

# Indiscretion

von Alex Randolph

für 2—4 Spieler

PIATNIK-Spiel Nr. 6101

## EINLADUNG

Indiscretion ist ein Kartenspiel, das die Erfinder neuer Spielregeln geradezu herausfordert. Senden Sie neu erfundene Regeln ein! Die 3 besten werden prämiert.

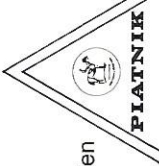
Einsendungen an

Fa. PIATNIK, Postfach 79, A-1141 WIEN,

Einsendeschluß: 31. 12. 1987

10.000 US-\$ für den Sieger!

© 1987 by PIATNIK, Wien  
printed in Austria



10.000 US-\$ for the winner!

Indiscretion is a set of cards for which everybody can make up his own rules. Send us the rules which you invent, and we will award prizes for the three best entries. Your entry should be sent to PIATNIK P. O. Box 79, A-1141 Vienna, AUSTRIA by Dec. 31 1987

## INVITATION

PIATNIK-Game No. 6101

for 2 — 4 players

by Alex Randolph

# Indiscretion

© 1987 by PIATNIK, Wien  
printed in Austria



## Vorwort

Der Unterschied zwischen „Indiscretion“ und normalen Spielkarten besteht darin, daß die Farben auf der Rückseite der Karten erkennen lassen, ob es sich um Pik, Herz, Karo oder Treff handelt:

schwarz = Pik  
rot = Herz  
blau = Karo  
grün = Treff

Jedes klassische Kartenspiel kann mit den Karten gespielt werden.

Sie werden überraschende und die Taktik vollkommen verändernde Ergebnisse erleben. So zum Beispiel bei Bridge und Poker, wo die Regeln gleich bleiben, aber der Charakter des Spieles sich auf überraschende Weise ändern wird. Zuzüglich können mit „Indiscretion“ neue Kartenspiele gespielt werden, die mit konventionellen Karten nicht möglich sind. Im Anschluß finden Sie zwei solche Spiele, nämlich „**Bonus Malus**“ und „**Abfallhaufen**“.

## „Bonus Malus“

Ein rasches Spiel für 2—4 Spieler.

## Foreword

The difference between Butterfly and conventional playing cards is that the colors on the backs of Butterfly cards reveal the suits on the fronts of the cards: Black = spades; Red = hearts; Blue = diamonds; Green = clubs.

Any of the classical games may be played — with surprising and often bizarre results. This includes Bridge and Poker. Rules remain the same, but character and strategies become astonishingly different.

In addition, excellent new games may be played that cannot be played with conventional cards. Two such games are enclosed, **Bonus-Malus** and **Dump**.

## Bonus-Malus

A game of greed and just deserts for 2 to 4 players.

The simple object of this game is to take plus-cards and **not** to take minus-cards. But there is nothing simple about the cunning that may be employed to achieve that object. The best form of the game is for 4 players sitting opposite each other as partners. This is the version described below.

Das Ziel dieses Spiels ist es, Pluskarten zu sammeln und möglichst wenige Minuskarten zu bekommen. Das klingt einfacher als es ist. Am besten spielt man "Bonus Malus" zu viert, ein-ander gegenübersitzende Spieler sind Partner.

Diese Version wird nun beschrieben:

### **Karten**

Verwenden Sie alle 52 Karten und mischen Sie gut. Die Wertigkeit der Karten entspricht der üblichen Reihenfolge — As ist die höchste und 2 die niedrigste Karte jeder Farbe.

### **Teilen**

Jeder Spieler erhält 7 Karten, die einzeln ausgeteilt werden. Die Restkarten werden mit der Bildseite nach unten als Talon (Stock) in die Mitte des Tisches gelegt.

### **Ziel**

Jeder Spieler versucht, möglichst viele Stiche, die Pik (schwarze Karten — 10 Punkte wert) und Herz (rote Karten — 5 Punkte wert) enthalten, zu machen. Karo (blaue Karten — 5 Minuspunkte) und Treff (grüne Karten — 10 Minuspunkte) versucht man, loszuwerden bzw. dem Gegner zuzuspielen.

**Play**  
Player left of dealer leads any card to the first trick; thereafter, winner of each trick leads to the next. Every player must follow suit if he can.

**Trumps**  
During play, the suit of the top card of the stock is the trump suit for the trick currently in progress. As cards are drawn from stock, the trump-suit keeps changing. When no stock remains, the last 7 tricks are played at no trump.

### **Trumps**

To take, in tricks, Blacks (spades) worth 10 each, and Reds (hearts) worth 5 each, and avoid taking Blues (diamonds) worth minus 5 each, and Greens (clubs) worth minus 10 each.

### **Object**

7 each, one card at a time. Place the undealt cards face down to form a stock.

### **Deal**

Use the full 52-card deck, thoroughly shuffled. For trick-taking, cards rank in normal order — from Ace high to 2 low.

### **Cards**

Use the full 52-card deck, thoroughly shuffled.

### **Stiche**

Während des Spieles gilt jeweils die Farbe der obersten Karte des Talons als Atout-Farbe für den Stich. Wenn bei der nächsten Runde 4 Karten vom Talon gezogen werden, bleibt möglicherweise eine andere Farbe als oberste Karte des Talons über, die dann für den nächsten Stich als Atout-Farbe gilt. Wenn der Talon aufgebraucht ist, werden die letzten 7 Stiche ohne Atout gespielt.

### **Das Spiel**

Die Vorhand ist der links des Teilers sitzende Spieler, er spielt die erste Karte aus; der Spieler, der den Stich gemacht hat, spielt als nächster aus, usw. Es besteht Farbzwang, das heißt, daß z. B. auf eine ausgespielte Herz wieder Herz zugegeben werden muß. Wer keine Herzkarten im Blatt hat, muß mit Atout stechen. Spieler, die weder Herz noch Atout haben, können eine beliebige Karte zugeben. Gestochen wird mit der höchsten Karte der ausgespielten Farbe oder der höchsten Atout-Karte. (In unserem Beispiel wurde vorausgesetzt, daß Herz nicht Atoutfarbe ist!) Vor jedem Ausspiel zieht der Gewinner des Stiches die oberste Talonkarte und steckt sie in sein Blatt, so daß er wie-

If he cannot, he must play a trump if he can. If he can neither follow suit nor trump, he may play anything. The trick is captured by the highest card of the suit led, or by the highest trump. Before leading to the next, the winner of the trick draws the top card of the stock and adds it to his hand, so that he has 7 cards again. Each in turn also draws a card to restore his hand to 7, and then the next trick is played. This continues to the end.

**Score**  
Each side counts the total value of the cards it has captured (count with cards face-down): Blacks +10, Reds +5, Blues -5, Greens -10. The side with a plus-score scores that amount. The other side scores nothing. (For checking, the plus-score on one side should equal the minus-score on the other.) In case of a tie, both sides score 0.

**Game**  
The turn to deal then passes to the left. The game is eventually won by the side that first reaches or exceeds 155 points, and the margin of victory is the difference between the two totals. But the scores for each deal are increased as

der 7 Karten hat. Ebenso ziehen die anderen Spieler je eine Talonkarte bevor ausgespielt wird. Dann wird das nächste Mal ausgespielt, usw. bis zum Ende.

### **Punkteabrechnung**

Die zwei Partner zählen den Wert der Karte, die sie in ihren Stichen haben. Zählen Sie am einfachsten die Karten mit der Vorderseite nach unten, da der Punktwert ja nur von der Rückseite (ist gleich Farbe der Karten) abhängt; zum Beispiel zählt schwarz immer +10, egal ob es sich um das As oder den Zweier handelt. Rot zählt um das As oder den Zweier handelt. Rot zählt +5, blau —5 und grün —10. Es werden nur Pluspunkte gutgeschrieben, Minuspunkte zählen nichts. Zur Überprüfung: Die Pluspunkte der einen Seite und die Minuspunkte der anderen Seite müssen in Summe immer Null ergeben. Wenn beide Seiten gleich viele Punkte gemacht haben, ist die Partie unentschieden ausgegangen. (Das gilt nur für das Spiel für 2 oder 4 Spieler!)

### **Spielgewinn**

Als nächstes teilt der links vom ersten Gebersitzende Spieler. Als Gesamtsieger gelten die

**Object**  
To capture point-scoring tricks and dump non-scoring tricks on opponents. **Cards count face-value except pictures, which count**

**Deal**  
10 cards each, singly.

**Cards**  
Use a 40-card deck by removing all 4s, 5s and 6s. For trick-taking, cards rank in normal order — from Ace high to 2 low.

A game of tricks but no trumps. Objective is to collect valuable cards and to dump worthless ones. In the 4-player version, described below, players sitting opposite are partners.

**Dump**  
A game of garbage disposal for 2 or 4 players.

follows. Whoever wins the second deal **doubles** the score before adding it on. On the third deal, the amount is **trebled**, on the fourth **quadrupled**, and so on.

Spieler, die zuerst 155 Punkte oder mehr erzielt haben. Der Unterschied zwischen den Punktergebnissen der zwei Parteien zeigt an, um wieviel die Siegerpartei gewonnen hat.

### **Wichtig!**

Die Punktebewertung für jede Runde erhöht sich wie folgt:

Die 1. Runde wird normal gezählt, bei der 2. Runde wird die Punktesumme verdoppelt, bevor sie hinzugezählt wird, bei der 3. Runde verdreifacht, bei der 4. Runde vervierfacht usw.

### **„Abfallhaufen“**

Ein Spiel bei dem „schlechte“ Karten abgeworfen werden sollen; für 2—4 Spieler.

„Abfallhaufen“ ist ein Spiel, bei dem es Stiche, aber kein Atout gibt.

Das Ziel ist es, „wertvolle“ Karten zu sammeln und „wertlose“ Karten loszuwerden.

In der Vier-Spieler-Version, die jetzt beschrieben wird, sind einander gegenüber sitzende Spieler Partner.

**nothing.** The total value of scoring-cards in the deck is 160. The side taking 81 or more wins.

### **Play**

Player left of dealer leads to the first trick; thereafter the winner of each trick leads to the next. Players must follow suit if possible; if not, they may play anything. There are no trumps.

### **Score**

Each side counts the total it has captured. (For ease of counting, pair off cards in tens — 9/1, 8/2, 7/3.) The winning side scores the amount it makes over 80. The deal then passes to the left and the game is won by the first side to reach or exceed 100.

### **Karten**

Verwenden Sie nur 40 Karten, und legen Sie alle 4er, 5er und 6er beiseite. Die Wertigkeit der Karten entspricht der normalen Reihenfolge — As ist die höchste und 2 die niedrigste Karte.

### **Teilen**

Jeder Spieler bekommt 10 Karten.

### **Ziel**

Man versucht, Stiche zu machen, die Punkte zählen, und Stiche, die nicht zählen, den Gegnern zukommen zu lassen.

**Die Karten zählen den aufgedruckten Wert (ein 7er zählt 7 Punkte usw.), außer den Figgurenkarten, die nichts zählen.**

Der Gesamtwert aller Punkte ist 160, die Spieler, die 81 Punkte oder mehr machen, gewinnen.

### **Spielablauf**

Der Spieler links vom Teiler (Vorhand) spielt als erster aus; danach ist der Spieler, der den Stich gemacht hat, der nächste. Es besteht Farbzwang; wenn das nicht möglich ist, kann irgendeine Karte zugegeben werden.

Es gibt kein Atout.

### **Punkteabrechnung**

Jede Seite zählt die Punkte, die sie gemacht hat (Hinweis: Das Zählen ist einfacher, wenn die Karten zu 10 Punkte zählenden Gruppen zusammengelegt werden, z. B.  $9+1, 8+2, 7+3$  usw.).

Die gewinnenden Spieler bekommen nur die Punkte über 80 gutgeschrieben. (Bsp.: Endresultat 85 Punkte = Gutschrift 5 Punkte.)

Der nächste Teiler ist der links vom ersten Teiler Sitzende. Das Spiel wird von den Spielern gewonnen, die als erste mindestens 100 Punkte erreichen.