwarze Rand zeigt nach oben).

Um zu bestimmen, wer beginnt, legt 1 Siegplättchen und so viele Strafplättchen in einen Beutel, dass die Anzahl darin der Anzahl an mitspielenden Personen entspricht. Zieht alle je 1 Plättchen aus dem Beutel. Wer das Siegplättchen zieht, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Außer die erste Karte ist ein Richtungswechsel, dann spielt ihr gegen den Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Ihr spielt solange, bis jemand 3 Siegplättchen hat. (siehe „Ende der Partie“).

Bist du am Zug, dann führst du folgende Schritte der Reihe nach aus:

- Eine Karte ausspielen
- Eine Karte ziehen

Eine Karte ausspielen

Wähle eine deiner Karten und lege sie – je nach Taktik – offen oder verdeckt rechts neben die bereits ausliegenden Karten in der Tischmitte. Alle Karten werden auf diese Weise gespielt, auch die Spezialkarten und die 15 Karten, die nur auf der Vorderseite nummeriert sind.

Eine Karte ziehen

Sobald du eine Karte gespielt hast, ziehst du eine neue vom Nachziehstapel. Ist dieser leer, mischst du den Abwurfstapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

17 RUFEN

Vermutest du, dass der Gesamtwert aller ausgespielten Karten in der Reihe 17 oder mehr ergibt, dann rufst du „17“ und beendest damit die Runde. Achte darauf, dass du „17“ rufst, bevor der nächste Spielzug beginnt. Du kannst „17“ nicht nach deinem eigenen Spielzug rufen. Hast du „17!“ gerufen, drehst du alle verdeckten Karten um und berechnest den Gesamtwert aller Karten in der Reihe. Spezialkarten haben einen Wert von „0“. Nimm dich vor Fallenkarten in Acht (siehe „Spezialkarten“).

WICHTIG

Haben mehrere von euch gleichzeitig „17“ gerufen, dann hat die Person Vorrang, die der Person im Uhrzeigersinn am nächsten ist, welche die letzte Karte gelegt hat.



In diesem Beispiel darf die nächste Person im Uhrzeigersinn eine neue Karte an die Reihe anlegen (z.B. eine „1“). Oder jemand denkt, dass der Gesamtwert der Karten in der Reihe (einschließlich der 2 verdeckten Karten) 17 oder höher ist und ruft „17!“. In diesem Fall deckt ihr die 2 verdeckten Karten auf und addiert alle Zahlen auf den Karten.

ENDE DER RUNDE

Der Gesamtwert der Karten ist 17 oder höher.

Wer die letzte Karte gespielt hat, erhält ein Strafplättchen.

Wer „17!“ gerufen hat, erhält ein Siegplättchen.

Der Gesamtwert der Karten ist niedriger als 17.

Wer die letzte Karte gespielt hat, erhält ein Siegplättchen.

Wer „17!“ gerufen hat, erhält ein Strafplättchen.

Werft alle Karten in der Reihe auf den Abwurfstapel, nachdem die Beteiligten ihre Handkarten erhalten haben. Ihr behaltet eure Handkarten und solltet gut darauf achten, welche Karten schon gespielt wurden und welche noch übrig sind!

Wer das Siegplättchen erhalten hat, beginnt die neue Runde.

STRAFPLÄTTCHEN

Erhältst du ein 2. Strafplättchen wirf beide Strafplättchen ab. Zusätzlich musst du ein 1 Siegplättchen abgeben, sofern du eins hast.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald jemand ein 3. Siegplättchen erhält . Hinweis: Du musst die oben genannte Strafplättchen-Regel beachten, bevor du deine Siegpunkte zählst. Durch eine Fallenkarte erhältst du am Ende einer Runde manchmal sowohl ein Straf- als auch ein Siegplättchen.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den daran Beteiligten, wer weniger Strafplättchen hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnen diese Personen gemeinsam.

SPEZIALKARTEN

Spezialkarten haben die folgenden Effekte:



Richtungswechsel

Spielst du diese Karte offen aus, wird die Spielreihenfolge umgedreht. „Im Uhrzeigersinn“ wird „gegen den Uhrzeigersinn“ und umgekehrt.



Müll

Spielst du diese Karte offen aus? Dann wirfst du sie zusammen mit der zuletzt ausgespielten Karte auf den Abwurfstapel. Lag die zuletzt ausgespielte Karte verdeckt aus? Dann legt sie auch verdeckt auf den Abwurfstapel. War die zuletzt ausgespielte Karte ein Richtungswechsel? Dann behältst den Richtungswechsel bei, nachdem ihr ihn auf den Abwurfstapel gelegt habt.



x2

Spielst du diese Karte offen aus, muss die nächste Person 2 Karten statt 1 von ihrer Hand spielen und anschließend 2 neue Karten ziehen.



Falle

Diese Karte funktioniert nur, sofern du sie verdeckt spielst. Deckt ihr am Ende der Runde Fallenkarten auf, erhalten die Personen, die sie gespielt haben, je 1 Siegplättchen. Wer „17!“ gerufen hat, erhält pro aufgedeckter Fallenkarte 1 Strafplättchen. Befolgt dann die Regeln im Abschnitt „Ende der Runde“ wie gewohnt. Hinweis: Du kannst max. 1 Siegplättchen pro Runde erhalten. Erhältst du ein Siegplättchen durch eine Fallenkarte, kannst du nicht noch ein weiteres erhalten. Auch dann nicht, wenn du richtigerweise „17“ gerufen hast.

Spielst du eine Spezialkarte verdeckt aus, ist ihr Wert beim Aufdecken am Ende der Runde „0“. Diese Regel gilt nicht für die „Falle“.