

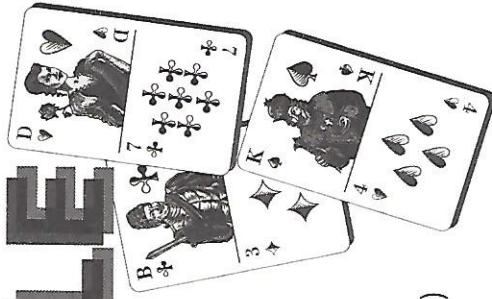
Der nächste Durchgang beginnt. Alle Karten werden vom neuen Geber (dem alten Startspieler) gut gemischt und dann, entsprechend dem Durchgang, ausgeteilt.

Ein neuer Trumpf wird bestimmt, die Stiche vorhergesagt und mit Chips markiert. Schließlich werden alle Stiche gespielt und ausgewertet usw.

Spielende

Wer schließlich, nach zehn Durchgängen, die höchste Gesamtpunktzahl mit seinen Chips erreicht hat, ist Gewinner.

DOUBLE



Spielmaterial: 2 x 27 Spielkarten
(+ 1 Ersatzkarte)
40 schwarze Chips
(jeweiliger Punktwert : 1)
20 rote Chips
(jeweiliger Punktwert : 5)
10 weiße Chips
(jeweiliger Punktwert : 20)

Die **DOUBLE-Karten** weisen, im Unterschied zu herkömmlichen Spielkarten, eine einzigartige Besonderheit auf: Nicht eines, nein, zwei Motive sind auf jeder Karte abgebildet. Während des Spiels kommt allerdings immer nur ein Motiv zur Geltung – doch welches?

Es macht den besonderen Reiz des Spiels aus, dies bereits bei der Planung einzukalkulieren. Was nützt das tolle Kreuz As, wenn mit der Herz 2 Farbe bedient werden muß?!

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, aufgrund ihrer Spielkarten vorherzusagen, wie viele Stiche sie damit gewinnen werden und diese Vorhersage dann auch zutreffen zu lassen.

Wer dies am besten schafft, wird die meisten Punkte und damit das Spiel gewinnen.

**Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?
Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Schreiben Sie
uns oder rufen Sie an.**

F.X. Schmid, Bachstr. 17, 83209 Prien, 08051/690831

© 1995 W. Johnson
© 1996 F.X. Schmid
D-83209 Prien



No. 70328.1

Noch ein Wort ...

zu den DOUBLE-Karten: Einmal abgesehen von den beiden besond-
deren Motiven *Papst* und *Narr*, die an anderer Stelle genauer erklärt
werden, lassen sich alle Motive eines normalen Rommé-Spiels fin-
den – in zwei identischen Sätzen von je 27 Karten. Die beiden
Motive auf einer Karte weisen stets verschiedene Werte auf und
sind immer von unterschiedlicher Farbe.

Solange die Karten auf der Hand gehalten werden, müssen immer
alle Motive beachtet werden. Sobald aber eine Karte ausgelegt wird,
kommt nur eines der beiden Motive darauf zur Geltung. Welches
das ist, wird dadurch angezeigt, daß es zur Tischmitte zeigend aus-
gelegt wird. Das zweite Motiv spielt dann – nach dem Auslegen –
keine Rolle mehr.

Wie bei den meisten Stichspielen herrscht auch bei **DOUBLE Farb-
zwang**, d. h. die ausgespielte Farbe muß, sofern möglich, bedient
werden. Spielt der erste Spieler also beispielsweise Karo aus, müs-
sen alle anderen Spieler ebenfalls Karo spielen.

Nur wer auf der Hand kein einziges Motiv hat, das Karo zeigt, kann
eine andere Farbe spielen. (*Wenn bei einem Kartenspiel von »Farbe«
die Rede ist, sind damit stets Kreuz, Pik, Herz und Karo, niemals
aber Rot und Schwarz gemeint.*)

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 5 schwarze und 2 rote Chips – Punktwert
insgesamt 15. Die restlichen Chips bilden die »Bank« und werden
griffbereit zu einem Haufen zusammengelegt.

Die 54 Karten werden gut gemischt und bereitgelegt.
(*Nehmen weniger als 6 Spieler teil, kann auch mit nur einem Satz
von 27 Karten gespielt werden.*)

Spielverlauf

10 Durchgänge werden insgesamt gespielt. Sie verlaufen alle in
derselben Weise:

- ▶ 1. Karte/n austeilen
- ▶ 2. Trumpf bestimmen
- ▶ 3. Stiche vorhersagen
- ▶ 4. Stiche ausspielen
- ▶ 5. Punkte verteilen

Lediglich die Anzahl der an jeden Spieler auszuteilenden Karten – und
damit die Zahl der Stiche – variiert von Durchgang zu Durchgang:

- 1. Durchgang: 1 Karte
- 2. Durchgang: 2 Karten
- 3. Durchgang: 3 Karten
- 4. Durchgang: 4 Karten
- 5. Durchgang: 5 Karten
- 6. Durchgang: 5 Karten
- 7. Durchgang: 4 Karten
- 8. Durchgang: 3 Karten
- 9. Durchgang: 2 Karten
- 10. Durchgang: 1 Karte

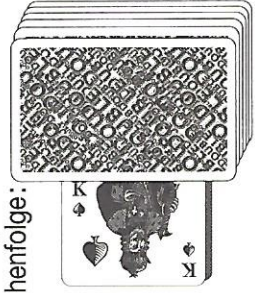
▶ 1. Karte/n austeilen

Der Geber des ersten Durchgangs wird ausgelost. Beim nächsten
Durchgang ist dann sein linker Nachbar Geber usw.

Der Geber mischt alle Karten und teilt dann – je nach Durchgang –
verdeckt die entsprechende Anzahl an jeden Spieler aus. Die Karten
werden auf die Hand genommen und möglichst keinem Mitspieler
gezeigt.

▶ 2. Trumpf bestimmen

Nach dem Austeilen wird als nächstes die Trumpffarbe festgelegt,
indem der Geber die oberste Karte vom Reststapel aufdeckt. Das
höherwertige der beiden Motive darauf (Reihenfolge:
2 [niedrig], 3, 4 ... 9, 10, B, D, K, As [hoch])
zeigt die für diesen Durchgang geltende
Trumpffarbe an. Die Karte wird offen (wie in
der Abb. gezeigt) unter den Reststapel
geschoben.



► 3. Stiche vorhersagen

Beginnend mit dem Startspieler – das ist der linke Nachbar des Gebers – muß jeder Teilnehmer eine Vorhersage machen, wie viele Stiche er in diesem Durchgang zu gewinnen glaubt.

Zum Markieren dieses Tips legt jeder die entsprechende Anzahl Chips – sichtlich getrennt von seinem Vorrat – in Richtung Tischmitte vor sich. (1 schwarzer Chip = 1 Stich, 1 roter Chip = 5 Stiche).

Wer glaubt, keinen Stich zu gewinnen, legt entsprechend auch keinen Chip vor sich. Sollte ein Spieler im Verlauf des Spiels über keinen einzigen Chip mehr verfügen, kann er entsprechend auch nur »keinen Stich« vorhersagen.

Die Chips können jederzeit in größere oder kleinere Einheiten gewechselt werden.

► 4. Stiche ausspielen

Der Startspieler spielt aus zum ersten Stich, d. h. er legt eine seiner Handkarten offen vor sich – wie beschrieben mit dem gewünschten Motiv zur Tischmitte zeigend.

Reihum müssen nun alle anderen Spieler ebenfalls eine ihrer Karten spielen. Die Farbe, die der Startspieler ausgespielt hat, muß dabei bedient werden. Nur wer dies nicht kann, darf eine andere Farbe spielen, also eine Karte der Trumpffarbe (»trumpfen«) oder eine Karte weder der ausgespielten noch der Trumpffarbe (»abwerfen«).

Hat jeder Spieler eine Karte gelegt, wird überprüft, welche den Stich gewinnt: Wurde keinerlei Trumpf gespielt, gewinnt der höchste Wert der ausgespielten Farbe; wurde Trumpf gespielt, gewinnt der höchste Trumpfwert.

Werden zwei identische Karten gespielt, gilt hiervon die zuerst gespielte als die höhere.

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, nimmt diese Karten und legt sie – als verdeckten Stapel – für alle sichtbar vor sich ab. Anschließend spielt er eine seiner Handkarten zum nächsten Stich aus usw.

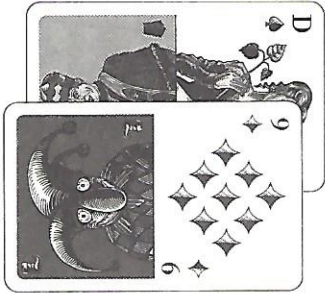
Papst und Narr

Der Narr ist die höchste Karte im Spiel; er sticht alle anderen Karten. Der Papst ist die zweithöchste Karte; er sticht alle Karten – bis auf den Narr.

Beide Karten gelten als »farblos«, d.h. sie müssen weder sich selbst noch eine der vier Farben noch Trumpf bedienen bzw. von ihnen bedient werden.

Wird der Narr oder der Papst als erste Karte eines Stiches ausgespielt, erübrigt sich damit der Farbzwang für diesen Stich; es muß auch kein Trumpf gespielt werden.

Wird eine der beiden Karten zum Bestimmen des Trumpfes aufgedeckt, gibt es für diesen Durchgang keine Trumpffarbe.



► 5. Punkte verteilen

Nachdem alle Stiche gespielt wurden, wird die Vorhersage jedes Spielers mit der tatsächlichen Anzahl an Stichen, die er gewonnen hat, verglichen:

– Jeder, der richtig vorhergesagt hat, erhält dafür grundsätzlich 5 Punkte (= 5 schwarze oder 1 roter Chip) aus der Bank, zudem bekommt er seine eingesetzten Chips zurück – und noch einmal dieselbe Menge aus der Bank dazu.

– Jeder, der falsch getippt hat – ob zu hoch oder zu tief, spielt keine Rolle –, verliert seine eventuell eingesetzten Chips an die Bank.

Wer beispielsweise 2 Stiche vorhersagt und recht behält, bekommt zu seinen 2 eingesetzten Chips noch weitere im Wert von (5 + 2 =) 7 Punkten hinzu. Wer falsch liegt, muß seine 2 Chips abgeben.