

PAROLI

Clever gewinnt!

Ein Legespiel von Wolfgang Kramer

Spieler: 2 - 6

Alter: ab 8 Jahre

Inhalt: 104 Karten bestehend aus

je 6 x die Werte 1-10 in Blau	Wert jeder Karte	+ 5
je 2 x die Werte 1-10 in Grün	Wert jeder Karte	+10
je 2 x die Werte 1-10 in Rot	Wert jeder Karte	- 5
4 Paroli	Wert jeder Karte	- 10

6 Ablagebänkchen, 18 Chips und eine Spielanleitung

SPIELIDEE

Während des Spiels werden Karten kreuzwortartig auf den Tisch gelegt. Dabei ergeben sich waagerechte und senkrechte Reihen. Gleiche Karten (z.B. alle Zweier) kommen untereinander und bilden eine senkrechte Reihe; Karten in aufsteigender Zahlenfolge werden nebeneinander gelegt und bilden eine waagerechte Reihe. Während des Spiels erwerben die Spieler solche Reihen und kennzeichnen sie mit ihren Chips.

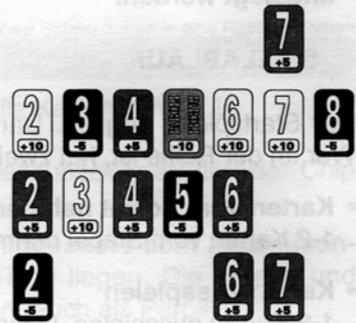


Abb. 1: Karten kreuzwortartig auslegen

SPIELZIEL

Jeder Spieler muß eine bestimmte Anzahl vollständiger Reihen besitzen:
Bei 2-4 Spielern müssen es 3 Reihen sein,
bei 5-6 Spielern müssen es 2 Reihen sein.

Es kann sich dabei um waagerechte und/oder senkrechte Reihen handeln. Eine Reihe gilt dann als vollständig, wenn sie

- bei einer **waagerechten Reihe** aus einer Zahlenfolge von 1-10 besteht,

Abb. 2: Eine vollständige waagerechte Reihe



- bei einer **senkrechten Reihe** aus mindestens 8 gleichen, zusammenhängenden Karten besteht.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine Reihen vollständig hat und auf seinem Bänkchen keine Karten mehr sind. Jede vollständige Reihe hat einen Punktwert, der sich aus den Werten der einzelnen Karten zusammensetzt. Karten, die bei Spielende noch auf dem Bänkchen liegen, bringen dem jeweiligen Spieler Minuspunkte ein. **Wer die meisten Punkte beim Gesamtergebnis erzielt, gewinnt das Spiel.**

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält ein **Bänkchen** und bei 2-4 Spielern **3 Chips** bei 5-6 Spielern **2 Chips**
- Alle Karten werden verdeckt gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält **14 Karten**, die er so auf sein Bänkchen stellt, daß die Mitspieler keinen Einblick haben.
- Die restlichen Karten werden verdeckt in mehreren Stapeln bereitgestellt. Eine Karte wird aufgedeckt und offen auf den Tisch gelegt. **An diese Karte muß angelegt werden.**

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, hat zwei Alternativen:

- **Karten vom Vorrat nehmen**
1-2 Karten vom Stapel nehmen und auf sein Bänkchen stellen **oder**
- **Karten ausspielen**
1-2 Karten ausspielen, in einem Sonderfall auch mehrere Karten.
Wer Karten ausspielt, egal wieviele, darf auch **eine** Reihe erwerben.

KARTEN VOM VORRAT NEHMEN

Wer keine Karte ausspielen will, muß 1-2 Karten vom Vorrat nehmen und auf sein Bänkchen stellen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der Vorrat aufgebraucht ist, muß ausgespielt werden!

Ein Spieler, dessen Bänkchen voll ist (21 Karten), muß ausspielen.

KARTEN AUSSPIELEN

- Man darf nur ausspielen, wenn man anlegen kann.
- Die Farben spielen beim Anlegen keine Rolle.
- Man kann nur waagrecht oder senkrecht anlegen.

Zu Beginn kann nur an die erste Karte angelegt werden. Später, wenn mehrere Karten liegen, kann an jede Karte angelegt werden.

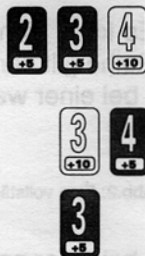


Abb.3: Beispiele für das Anlegen an eine "3"

Wer Karten mit **verschiedenen** Zahlen ausspielt, darf 1-2 Karten auslegen.
 Wer Karten mit **gleichen** Zahlen ausspielt, darf beliebig viele Karten auslegen
 (also z.B. 6 Karten mit der Zwei).

Achtung! Während des Spiels kommen immer mehr Karten auf den Tisch. Dabei muß darauf geachtet werden, daß es **nie mehr als 10 waagerechte Reihen** gibt!
 Vergleichen Sie dazu Abb. 7 am Ende der Spielregel.

EINE REIHE ERWERBEN

Wer Karten ausgespielt hat, darf, wenn er will, auch eine Reihe erwerben. Er legt dann nach dem Ausspielen einen seiner Chips **vor** einer waagerechten oder senkrechten Reihe ab. Damit gehört ihm diese Reihe. Ein gelegter Chip darf während des Spiels nicht mehr verlegt werden. Pro Zug darf nur eine Reihe erworben werden. Pro Reihe darf nur ein Chip liegen. In dieser Reihe darf aber jeder Spieler Karten ablegen.

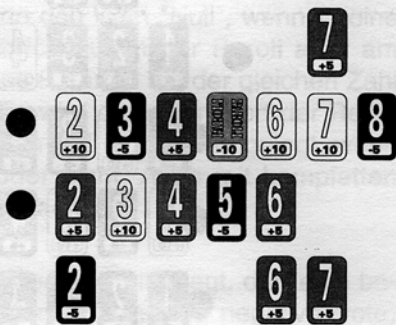


Abb. 4: Zwei Spieler haben je eine Reihe erworben

EINE REIHE IST VOLLSTÄNDIG

Eine **waagerechte Reihe** ist dann komplett, wenn alle Karten von 1 - 10 vorhanden sind.

Eine komplette waagerechte Reihe wird dadurch gekennzeichnet, daß der Chip **auf** die Karte mit der "1" gelegt wird.

Eine **senkrechte Reihe** ist dann komplett, wenn **mindestens acht zusammenhängende** Karten mit gleichen Zahlen auf dem Tisch liegen. Die neunte und zehnte Karte kann jederzeit noch hinzugefügt werden (auch als Paroli).

Eine komplette senkrechte Reihe wird dadurch gekennzeichnet, daß der Chip auf die oberste Karte gelegt wird.

PAROLI

Ein Paroli kann wie ein Joker für jede Zahl verwendet werden. Er hat aber den Wert "minus Zehn".

Wer mehrere Karten mit der gleichen Zahl auslegt, darf dazu auch einen oder mehrere Parolis ausspielen, wenn sie für die gleiche Zahl verwendet werden.

Zum Beispiel: 5 Karten mit der "Zwei" plus 1 Paroli als "Zwei".



Abb. 5: Der Paroli

WERT EINER VOLLSTÄNDIGEN REIHE

Der Gesamtwert einer Reihe ergibt sich aus den Werten der einzelnen Karten. Vergleichen Sie dazu die Beispiele der Abbildung 6.

Beachte: Nur eine **vollständige** Reihe besitzt einen Wert.

Eine unvollständige Reihe hat immer den Wert "Null".

SPIELENDEN

Das Spiel ist sofort beendet, wenn ein Spieler alle seine Reihen komplett hat und er das letzte Kärtchen von seinem Bänkchen nimmt.

Wer keine Karten mehr auf seinem Bänkchen hat, seine Reihen aber noch nicht komplett sind, muß wieder neue Karten vom Stapel nehmen. Wenn es keine Karten mehr gibt, muß er passen. Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis ein Spieler das Spiel beenden kann.

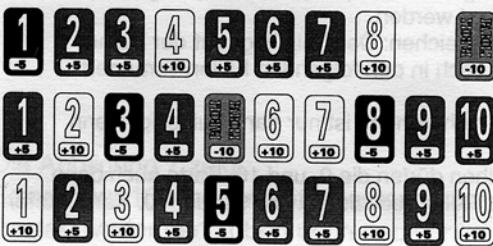
Beachte: Es können maximal 100 Karten ausgelegt werden (10 waagerechte und 10 senkrechte Reihen). Da es aber 104 Karten gibt, können vier Karten nicht gelegt werden. Gegen Spielende heißt es deshalb aufpassen, um kritische Karten noch rechtzeitig los zu werden.

Wer seine Karten nicht mehr auslegen kann, muß warten, bis ein anderer Spieler Schluß macht.

Sollte es vorkommen, daß kein Spieler mehr eine Karte ausspielen kann, ist das Spiel ebenfalls zu Ende.

ABRECHNUNG

Jeder Spieler zählt die Punkte seiner kompletten Reihen zusammen. Jede Karte auf dem Bänkchen zählt „-5“ Punkte. Diese Minuspunkte müssen abgezogen werden. Wer danach die meisten Punkte besitzt, hat das Spiel gewonnen.



Wert = 0 , da unvollständig

Wert = 30 Punkte

Wert = 60 Punkte

Abb. 6: Abrechnungsbeispiel

VARIANTE - RÄUBERPAROLI

Einen zusätzlichen Reiz entfaltet PAROLI als Räuberparoli.
Alle Regeln des Grundspiels sind gültig, zwei neue Regeln kommen hinzu:

1. DER PAROLI SETZT DEN WERT EINER KOMPLETTEN REIHE AUF NULL!

Eine **waagerechte** Reihe mit einem Paroli hat immer den Wert "Null".

Eine **senkrechte** Reihe mit einem Paroli hat dann den Wert "Null", wenn er eine zusammenhängende Kette mit 8 Karten unterbricht. Liegt der Paroli aber am Ende einer senkrechten Reihe, so daß mindestens 8 Karten mit der gleichen Zahl untereinander liegen, zählt die Reihe dennoch. Es wird dann der Wert der Reihe bis zum Paroli gewertet. Ein Chip wird immer dann **auf** eine Reihe gelegt, wenn sie komplett ist, egal, ob sie einen Wert hat oder nicht. Auch mit kompletten Reihen, die den Wert "Null" haben, kann man ausmachen.

2. EINE KARTE VERSETZEN

Wer die 10. Karte in eine waagerechte oder senkrechte Reihe legt, darf eine beliebige Karte versetzen! Auf diese Weise kann man Parolis und negative (rote) Karten in einer waagerechten Reihe wieder loswerden.

Das Versetzen kann auf zwei Arten durchgeführt werden:

• UMLEGEN

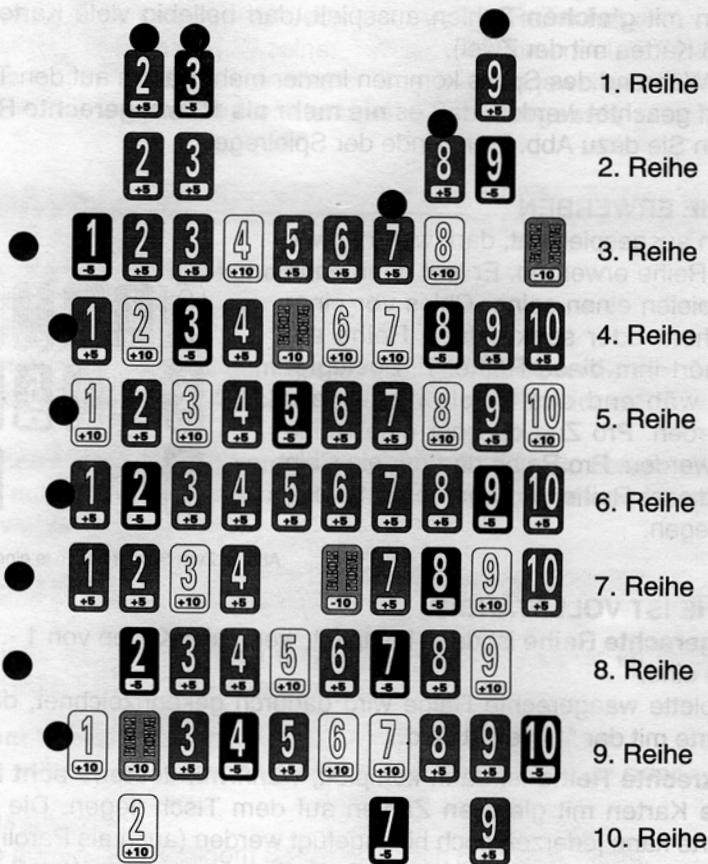
Man nimmt eine Karte weg und legt sie an einen **freien** Platz an eine andere Karte an. **Wichtig:** Der neue Platz muß für die Karte passen.

• RÄUBERN

Man nimmt eine Karte weg und legt sie an einen passenden Platz, auf dem bereits eine Karte liegt. Die dort liegende Karte kommt auf den alten Platz der ersten Karte.

BEIM VERSETZEN IST ZU BEACHTEN:

- In einer unvollständigen Reihe (Kennzeichen: gar kein Chip oder der Chip liegt noch vor der Reihe) kann beliebig versetzt und geräubert werden.
- Eine **komplette Reihe** eines Mitspielers (Kennzeichen: Der Chip liegt **auf** der Reihe) gilt als geschützt. Dies bedeutet, sie darf nur noch in den folgenden Fällen verändert werden:
 - Eine Veränderung, die den Wert einer Reihe nicht erhöht, ist nur dann zulässig, wenn der Besitzer der Reihe zustimmt.
 - Ausnahme:** Bei kompletten senkrechten Reihen dürfen die 9. und 10. Karte auch dann noch ergänzt werden, wenn sie den Wert der Reihe reduzieren. Die 9. oder 10. Karte dürfen auch Parolis sein.
 - Eine Veränderung, die den Wert einer Reihe erhöht ist immer zulässig. Es sei denn, daß mit diesem Zug noch weitere komplette Reihen verändert werden.
 - Dann muß auch bei diesen eine Werterhöhung oder eine Zustimmung der Besitzer vorliegen.
- Wird eine komplette Reihe durch Umlegen unvollständig, muß der Chip wieder vor die Reihe gelegt werden. Die Reihe wird damit wieder angreifbar.
- Eine Reihe, die gerade komplettiert wurde, darf in demselben Zug in ihrem Wert reduziert werden. Erst, wenn nach dem Zug diese Reihe noch komplett ist, kommt ein davor liegender Chip auf diese Reihe und schützt sie.
- Wer beim Umlegen eine weitere Reihe auf 10 Karten komplettiert, darf nochmals eine Karte versetzen.



Die Abbildung 7 zeigt:
 Es darf nur 10 waagerechte Reihen geben!
 Es darf weder nach oben noch nach unten eine weitere Reihe gebildet werden.
 Wie die Reihen gekennzeichnet werden.
 Die 4. / 5. / 6. und 9. waagerechten Reihen sind komplett, deshalb liegt der Chip auf der Reihe. Die senkrechten Reihen mit den Zweiern, Dreiern, Siebenern und Achtern sind komplett (hier reichen 8 Karten aus!). Die Reihe mit den Neunern ist nicht komplett, da sie nicht zusammenhängend ist. Der Clip liegt daher vor der Reihe.