

Logo AbluXXen

Für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

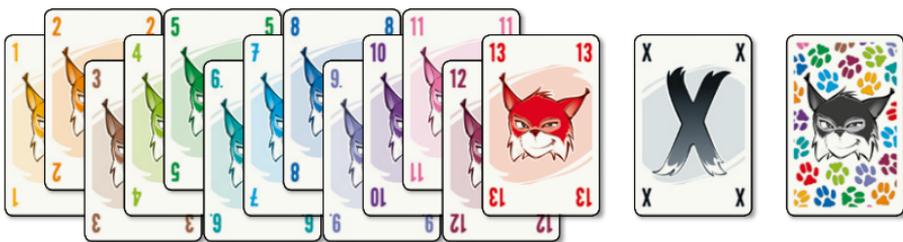
Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Illustration: Oliver Freudenreich · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Philipp Sprick

Inhalt

110 Karten: 104 Zahlenkarten (je 8x die Zahlen von 1 bis 13) · 5 Joker („X“) · 1 Luxx-Karte



Worum geht's?

Bei *Abluxxen* versucht ihr, im Spielverlauf möglichst viele Karten vor euch auszulegen. Denn jede davon zählt am Spielende einen Pluspunkt, während jede Karte auf der Hand einen Minuspunkt bringt.

Der Kniff: Während des Spiels „luxxt“ ihr euren Mitspielern immer wieder Karten ab und könnt sie selbst auf die Hand nehmen. Wer sie vor Spielende auslegt, kann mit ihnen selber zusätzlich punkten. Wer sie dagegen nicht mehr loswird, sammelt noch mehr Minuspunkte ... Sobald **ein** Spieler alle Karten ausgespielt hat, wird abgerechnet: Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt.

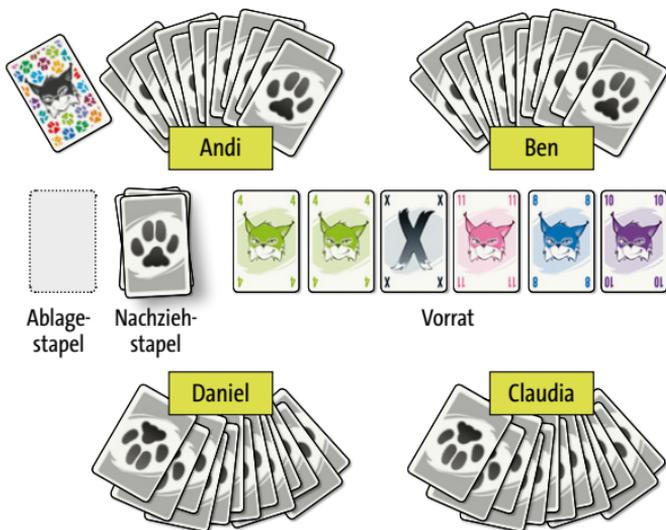
Pro Spieler:
13 Karten

Restliche Karten
bilden
Nachziehstapel.
6 davon
offen auslegen.

Vorbereitung

1. Legt die Luxx-Karte vor den jüngsten Spieler.
2. Mischt alle anderen Karten und gibt jedem Spieler 13 Karten. Nehmt die Karten so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.
3. Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel in die Tischmitte. Lasst links davon etwas Platz für den Ablagestapel. Deckt die obersten 6 Karten auf und legt sie rechts vom Nachziehstapel als Vorrat offen nebeneinander aus.

Beispielaufbau für 4 Spieler



Ablauf

Der jüngste Spieler beginnt.
Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Wer an der Reihe ist (= aktiver Spieler), legt entweder **1 beliebige Karte** oder **mehrere Karten mit derselben Zahl** offen vor sich aus (Siehe Beispiel 1a).

1 beliebige oder
mehrere gleiche
Karten auslegen ...

Beispiel 1a:

Andi entscheidet sich, **eine seiner beiden 7er** auszulegen. Er hätte stattdessen auch beide auslegen können oder z. B. bis zu drei 6er usw.



Beispiel 1b:

Andi legt in der ...

1. Runde eine 7
2. Runde drei 6er + Joker
3. Runde zwei 12er



Liegen vor dem Spieler bereits Karten, legt er die neue(n) **nach oben versetzt** über die bereits ausliegenden. Weder ihre Anzahl noch der Wert muss mit seinen bereits ausliegenden Karten übereinstimmen (Siehe Beispiel 1b).

Anschließend vergleicht er seine **zuoberst** liegenden Karten **1x reihum** mit den zuoberst ausliegenden Karten **jedes** Mitspielers. Er prüft dabei, ob er ihnen Karten abluxxt (siehe unten). Falls dies nicht der Fall ist, ist der Zug des Spielers beendet.

Abluxxen!

Abluxxen bedeutet, dass bereits ausgelegte Karten eines Mitspielers wieder verschwinden, und zwar:

- **entweder** auf den Ablagestapel
- **oder** zurück auf die Hand des Mitspielers
- **oder** sogar auf die Hand des abluxxenden Spielers!

Abluxxen findet **immer** dann statt, wenn die gerade gelegten Karten des aktiven Spielers **die gleiche Anzahl und einen höheren Wert** haben als die **oben liegenden** Karten des Mitspielers. Luxxt der aktive Spieler damit sogar mehreren Mitspielern Karten ab, geschieht dies im Uhrzeigersinn reihum.

... und mit den zuoberst liegenden Karten der Mitspieler vergleichen.

Reihum Abluxxen bei gleicher Kartenanzahl und höherem Wert.

Entweder:
Karten selbst auf die
Hand nehmen,
Mitspieler zieht nach.

Oder:
Mitspieler überlassen,
ob er die Karten
a) auf die Hand nimmt
oder
b) ablegt und
nachzieht.

Nachziehen aus
Vorrat und / oder
vom Nachziehstapel.

Vorrat auffüllen.

Als erstes muss nun der aktive Spieler (= Angreifer) entscheiden: Will er die abgeluxxten Karten haben oder nicht?

- Falls **ja**, nimmt der Angreifer sie **auf die Hand**.
Der angegriffene **Mitspieler muss** genauso viele Karten **nachziehen** und auf seine Hand nehmen, wie ihm abgeluxxt wurden.
- Falls **nein**, muss stattdessen der **Mitspieler** wählen:
 - Entweder nimmt er die abgeluxxten Karten zurück **auf die Hand**,
 - oder er legt sie **auf den Ablagestapel** und zieht die gleiche Anzahl an Karten nach.
Die Karten einfach liegen zu lassen, ist also **nicht** möglich!

Beim **Nachziehen** darf der Mitspieler bei jeder Karte wählen, ob er sie aus dem offenen Vorrat oder vom verdeckten Stapel zieht. Erst nachdem er komplett nachgezogen hat, wird der offene Vorrat wieder vom Stapel auf 6 Karten ergänzt (solange möglich).

Anschließend überprüft der aktive Spieler, ob er mit seiner Kartenauslage auch den reihum nächsten der **übrigen** Mitspieler angreift usw. (Zur Verdeutlichung: Es kann zwar sein, dass man mit gerade gelegten Karten mehrere Mitspieler angreift, jedoch nie denselben Mitspieler mehrmals). Sind die Angriffe durchgeführt, ist der Zug des Spielers beendet.

Abluxx-Tipp:

Abluxxen lohnt sich meist: Denn wer abluxxt, lässt ausliegende Karten der Mitspieler (= deren Punkte) verschwinden. Nimmt der Angreifer sie sogar auf die Hand, kann er sie später selbst auslegen und dadurch zusätzlich punkten!

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er spielt eine oder mehrere Karten aus, überprüft reihum, ob er Karten abluxxen muss usw.

Beispiel 2a: Abluxxen

Andi legt zwei 12er und vergleicht sie reihum im Uhrzeigersinn mit den oben liegenden Karten seiner Mitspieler. Andis 12er sind ...

1 ... zwar höher als die 3 von Ben. Die Anzahl ist aber nicht gleich. Daher kann er die 3 nicht abluxxen.

2 ... höher als Claudias 9er. Hier ist die Anzahl gleich = es wird abgeluxxt! Andi entscheidet sich, Claudias 9er auf die Hand zu nehmen. Claudia muss zwei Karten nachziehen.

3 ... höher als Daniels 7er. Auch die Anzahl stimmt = abluxxen! Die 7er möchte Andi aber nicht haben. Daher muss Daniel entscheiden: Zurück auf die Hand nehmen oder ablegen und nachziehen.

Beispiel 2b: Abluxxen

Nun ist Ben an der Reihe. Er spielt eine 13. Damit luxxt er **2** die nun frei gewordene 5 von Daniel ab! Gegenüber Claudias **1** und Andis **3** Karten (2er und 12er) ist die Anzahl nicht gleich = kein Abluxxen.

1 ... zwar höher als die 5 von Daniel. Die Anzahl ist aber nicht gleich. Daher kann er die 5 nicht abluxxen.

2 ... höher als Daniels 5er. Hier ist die Anzahl gleich = es wird abgeluxxt! Ben entscheidet sich, Daniels 5er auf die Hand zu nehmen. Daniel muss zwei Karten nachziehen.

3 ... höher als Claudias 1er. Auch die Anzahl stimmt = abluxxen! Die 1er möchte Ben aber nicht haben. Daher muss Claudia entscheiden: Zurück auf die Hand nehmen oder ablegen und nachziehen.

Joker:
gemeinsam
mit Zahlenkarten =
gleiche Zahl
ohne Zahlenkarten =
höchste Karte (>13)



Spielende:
Entweder ein Spieler
hat keine Karten mehr
auf der Hand,
oder Vorrat und
Nachziehstapel sind
aufgebraucht.

Wertung:
• Je Karte in der
eigenen Auslage: +1
• Je Karte
auf der Hand: -1

Joker

Joker können mit oder ohne Zahlenkarten ausgelegt werden. **Mit** Zahlenkarten nehmen sie deren Wert an. **Ohne** Zahlenkarten sind sie die höchsten Karten im Spiel.

Beispiel: Zwei Joker luxxen zwei 13er ab.



Luxx-Karte (Verwendung optional)

Die Luxx-Karte zeigt an, wer an der Reihe ist. Gebt sie nach Abschluss des Zuges an den linken Nachbarn weiter. So habt ihr auch nach Spielzügen mit mehreren Angriffen die Spielerreihenfolge immer im Blick.

Ende

Das Spiel endet **sofort (!)**, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Mit den zuletzt ausgespielten Karten findet also kein Angriff mehr statt!

Es endet ebenfalls **sofort (!)**, sobald der Vorrat samt Nachziehstapel aufgebraucht ist. Das kann auch inmitten des Nachziehens geschehen!

Jeder Spieler zählt nun seine Punkte:

- Jede vor ihm **ausliegende Karte** zählt **einen Pluspunkt**.
- Jede seiner **Handkarten** zählt **einen Minuspunkt**.

Hinweis: Der Zahlenwert ist also ohne Bedeutung!

Zieht die Minus- von den Pluspunkten ab. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Wollt ihr **mehrere Partien** hintereinander spielen, notiert die Punkte pro Durchgang. Der Startspieler wechselt reihum. War jeder Spieler (nach Belieben ein- oder mehrmals) Startspieler, endet das Spiel. Derjenige mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt.

Tipps & Tricks

- **Lockvogel-Taktik**

Karten auszuspielen, die einfach abzuluxxen sind (z. B. einzelne niedrige Werte), kann sich lohnen. Denn dadurch kommt man evtl. an attraktive Karten aus dem Vorrat und verbessert seine Kartenhand.

- **Kleinvieh-Taktik**

Niedrige Karten sind oft einfach zu sammeln. Spielt man viele davon auf einmal aus (z. B. sechs 2er), sind sie dennoch schwer zu schlagen.

- **Endspurt**

Behaltet im Auge, wie viele Karten eure Mitspieler noch auf der Hand haben. Das Spiel kann schneller zu Ende sein, als man denkt. Kurz vor Schluss sollte der Angreifer abgeluxxte Karten also lieber nicht mehr auf die Hand nehmen ...

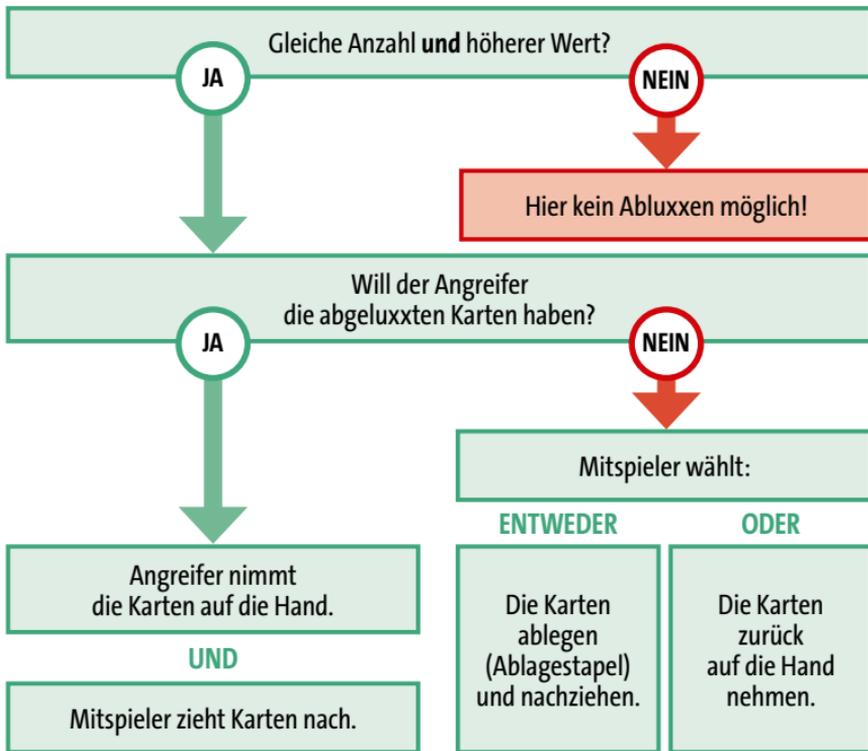
Was gerne vergessen wird

1. Abluxxen ist **nicht** freiwillig. Sind die Voraussetzungen erfüllt, findet es statt.
2. Abluxxen ist auch mit Einzelkarten möglich.
3. Abluxxen ist bereits in der Startrunde (ab dem zweiten Spieler) möglich.
4. Jeder Spieler legt in seinem Zug nur 1x Karten aus.
5. Nur der aktive Spieler kann mit seinen gerade ausgelegten Karten abluxxen.
6. Es werden immer nur die oben liegenden Karten verglichen.
7. Angegriffene Karten wandern entweder auf die Hand des Angreifers, des Mitspielers oder den Ablagestapel. Sie bleiben **nie** liegen.



Der Abluxx-Check

Der aktive Spieler (= Angreifer) vergleicht seine gerade gelegte/n Karte/n **einmal reihum** mit den zuoberst liegenden Karten **jedes** Mitspielers.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Autoren und der Verlag bedanken sich bei Kai Kornblum herzlich für die Überlassung des Spieletitels.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstraße 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com