

XACTIKA®

von Marsha J. Falco

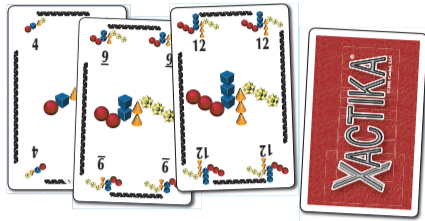
Spieler: 2–10 Personen

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

INHALT

81 Spielkarten
(mit Werten von
4 bis 12)



3 Übersichtskarten

Karte	Werte	1	2	3	4
4	1	1			
5	4	2	1		
6	10	6	2	1	
7	16	7	6	3	
8	19	6	7	6	
9	16	3	6	7	
10	10	1	3	6	
11	4	1	1	1	
12	1				1

SPIELIDEE

In acht Runden werden je acht Stiche gespielt. Bei jedem dieser Stiche ist jedoch nicht nur der hohe Wert einer Karte entscheidend, sondern auch deren Symbole. Klug gespielt gewinnt auch ein niedriger Wert einen Stich.

„Stich“: Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte. Diese Karten sind zusammen der „Stich“.

In drei Spielvarianten gilt es, die meisten, die wenigsten oder eine zuvor angesagte Anzahl an Stichen zu gewinnen. Nur wer die jeweilige Aufgabe am besten meistert, gewinnt.

VARIANTE „HIGH SCORE“

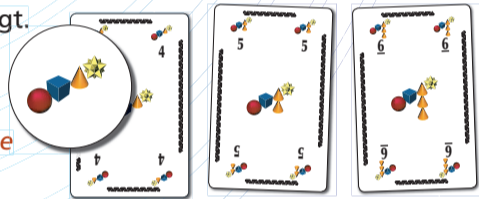
SPIELZIEL

Ziel der Spieler ist es, in den acht Runden die **meisten Stiche** zu gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn jeder Runde werden alle Spielkarten gemischt und an jeden Spieler **acht Karten** ausgeteilt. Die restlichen Spielkarten werden erst wieder für die nächste Runde benötigt.
Die Übersichtskarten werden bereitgelegt.

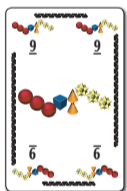
Auf allen Spielkarten sind 4 verschiedene Symbole abgebildet, jeweils 1–3 Mal.



SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt, indem er die erste Karte für den ersten Stich spielt. Er wählt dazu eine **beliebige** Karte aus und legt sie **offen** vor sich auf den Tisch.

Anschließend wählt er eines der vier Symbole auf der ausgespielten Karte und benennt es zusammen mit der Anzahl, die davon auf der Karte zu sehen ist.

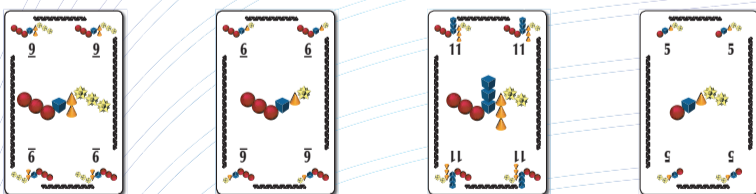


Der Startspieler spielt diese Karte aus und nennt als Symbol: „3 Kugeln“.

Im Uhrzeigersinn reihum **muss** nun jeder Spieler **eine** Karte ausspielen, die das genannte Symbol in der geforderten Anzahl zeigt. Nur wenn ein Spieler keine passende Karte auf der Hand hat, spielt er eine beliebige aus (= „Karte abwerfen“).

Hat jeder Spieler genau eine Karte gespielt, wird der Sieger dieses Stiches ermittelt. Der Spieler, der den höchsten Kartenwert ausgespielt hat, gewinnt den Stich und legt die Karten vor sich ab.

Achtung: Ein Spieler, der eine beliebige Karte abgeworfen hat, wird beim Bestimmen des Siegers dieses Stiches nicht berücksichtigt.



Startspieler „3 Kugeln“

Spieler B

Spieler C

Spieler D

Spieler D hat keine Karte mit „3 Kugeln“ auf der Hand und wirft eine beliebige Karte ab. Spieler C gewinnt den Stich, weil er von den Karten mit den geforderten „3 Kugeln“ den höchsten Kartenwert ausspielte.

Achtung: Haben zwei Spieler den gleichen höchsten Kartenwert gespielt, erhält der Spieler den Stich, der seine Karte **später** gespielt hat.

DER NÄCHSTE STICH:

Der Gewinner des Stiches spielt die erste Karte für den nächsten Stich aus. Dabei wählt er wiederum von seiner gespielten Karte eines der vier Symbole aus und benennt es mit der Anzahl, die davon auf seiner gespielten Karte zu sehen ist usw.

ENDE DER RUNDE:

Die Runde endet, wenn alle acht Stiche gespielt wurden. Die Stiche werden gezählt und für jeden Spieler je gewonnenem Stich 1 Punkt notiert.

Der Spieler links vom vorherigen Geber mischt alle Karten und verteilt an jeden Spieler erneut acht Karten für die nächste Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der achten Runde. Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt.

VARIANTE „LOW SCORE“

SPIELZIEL

Ziel der Spieler ist es, in den acht Runden die wenigsten Stiche zu gewinnen.

DAS SPIEL

Die Spielvorbereitung und der Spielablauf entsprechen der Variante „HIGH SCORE“. Jeder Stich bringt einem Spieler weiterhin 1 Punkt ein. Nach acht Runden gewinnt der Spieler, der die wenigsten Punkte erzielt hat.

VARIANTE „ANSAGE“

SPIELZIEL

Ziel der Spieler ist es, in den acht Runden die Anzahl an Stichen zu gewinnen, die sie zu Beginn einer Runde angesagt haben.

DAS SPIEL

Die Spielvorbereitung und der Spielablauf entsprechen der Variante „HIGH SCORE“, mit den folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG:

Nachdem der Geber jedem Spieler acht Karten ausgeteilt hat, sagt jeder Spieler – beginnend mit dem Spieler links vom Kartengeber – die Zahl der Stiche an, die er in dieser Runde machen wird. Als letzter macht der Kartengeber seine Ansage. Dabei darf er keine Zahl nennen, die dazu führt, dass die Summe aller angesagten Stiche acht beträgt.

Beispiel: Im Spiel mit vier Spielern sagen die ersten drei Spieler „2“, „4“ und „0 Stiche“ an. Der Kartengeber darf nun keine „2 Stiche“ ansagen, damit die Gesamtzahl nicht „8“ beträgt.

Die angesagten Stiche werden für jeden Spieler notiert.

SPIELABLAUF:

Nachdem die Ansagen der Spieler notiert sind, wird die Runde mit acht Stichen gespielt. Ziel aller Spieler ist es nun, genau so viele Stiche zu machen, wie sie für diese Runde angesagt haben, nicht mehr und nicht weniger.

Nach dem achten Stich bekommt jeder Spieler, der seine Ansage erfüllt hat, 1 Punkt für jeden gewonnenen Stich. Hat ein Spieler „0 Stiche“ angesagt und seine Ansage erfüllt, bekommt er 0 Punkte. Hat ein Spieler seine Ansage nicht erfüllt, bekommt er die Differenz zwischen Ansage und wirklich gemachten Stichen als Minuspunkte notiert.

Beispiel:

Spieler	Ansage	Stiche gemacht	Punkte
A	2	2	2
B	4	2	-2
C	0	0	0
D	3	4	-1

Nach der achten Runde gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erzielt hat.

DIE ÜBERSICHTSKARTEN

Anzahl Karten jedes Kartenwertes mit 1, 2 oder 3 abgebildeten Symbolen				
Kartenwert	Karten gesamt			
4	1	1		
5	4	3	1	
6	10	6	3	1
7	16	7	6	3
8	19	6	7	6
9	16	3	6	7
10	10	1	3	6
11	4		1	3
12	1			1

Auf den Übersichtskarten können die Spieler jederzeit die Verteilung der Symbole auf den Spielkarten im Spiel nachsehen. Insgesamt gibt es jede mögliche Kombination der vier Symbole in den Anzahlen 1, 2 oder 3 genau einmal im Kartendeck.

Kennen Sie schon diese Spiele?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIII

Hier geht's zur Spielerklärung! Version 1.0

© 2001 Cannei, LLC. All rights reserved. XACTIKA® and all designated logos and slogans are registered trademarks of Cannei, LLC. Manufactured and distributed by Amigo under license from Set Enterprises, Inc.