

HATTRICK

von Klaus Palesch

Kein Spiel für Schlafmützen!

Spieler: 4 - 6

Alter: ab 10 Jahren

Inhalt: 60 Spielkarten in 3 Farben

„HATTRICK ist ein Stichspiel“ Klaus Palesch

SPIELIDEE

Das Spiel enthält Karten in drei verschiedenen Farben. Ziel ist es, möglichst viele Karten in nur einer Farbe zu gewinnen und die Karten der beiden anderen Farben zu meiden. Nur die Karten einer Farbe zählen als Pluspunkte. Karten in den beiden anderen Farben werden als Minuspunkte gewertet. Wer die meisten Punkte erzielt gewinnt.

Die Plus- oder Minuspunkte der Spieler werden notiert und alle Karten wieder neu gemischt. Der neue Geber ist der linke Nachbar vom vorherigen Geber.

SPIELENDEN

Das Spiel ist beendet, wenn doppelt so viele Partien gespielt sind, wie Spieler teilnehmen (z.B.: bei 4 Spielern 8 Partien). Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Es kann auch eine Zielpunktzahl vereinbart werden, z.B. 50 Pluspunkte. Es gewinnt in diesem Falle der Spieler, der diese Punktzahl zuerst erreicht.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, MCMXCIV

genden Farbe und legt diese verdeckt vor sich ab. Passen ist nur möglich, wenn schon zwei Stiche ausliegen.

Die Wertung:

Haben die Spieler keine Karten mehr auf der Hand, wird abgerechnet. Jeder Spieler zählt seine Karten in den jeweiligen Farben. Die Farbe von der man die meisten Karten gesammelt hat zählt einen Pluspunkt pro Karte. Die anderen Farben zählen einen Minuspunkt pro Karte. Durch Passen verdeckt liegende Karten zählen je zwei Minuspunkte, unabhängig von ihrer Farbe. Das heißt, auch wenn sie der Sammelfarbe entsprechen, werden sie als Minuspunkte gewertet.

Beispiel:

Spieler A hat 9 ROTE Karten, 2 BLAUE Karten, 4 GRÜNE Karten und eine verdeckte Karte (1 x gepaßt). Insgesamt hat er also einen Pluspunkt (9-2-4-2=1).

Spieler B hat nur 12 BLAUE Karten, also 12 Pluspunkte.

Spieler C hat 5 ROTE Karten, 5 GRÜNE Karten und eine verdeckte Karte. Insgesamt hat er somit 2 Minuspunkte (5-5-2).

Erläuterung

Karten gewinnt man, indem man Stiche macht. Ein Stich besteht aus den in einer Runde ausgespielten Karten einer Farbe. Der Spieler, der die höchste Karte in dieser Farbe auslegt, gewinnt den Stich und erhält alle in dieser Farbe gespielten Karten der Mitspieler.

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden gut gemischt und vollständig an die Spieler verteilt:

- bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 15 Karten,
- bei 5 Spielern erhält jeder Spieler 12 Karten,
- bei 6 Spielern erhält jeder Spieler 10 Karten.

Alle Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand und sortieren diese nach den drei Farben.

SPIELABLAUF

Die erste Spielrunde:

Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte aus. Reihum können die folgenden Spieler diese Karte bedienen, d.h. eine gleichfarbige Karte darauf legen, oder eine Karte in einer zweiten Farbe danebenlegen. Mit dem Ausspielen einer Karte in ei-

ner zweiten Farbe wird neben den Karten der ersten Farbe ein zweiter Stich eröffnet! Dies ist das Besondere an **Hattrick**. In jeder Runde können bis zu zwei, voneinander getrennte, Stiche gespielt werden. Kann oder will ein Spieler keine der beiden bereits gespielten Farben ablegen, so muß er passen (siehe unter PASSEN). Eine dritte Farbe darf nicht ausgespielt werden.

Der Spieler, der in einer Farbe den höchsten Zahlenwert ausgelegt hat, gewinnt den Stich. Bei zwei Farben gibt es zwei Gewinner! Die Gewinner nehmen ihre Stiche an sich und legen die Karten offen, nach Farben getrennt, als Stapel vor sich ab. So können alle Spieler erkennen, wer welche Farbe sammelt.

Beispiel:

Spieler A spielt eine ROTE 10
Spieler B spielt eine BLAUE 14 (Eröffnung eines 2. Stichs)
Spieler C spielt eine ROTE 12 (Gewinner des 1. Stichs)
Spieler D spielt eine ROTE 3
Spieler E spielt eine BLAUE 19 (Gewinner des 2. Stichs)

Die Runde ist beendet, wenn alle Spieler eine Karte ausgespielt und die Gewinner ihre Stiche an sich genommen haben.

Die nächsten Spielrunden:

Da es in jeder Spielrunde zwei Stichgewinner geben kann, beginnt der Spieler, der in der letzten Spielrunde den höchsten Zahlenwert ausgespielt hat. Bei Gleichstand gilt die zweithöchste oder die dritthöchste Karte im Stich.

Nacheinander werden alle Karten ausgespielt. Die Spieler legen ihre gewonnenen Stiche nach Farben getrennt offen vor sich ab.

Die letzte Karte wird nicht mehr ausgespielt. Sie wird offen abgelegt und nicht mehr gewertet. Sie zählt also weder negativ noch positiv.

Die Stichregeln:

- In einem Stich darf es nur eine Farbe geben. Es können aber zwei Stiche mit jeweils unterschiedlicher Farbe pro Runde gemacht werden.
- Eine einzelne Karte gilt auch als Stich.
- Jeder Spieler darf einen Zahlenwert überbieten oder darunter bleiben, solange dabei die Farbe übereinstimmt.

Das Passen:

Will oder kann ein Spieler in einer Spielrunde die beiden Farben in den Stichen nicht spielen, so muß er passen. Er zeigt allen Mitspielern eine Karte aus seiner Hand, in der dritten, also der noch nicht auslie-