DUO

2 - 6 Spieler ab 7 Jahren
Autor: Maureen Hiron
Design: Walter Pepperle, DE Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 20 768 8

INHALT

- 64 Symbolkarten
  (jede Symbolkarte besitzt 3 Merkmale: Farbe, Zahl und Zeichen)
- 12 Joker
  (jeder Joker besitzt nur 1 Merkmal: entweder Farbe, Zahl oder Zeichen)
- 4 Turbo-Joker (ein Turbo-Joker enthält alle vorhandenen Merkmale)

Zudem werden noch Papier und Stift zum Notieren der Siegpunkte benötigt.

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde versuchen die Spieler, ihre Karten als Erster abzulegen. Der Spieler, dem dies gelingt, erhält Siegpunkte. Es gewinnt, wer zuerst die erforderliche Punktzahl erreicht.

VORBEREITUNG

Die vier Turbo-Joker werden für das Grundspiel aussortiert.
Die verbliebenen 76 Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält einzeln 7 Karten verdeckt auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Aufnahmestapel in die Tischmitte gelegt.

Die obersten beiden Karten des Aufnahmestapels werden offen - eine links, eine rechts - neben den Stapel gelegt. Sie bilden die jeweils erste Karte von zwei Ablagestapeln.

DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel reihum im Uhrzeigersinn weiter.
Ist ein Spieler an der Reihe, darf er nacheinander so viele passende Karten auf **einen** der beiden Ablagestapel ablegen wie er möchte.
Kann oder will er keine einzige Karte ablegen, muss er die oberste Karte vom Aufnahmestapel aufnehmen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Passende Karten ablegen

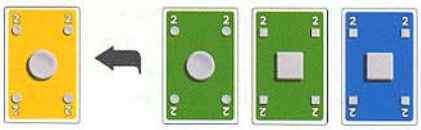
Jede Symbolkarte besitzt 3 Merkmale:

- Farbe (blau, rot, gelb oder grün),
- Zahl (1,2,3 oder 4) und
- Zeichen (Kreis, Quadrat, Dreieck oder Kreuz).

Um eine Symbolkarte auf eine andere Symbolkarte abzulegen, müssen **zwei** der drei Merkmale mit der obersten Karte eines Ablagestapels übereinstimmen. Also entweder Farbe + Zahl oder Farbe + Zeichen oder Zahl + Zeichen.

Beispiel: Neben dem Aufnahmestapel liegen diese beiden Karten:

Auf den linken Ablagestapel können in einem Zug nacheinander die folgenden 3 Karten abgelegt werden:



Ist die oberste Karte eines Ablagestapels ein Joker, genügt es, wenn die Karte, die darauf gelegt wird, das entsprechende Merkmal aufweist.
Farbe und Zeichen sind in dem nebenstehenden Beispiel frei wählbar.

Um einen Joker abzulegen, muss sein Merkmal mit einem Merkmal der obersten Karte des gewählten Ablagestapels übereinstimmen.
In dem nebenstehenden Beispiel ist dies das Zeichen.

Hinweis: Da kein Joker mit einem anderen übereinstimmt, können Joker nicht aufeinander abgelegt werden.

ENDE EINER RUNDE UND SPIELENDE

Eine Runde endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat. Dieser Spieler hat die Runde gewonnen und erhält so viele Siegpunkte gutgeschrieben wie seine Mitspieler insgesamt noch Karten auf der Hand haben.
Beispiel: Spieler A hat die Runde gewonnen. Spieler B hat 2 und Spieler C noch 3 Karten auf der Hand. Spieler A erhält somit 5 Punkte gutgeschrieben.
Erreicht oder überschreitet der Spieler damit die erforderliche Punktzahl (10 bei 2, 15 bei 3 und 4, 20 bei 5 und 6 Spielern), hat er das Spiel gewonnen. Andernfalls kommt es zu einer weiteren Runde, indem wieder alle 76 Karten gut gemischt werden usw. Es beginnt der linke Nachbar des vorherigen Startspielers.
Achtung: Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht bevor irgendein Spieler seine letzte Karte ablegen konnte, endet die Runde ebenfalls. In diesem Fall erhält jeder Spieler 1 Minuspunkt für jede Karte aufgeschrieben, die er noch auf der Hand hält.

Turbo-DUO

Turbo-DUO eignet sich vor allem für Runden mit jüngeren Kindern. Die Spielregeln des Grundspiels bleiben bestehen. Es kommen lediglich die vierTurbo-Joker hinzu. Durch sie wird es leichter Karten abzulegen, denn ein Turbo-Joker kann auf jede beliebige Karte abgelegt werden, die oben auf einem der Ablagestapel liegt. Ebenso kann auf einen Turbo-Joker jede beliebige Karte abgelegt werden.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

223560