

Das GROSSE und das kleine

A...

von Wolfgang Kramer

- Spieler:** 3-9 Personen **Alter:** ab 10 Jahren
Dauer: 45 Minuten
Inhalt: 104 Zahlenkarten (je achtmal die Werte 1-13)
4 Joker-Karten
1 "Grosse A"-Karte
1 "kleine a"-Karte



div. Karten



Joker-Karte



die beiden A-Karten



Spielidee

Ziel des Spieles ist es, möglichst schnell die Karten von der Hand wieder loszuwerden. Ist dies einem Spieler gelungen, endet das Spiel. Jede Karte auf der Hand der Mitspieler

bringt Minuspunkte ein. Hüten muß man sich vor den beiden "A"-Karten, mit denen kassiert man besonders viele Minuspunkte. Wer nach mehreren Spielen die wenigsten Minuspunkte hat, hat gewonnen.

Spielvorbereitung

Wem das Leben bisher am übelsten mitgespielt hat, der erhält Stift und Zettel. Darauf werden im Laufe des Spiels für jeden die Minuspunkte aufgeschrieben. Die beiden "A"-Karten werden in die Tischmitte gelegt. Die anderen Karten werden gemischt und ausgeteilt.

Bei **3 - 8** Spielern erhält jeder **13** Karten. Bei **9** Spielern erhält jeder **12** Karten. Alle nehmen ihre Karten auf die Hand und sortieren sie nach Zahlenwerten.

Ablauf einer Spielrunde

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Er spielt eine oder mehrere Karten mit **demselben** Zahlenwert aus. Danach ist im Urzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe. Er muß erhöhen oder passen.

Erhöhen bedeutet: Er muß die **gleiche** Anzahl Karten ausspielen, aber mit einem höheren Zahlenwert. **Passen bedeutet:** Er spielt keine Karte aus, weil er nicht kann oder will.

Der erste Spieler einer Spielrunde bestimmt immer die Anzahl Karten, um die es geht. Wird nur eine Karte gespielt, dürfen die anderen Spieler auch nur eine Karte ausspielen. Wird beispielsweise ein Drilling (drei Karten mit demselben Zahlenwert) ausgespielt, müssen alle anderen auch einen Drilling ausspielen oder passen. Wer Karten ausspielt, muß einen höheren Zahlenwert als der zuletzt gespielte Wert legen.

Wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war, also erhöht oder gepaßt hat, ist eine Spielrunde zu Ende. Der Spieler, der die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt hat, legt die ausgespielten Karten verdeckt beiseite und beginnt die neue Spielrunde.

Beachte: Die beiseite gelegten Karten haben keine weitere Bedeutung mehr. Es geht nur darum, so schnell wie möglich die Karten von der Hand loszuwerden.

Joker - Karten

Im Spiel sind 4 Joker enthalten, die jeden Zahlenwert von 1-14 annehmen können. Wird ein Joker zusammen mit anderen Karten ausgespielt, nimmt er den Zahlenwert dieser Karten an.

Beispiel: Zwei 10er-Karten und ein Joker entsprechen drei 10er-Karten.

Wird ein einzelner Joker gespielt, nimmt er den Wert "14" an. Dies ist dann die höchste Karte, die nicht mehr überboten werden kann. Wird ein Joker in einer "A"-Runde gespielt, dann nimmt er den Wert "1" an, um eine "A"-Karte abzuwehren (siehe auch "Ablauf einer A-Runde").

Ist bei Spielende ein Joker noch auf der Hand eines Spielers, dann zählt der Joker 14 Minuspunkte.

Die beiden "A"-Karten

Jetzt wird es gemein. Denn die "Grosse A"- und die "kleine a"-Karte sind die hinterhältigsten Karten im Spiel. Diese beiden Karten liegen zu Beginn in der Tischmitte.

In den ersten beiden Runden werden die beiden „A“-Karten

an die Spieler verteilt. Wer in der ersten Spielrunde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, muß die „kleine a“-Karte auf seine Hand nehmen. Wer in der zweiten Runde die höchsten Karten (bzw. die höchste Karte) ausgespielt hat, erhält die „Grosse A“-Karte auf seine Hand. Dies ist keineswegs ein Nachteil. Man muß die „A“-Karten nur wieder loswerden. Denn für den, der bei Spielende noch eine „A“-Karte auf der Hand hat, wird es teuer. Die „kleine a“-Karte bringt dem Besitzer 15 Minuspunkte ein, die „Grosse A“-Karte sogar 20 Minuspunkte.

Wie wird man die „A“-Karten wieder los?

Wer sich so eine gemeine Karte eingefangen hat, für den gibt es nur eine Möglichkeit, sie wieder loszuwerden. Er muß in einer Spielrunde die höchste Karte bzw. die höchsten Karten gespielt haben, um danach die nächste Spielrunde beginnen zu können.

Nur der erste einer Spielrunde darf eine „A“-Karte ausspielen. Und dann auch nur als einzelne Karte. Aber: Die „A“-Karte darf nicht sofort nach der Runde ausgespielt werden, in der man sie erhalten hat, sondern frühestens eine Runde später.

Ablauf einer „A“-Runde

Wenn ein Spieler eine „A“-Karte anspielt, dann heißt diese Runde „A“-Runde. Alle Mitspieler bekommen feuchte Hände, denn keiner will die „A“-Karte haben. Aber bei einem wird sie, zur Schadenfreude der Mitspieler, hängenbleiben.

Beachte: Die ersten beiden Runden sind ganz normale Runden. Es sind keine „A“-Runden, da keine „A“-Karte ausgespielt wurde. Hierbei geht es nur um die Verteilung der „A“-Karten.

In der "A"-Runde gelten **besondere Regeln:**

- Die ausgespielte "A"-Karte hat immer den Wert Null.
- Die Joker haben den Wert 1.
- Kein Spieler darf passen. Jeder **muß** eine Karte in den Stich ausspielen, **egal** ob sie höher oder niedriger als die zuletzt gespielte Karte ist.
- Die zweite "A"-Karte darf wiederum nicht gespielt werden. Wer nur noch eine "A"-Karte auf der Hand hat, muß doch passen.
- Wer die höchste Karte in einer "A"-Runde gelegt hat, muß alle Karten an sich nehmen, einschließlich der "A"-Karte. Gibt es mehrere Karten mit dem höchsten Zahlenwert, dann ist der Spieler der Dumme, der die erste davon ausspielte.

Ein Stich mit der "kleinen a"-Karte

Damit die „kleine a“-Karte ins Spiel kommt, wird sie in der ersten Runde an den Spieler gegeben, der den ersten Stich gemacht hat. Wenn dieser Spieler die „kleine a“-Karte anspielt, sollte man in dieser Runde auf keinen Fall die höchste Karte spielen! Wer den Stich mit der „kleinen a“-Karte kassieren muß, legt ihn als Stapel verdeckt vor sich ab. Die "kleine a"-Karte wird oben draufgelegt. Alle Karten des Stiches bringen am Ende des Spieles Minuspunkte. Ein Joker zählt einen Minuspunkt, alle anderen Karten entsprechend ihren Zahlenwerten. Die „kleine a“-Karte selbst zählt null Punkte.

Ein Stich mit der "Grossen A"-Karte

Wer einen Stich mit der "Grossen A"-Karte kassieren muß, nimmt alle Karten einschließlich der "Grossen A"-Karte auf die Hand. Dies bedeutet: Die "Grosse A"-Karte kann mehrmals während des Spieles den Besitzer wechseln. Sie bleibt auf jeden Fall am Ende auf der Hand eines Mitspielers und bringt dem armen Teufel 20 Minuspunkte ein.

Spielende

Von Spielrunde zu Spielrunde haben die Spieler immer weniger Karten auf der Hand. Sobald ein Spieler **am Ende** einer Runde keine Karten mehr besitzt, ist das Spiel beendet. Jetzt wird abgerechnet. Alle Spieler zählen ihre Minuspunkte. Alle Karten auf der Hand zählen entsprechend ihrem Zahlenwert. Ein Joker auf der Hand zählt 14, das "kleine a" 15 und das "Grosse A" 20 Minuspunkte. Die Minuspunkte aus dem "kleinen a"-Stich nicht vergessen!

Die Minuspunkte pro Spieler werden notiert. Anschließend beginnt ein neues Spiel. Wer die meisten Minuspunkte hat, beginnt die neue Spielrunde.

Match-Sieger

Ein Match endet nach fünf Spielen. Wer danach die wenigsten Minuspunkte auf seinem Konto hat, ist der große Match-Sieger. Herzlichen Glückwunsch!

Beispiel-Runden mit 4 Spielern

Für alle, die noch einige Fragezeichen im Kopf haben, hier sechs exemplarische Spielrunden. Wir spielen von Beginn an. Die beiden "A"-Karten liegen noch in der Tischmitte.

1. Runde

- Anna beginnt, sie spielt zwei "5er"-Karten aus.
- Bernd erhöht mit einer "7er"-Karte und einem Joker (= zwei "7er").
- Christian paßt.
- Doris hat u.a. drei "12er"-Karten. Sie behält eine und spielt zwei "12er"-Karten.

Doris hat die höchsten Karten gespielt. Sie legt die Karten verdeckt beiseite, nimmt die "kleine a"-Karte auf die Hand und beginnt die neue Runde.

2. Runde

- Doris spielt vier "3er"-Karten aus.
- Anna paßt.
- Bernd spielt vier "6er"-Karten.
- Christian paßt.

Bernd hat die höchsten Karten gespielt. Er legt die Karten beiseite, nimmt die "Grosse A"-Karte auf die Hand und beginnt die nächste Runde.

3. Runde

- Bernd spielt eine "10er"-Karte.
 - Christian legt eine "11er"-Karte dazu.
 - Doris spielt ihre übriggebliebene "12er"-Karte.
 - Anna paßt, weil sie ihren Joker noch nicht benutzen will.
- Doris übernimmt den Stich und beginnt die neue Runde.

4. Runde

- Doris spielt ihre "kleine a"-Karte aus.
- Anna legt ihre niedrigste Karte, eine "2", dazu.
- Bernd spielt seine niedrigste Karte aus, eine "4".
- Christian spielt eine "4er"-Karte, obwohl er niedrigere Karten auf der Hand hat.

Bernd hat als erster die höchste Karte gespielt, also muß er, wohl oder übel, den Stich übernehmen. Er legt ihn vor sich ab. Bei Spielende bringt ihm dieser Stich 10 (4+4+2) Minuspunkte ein. Bernd beginnt die nächste Runde.

5. Runde

- Bernd rächt sich für die Minuspunkte und spielt seine "Grosse A"-Karte.
- Christian legt jetzt seine "1er"-Karte dazu.
- Doris opfert einen Joker, er zählt in der "A"-Runde als "1er"-Karte.

- Anna hat als niedrigste Karte eine "3er"-Karte, muß also in jedem Fall übernehmen. Sie kann in diesem Fall die „3er“-Karte schonen und eine höhere nehmen.

Anna muß alle Karten dieses Stiches auf die Hand nehmen. Da sie die höchste Karte gespielt hat, ist sie an der Reihe.

6.Runde

- Anna spielt eine "13er"-Karte aus. Nur ein Joker wäre jetzt noch höher.

- Alle anderen passen.

Die Rechnung von Anna geht auf. Sie bleibt an der Reihe und kann in der nächsten Runde die "Grosse A"-Karte wieder ausspielen.