

Primo

Ein Ablegespiel für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahre
von Wolfgang Kramer

SPIELMATERIAL



104 Zahlenkarten



10 Sonderkarten



6 Ablagekarten

WORUM GEHT'S?

Legen Sie in Ihrem Spielzug so viele eigene Zahlenkarten wie möglich ab. Allerdings dürfen Sie nur passend anlegen. Hilfreich ist es, ganze Reihen von ausliegenden Karten verschieben zu können. Wer als Erster alle seine Karten ablegen kann, gewinnt.

SPIELAUFBAU

Legen Sie die 6 Ablagekarten nebeneinander in der Tischmitte aus. Legen Sie auf jede Ablagekarte eine beliebige Zahlenkarte (keine Sonderkarte!). Diese Zahlenkarten bilden den Beginn einer Reihe. Mischen Sie nun alle Zahlenkarten und Sonderkarten zusammen und verteilen Sie alle Karten gleichmäßig an die Spieler. Bei 5 Spielern erhalten die ersten drei Spieler jeweils eine Karte mehr.

Jeder Spieler legt seine Karten – ohne sie anzusehen – als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab und nimmt anschließend von seinem Stapel die obersten 6 Karten auf die Hand. Wer zuerst geboren wurde, also der älteste Spieler, wird Startspieler.



Nachziehstapel
eines Spielers



Handkarten
eines Spielers

SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Der aktive Spieler hat zwei Möglichkeiten:

- Entweder er tauscht beliebig viele seiner Handkarten mit dem eigenen Nachziehstapel aus
- oder
- Er spielt eine oder mehrere Handkarten aus.

KARTEN AUSTAUSCHEN

Ein Spieler, der Karten austauscht, darf beliebig viele seiner Handkarten unter den eigenen Nachziehstapel schieben und seine Kartenhand wieder auf 6 Karten ergänzen. Ein Spieler kann auch passen und gar nichts unternehmen. Danach kommt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an die Reihe.

KARTEN AUSSPIELEN

Der Spieler darf beliebig viele seiner Handkarten ausspielen und an die in der Tischmitte ausliegenden Kartenreihen anlegen. Zahlenkarten werden immer **absteigend** und **fortlaufend** angelegt (Abb. 1). Die Farben spielen im Grundspiel keine Rolle.



Abb. 1

Der aktive Spieler darf zuerst oder während seines Zuges auch die Auslage umbauen. Dabei darf er eine ganze ausliegende Reihe oder den zugänglichen Teil einer Reihe an eine andere Reihe anlegen. Auch hierbei muss die fortlaufende Reihenfolge beachtet werden. Zugänglich sind die untersten Karten einer Reihe. Es dürfen nie Karten aus der Mitte einer Reihe herausgenommen werden (Abb. 2).

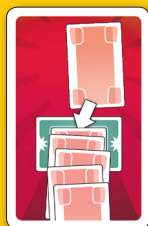


Abb. 2



Liegt eine komplette Reihe von 13 bis 1 aus (Abb. 1), wird die Reihe sofort abgeräumt. Die Karten kommen in die Schachtel zurück und sind damit aus dem Spiel. Liegt auf einer Ablagekarte keine Zahlenkarte, darf aktive Spieler mit einer beliebigen Zahlenkarte aus seiner Hand eine neue Reihe eröffnen. Der aktive Spieler darf auch eine oder mehrere Sonderkarten ausspielen.

DIE SONDERKARTEN

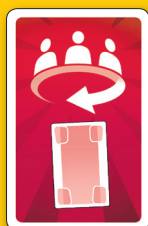


Die Top-Karte

Der Spieler ordnet diese Karte einer Reihe zu und darf in diesem Zug in dieser Reihe auch Zahlenkarten oben anlegen. Die fortlaufende Reihenfolge muss aber erhalten bleiben.

Beachte: Pro Top-Karte darf man nur an einer Reihe oben anlegen.

Am Ende seines Zuges wird die Top-Karte aus dem Spiel genommen und in die Schachtel gelegt.



Die Nimm-Karte

Der Spieler ordnet diese Karte entweder Reihe A oder F zu. Die Mitspieler nehmen nun im Uhrzeigersinn jeweils die oberste Karte einer Reihe, beginnend mit der Reihe, an der die Nimm-Karte ausliegt. Jeder Spieler muss die Karte aus einer anderen Reihe nehmen. Der aktive Spieler selbst muss keine Karte nehmen. Die erhaltene Karte kommt bei jedem Spieler auf den eigenen Nachziehstapel. Besitzt ein Spieler keinen Nachziehstapel mehr, muss er mit der erhaltenen Karte wieder einen eröffnen. Danach kommt die Nimm-Karte aus dem Spiel.

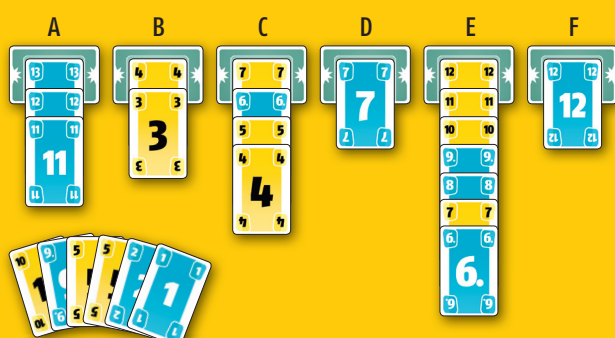
Der aktive Spieler darf diese Aktionen (Handkarten anlegen, Auslage umbauen, Sonderkarten ausspielen) beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge durchführen. Am Ende seines Zuges zieht er so viele Karten von seinem eigenen Nachziehstapel, bis er wieder 6 Karten auf der Hand hält.

Beachte: Spätestens dann, wenn ein Spieler alle seine 6 Handkarten ausgespielt hat, ist sein Zug beendet und er zieht 6 Karten nach.

Daraufhin ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

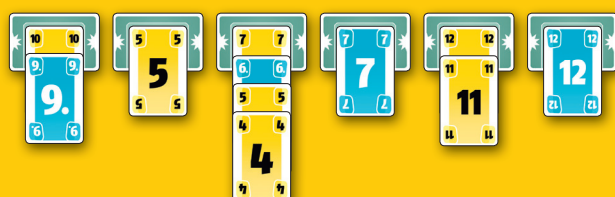
BEISPIEL:

Die Auslage sieht folgendermaßen aus:



Im Spiel zu dritt ist Elisabeth an der Reihe: Sie hat folgende Handkarten: 10, 9, 5, 5, 2, 1

Sie legt eine 5 an Reihe E an, dann verschiebt sie die komplette Reihe B und legt diese ebenfalls an Reihe E an. Daran legt sie nun auch ihre 2 und ihre 1. Nun verschiebt sie von dieser Reihe alle Karten von der 10 bis zur 1 an Reihe A. Dadurch liegt in Reihe A nun eine komplette Reihe, die sofort abgeräumt und aus dem Spiel genommen wird. In die nun freie Reihe A legt Elisabeth die 10 und die 9 von ihren Handkarten aus. In die freie Reihe B legt sie ihre letzte Handkarte, die 5. Nun zieht sie 6 Karten von ihrem eigenen Nachziehstapel und der nächste Spieler ist am Zug.



Dies ist Svenja. Sie hat nur Handkarten mit den Werten 12 und 13, die sie momentan nicht ablegen kann.

Daher tauscht sie 4 davon aus und legt sie unter ihren eigenen Nachziehstapel. Dann zieht sie Karten nach, bis sie wieder 6 Karten auf der Hand hat, und der nächste Spieler ist dran.



Das ist Michael. Er spielt zuerst die Sonderkarte „Nimm“ und ordnet diese der Reihe A zu. Daher muss Elisabeth die oberste Karte der Reihe A nehmen, die 10, und auf ihren Nachziehstapel legen. Svenja muss die 5 aus Reihe B nehmen. Dann spielt Michael eine 13 und eine 12 in Reihe B und eine weitere Sonderkarte, eine Top-Karte, in Reihe C. Daher darf er nun aus seiner Hand eine 8 und eine 9 oberhalb der ausliegenden 7 in Reihe C ablegen. Er hat alle Handkarten ausgespielt und zieht 6 Karten nach. Jetzt wird Elisabeth wieder aktiv.



Auslage nach Michaels Zug

SPIELENDE

Hat ein Spieler seinen gesamten Nachziehstapel aufgebraucht und spielt er seine letzte Handkarte aus, ist das Spiel sofort beendet und dieser Spieler ist der Gewinner.

VARIANTEN

- Spielen Sie mehrere Durchgänge. Jede Karte, die ein Spieler am Spielende noch besitzt (Nachziehstapel und Handkarten) zählt ein Minuspunkt. Wer einen Durchgang beendet, erhält 3 Pluspunkte. Wer nach 4 Durchgängen die wenigsten Minuspunkte hat, ist der Gewinner.
- Wenn Sie ein anspruchsvolleres Spiel wünschen, beachten Sie die Kartenfarben. Hier gibt es zwei weitere Möglichkeiten: In einer Reihe müssen sich die Kartenfarben immer abwechseln oder es sind nur einfarbige Kartenreihen erlaubt.

Autor: Wolfgang Kramer
Illustration: Michael Menzel

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7 • 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de • kosmos.de

Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign
Redaktion: Stefan Stadler

Art.-Nr.: 740313
Alle Rechte vorbehalten
Made in Germany