

24

Ein Kartenspiel für 2–5 Spieler
von Sebastian Rapp

Wer zuletzt sticht,
sticht am besten!

INHALT

51 Karten

- 45 Spielkarten
 - in 4 Farben jeweils 1–11
 - eine weiße „24“
- vier Farbkarten zur Trumpfmarkierung
- zwei Rangfolgekarten (1 ist hoch, 11 ist hoch)

1 Block

WORUM GEHT'S?

24 ist ein Stichspiel.

In jeder Spielrunde versuchen die Spieler möglichst viele Stiche zu machen.

Für jeden gemachten Stich verliert ein Spieler eine Anzahl von Punkten.

Das ist gut, denn das Ziel des Spiels ist es, auf 0 Punkte zu kommen.

Wer aber keinen Stich macht, der gewinnt Punkte. Und zwar sehr viele.

Das ist natürlich weniger gut.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 0 Punkte erreicht hat – oder ein Spieler seine Startpunktzahl verdoppelt hat.

DAS SPIEL

Jeder Spieler beginnt mit 24 Punkten. Diese werden für jeden Spieler auf dem Block notiert. Ein Geber für die erste Runde wird bestimmt. Die vier Farbkarten und die zwei Rangfolgekarten werden jeweils als Stapel offen in die Tischmitte gelegt. Die Rangfolgekarte „11 ist hoch“ muss oben liegen. Bei den Farbkarten ist zunächst unwichtig, welche Farbe oben liegt. Die 45 Spielkarten werden gemischt, danach verteilt der Geber im Uhrzeigersinn zunächst 3 Karten an jeden Spieler (auch an sich selbst). Der Spieler links vom Geber (= Startspieler) bestimmt nun den Trumpf für die laufende Runde. Es muss eine Trumpffarbe bestimmt werden. Jede der vier Farben steht zur Wahl. Zur Anzeige wird die entsprechende Farbkarte jetzt nach oben gelegt. Danach erhält jeder Spieler weitere 3 Karten. Nun darf beginnend mit dem Startspieler jeder Spieler (auch der Geber) bis zu 3 Karten abgeben und erhält

oben gelegt. Danach erhält jeder Spieler weitere 3 Karten. Nun darf beginnend mit dem Startspieler jeder Spieler (auch der Geber) bis zu 3 Karten abgeben und erhält dafür vom Geber eine entsprechende Anzahl neuer Karten vom Stapel. Nun haben alle Spieler ihr Blatt für diese Runde.

Der Startspieler spielt eine beliebige Karte aus. Alle anderen Spieler geben im Uhrzeigersinn eine Karte hinzu. Hierbei muss die angespielte Farbe bedient werden. Kann ein Spieler nicht bedienen, weil er die angespielte Farbe nicht besitzt, darf er eine beliebige Karte abwerfen oder mit einer Trumpfkarte stechen.

Haben alle Spieler eine Karte gespielt, erhält der Spieler mit der höchsten Karte (in der angespielten Farbe bzw. der höchste Trumpf) den Stich und spielt nun selbst eine Karte seiner Wahl aus.

Wenn alle 6 Karten ausgespielt sind, werden die gemachten Stiche gezählt.

Jeder Stich ist 1 Punkt wert.

War die angesagte Trumpffarbe Gelb, ist jeder Stich 2 Punkte wert.

Diese Punkte werden vom aktuell notierten Wert des jeweiligen Spielers abgezogen.

Beispiel:

Stefan hat zu Beginn der Spielrunde einen notierten Spielstand von 18. Er macht 2 Stiche. Die Trumpffarbe war Rot. Sein neuer Spielstand ist somit 16. Wäre die Trumpffarbe nicht Rot, sondern Gelb gewesen, so wäre sein neuer Spielstand 14.

Hat ein Spieler keinen Stich gemacht, so wird die Gesamtsumme an möglichen Punkten in dieser Spielrunde zu seinem Spielstand addiert. In einem normalen Spiel sind dies 6 Punkte, war die Trumpffarbe Gelb, sind dies sogar 12 Punkte.

Beispiel:

Markus hat zu Beginn der Spielrunde einen notierten Spielstand von 14. Er macht keinen Stich. Die Trumpffarbe war Rot. Sein neuer Spielstand ist somit 20. Wäre die Trumpffarbe nicht Rot, sondern Gelb gewesen, so wäre sein neuer Spielstand sogar 26.

BESONDERHEITEN

Die „24“

Die „24“ ist immer die höchste Trumpfkarte im Spiel, egal welche Farbe als Trumpf angesagt wurde. Sie gehört aber farblich zur angesagten Trumpffarbe. D.h., dass man die „24“ ausspielen muss, wenn Trumpf angespielt wurde und man ansonsten keine andere Trumpfkarte zugeben kann oder will. Natürlich darf man die „24“ auch bedienen, wenn man noch andere Trumpfkarten auf der Hand hat.

„1“ gespielt

In dem Moment, in dem ein Spieler eine Karte mit dem Wert „1“ ausspielt, hat er das Recht, für die weiteren Stiche dieser Spielrunde die Reihenfolge der Wertigkeiten zu ändern. Entscheidet sich ein Spieler, dies zu tun, so ist fortan die „1“ die höchste Karte im Spiel und die „11“ die niedrigste. Die Änderung der Reihenfolge gilt aber erst ab dem nächsten Stich. Zur Anzeige der aktuellen Reihenfolge wird die jeweilige Rangfolgekarte nach oben gelegt.

Beispiel:

Die Reihenfolge ist noch unverändert, die „11“ ist also die höchste Karte. Michael spielt eine rote „8“. Stefan übernimmt mit der roten „11“. Markus legt die rote „1“ hinzu und erklärt, dass sich die Reihenfolge ändert. Stefan erhält den Stich, da sich die Reihenfolge erst ab dem nächsten Stich ändert.

Die Reihenfolge kann in einer Spielrunde oder sogar während eines Stichs mehrfach geändert werden. Entscheidend ist immer die letzte Ansage.

Beispiel:

Die Reihenfolge ist noch unverändert, die „11“ ist also die höchste Karte. Stefan spielt die blaue „1“ an und erklärt, dass sich die Reihenfolge ab dem nächsten Stich umkehrt. Markus übernimmt mit der blauen „11“. Michael sticht mit der gelben „1“ und erklärt, dass sich die Reihenfolge erneut ändert. Somit bleibt die „11“ die höchste Karte.

Ein Spieler muss sich in dem Moment, in dem er eine „1“ auslegt, entscheiden, ob sich die Reihenfolge ändern soll oder nicht. Nachträglich kann dies nicht mehr geschehen.

Achtung: Wenn die Reihenfolge geändert wird, betrifft dies auch die „24“. Die „24“ ist dann fortan nicht mehr der höchste Trumpf, sondern der niedrigste.

Blindansage des Trumpfs

Der Spieler, der den Trumpf bestimmt, darf auch Gelb als Trumpf bestimmen, ohne dass er seine Karten aufgenommen und angesehen hat. Er sollte dies ansagen, bevor der Geber mit dem Kartenverteilen beginnt.

Wird „Gelb blind“ gespielt, so zählt jeder Stich doppelt, also anstelle von 2 Punkten 4 Punkte.

Eigent trumpf ohne Stich

Der Spieler, der den Trumpf bestimmt hat, muss einen Stich machen. Schafft er dies nicht, so bekommt er doppelt so viele Punkte zu seinem Spielstand addiert wie normal. (Also 12 in einem normalen Spiel, 24 wenn er Gelb als Trumpf bestimmt hat, 48 (und Spielverlust), wenn Gelb blind als Trumpf bestimmt wurde.)

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler nach einer Spielrunde 0 Punkte oder weniger erreicht. Dieser Spieler hat gewonnen.

Erreichen mehrere Spieler dies gleichzeitig, so gewinnt derjenige, der weiter unter 0 kommt. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

Das Spiel endet auch, wenn ein oder mehrere Spieler nach einer Spielrunde 48 oder mehr Punkte haben. Es gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt den niedrigsten Spielstand hat. Bei Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg.

a) Trumpfchaos

Wer ein etwas turbulenteres (und unberechenbareres) Spiel möchte, der versuche folgende zusätzliche Regel:

Analog zu „1“ gespielt“ erhält nun auch die „2“ eine Funktion.

Immer wenn ein Spieler eine „2“ ausspielt, darf er, wenn er möchte, eine neue Trumpffarbe bestimmen, die dann ab dem nächsten Stich gilt. Jetzt werden die Farbkarten zur Trumpfmarkierung besonders wichtig. Für die Wertung bei Rundenende zählt dann die Trumpffarbe, die zuletzt als Trumpf bestimmt wurde.

(D.h., eine in der letzten Runde gespielte „2“ ändert für den Spielverlauf zwar nichts mehr, kann aber durchaus die Wertung noch ändern.)

Achtung: Wurde Gelb blind als Trumpf bestimmt, darf die Trumpffarbe nicht geändert werden!

Hinweis: Da bei dieser Variante das Ansagen der Trumpffarbe deutlich an Wert verliert, empfehlen wir dringend, auf die Regel „Eigent trumpf ohne Stich“ zu verzichten.

b) Aussteigen aus der Spielrunde

Diese Variante erlaubt es einem Spieler, nicht an der laufenden Runde teilzunehmen, weil er sein Blatt nicht für vielversprechend hält. Der Spieler muss die Entscheidung treffen, sobald er seine ersten sechs Karten erhalten hat und vom Geber aufgefordert wird, 0–3 Karten zu tauschen.

Der Spielstand eines Spielers, der ausgestiegen ist, ändert sich in dieser Runde nicht. Der Startspieler darf nie aussteigen. Außerdem dürfen nur so viele Spieler aussteigen, dass wenigstens zwei Spieler (der Startspieler und ein weiterer Spieler) an dieser Spielrunde teilnehmen. (Im Spiel zu zweit kann diese Variante also nicht genutzt werden.)

c) Punktebasierte Einschränkungen

Diese Variante dient dazu, dass es der oder die führende(n) Spieler etwas schwerer haben. Ein Spieler, der 12 oder weniger Punkte hat, darf nicht mehr aussteigen (wenn mit Variante b) Aussteigen aus der Spielrunde gespielt wird.)

Ein Spieler, der 6 oder weniger Punkte hat, darf nicht mehr tauschen. Gelb blind darf nur von einem Spieler bestimmt werden, der 25 oder mehr Punkte hat.

Impressum

Autor: Sebastian Rapp
Gestaltung: Michaela Schelk
www.fine-tuning.de
Redaktion: Sebastian Rapp, Stefan Stadler

© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199
E-Mail: info@kosmos.de
Web: www.kosmos.de

Art.-Nr.: 740054
ALLE RECHTE VORBEHALTEN
Made in Germany