

Himmel, A... und Zwirn! – Januar 2012

„Himmel, A... und Zwirn“ und wieder passt die Karte nicht!
Ein tierisch freches Kartenspiel mit Fluchgarantie!

Spielbeschreibung

Markerkarte und Pfeilkarte werden beiseite gelegt. Die restlichen Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 5 Karten. Vom Stapel werden 2 Karten gezogen und nebeneinander auf den Tisch gelegt. Dies sind die Zielkarten. Über die zuerst aufgedeckte Karte wird die Markerkarte gelegt.

Der Spieler, der am häufigsten flucht, beginnt.

Wer am Zug ist, spielt entweder eine Karte aus oder nimmt den (durch die Markerkarte) markierten Kartenstapel, wenn er keine Karte ausspielen kann oder will. Anschließend nimmt er wieder eine Karte vom Stapel auf, so dass er wieder 5 Karten auf der Hand hat.

Die Zahlenkarten werden neben den Zielkarten auf ein Ablagefeld gelegt. Die Zahl muss immer kleiner sein, als die Zielkarte, aber höher als die Karte auf dem Ablagestapel.

Die aufgenommenen Karten vom markierten Stapel legt der Spieler direkt vor sich auf seinem Misthaufen ab. Auch die Sonderkarten werden beim Ausspielen auf den eigenen Misthaufen gelegt.

3 Sonderkarten

Richtungswechsel: Beim Ausspielen dieser Karte ändert sich die Spielrichtung.

Diebstahl: Der Spieler darf bei einem beliebigen Mitspieler eine Karte aus den verdeckten Handkarten ziehen, und zu seinen Eigenen stecken. Der bestohlene Spieler zieht eine Karte vom Stapel.

Zielkarte erhöhen: Der Spieler legt eine seiner Handkarten auf die Zielkarte (diese muss höher sein, als die alte Zielkarte).



Spielende

Wenn keine Karte mehr auf dem Stapel liegt, wird so lange weitergespielt, bis einer der Spieler keine Karte mehr spielen kann oder will.

Jeder Spieler zählt die Karten seines Misthaufens. Jede Karte zählt einen Minuspunkt. Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten hat gewonnen.

Daten zum Spiel

Art	Kartenspiel	Alter	ab 8 Jahren
Mitspieler	3 bis 6	Dauer	ca. 15 Minuten

Jetzt zum Aktionspreis 8,99 €