

Da Capo!

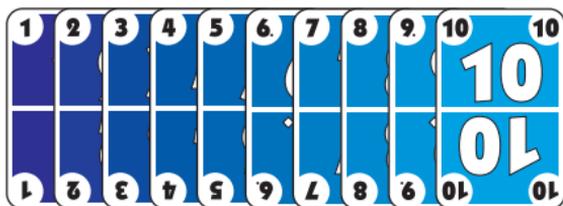
von Thomas Pauli

Spieler: 2 – 6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

Spielmaterial



*150 Zahlenkarten,
je 15x mit den Zahlen 1-10*

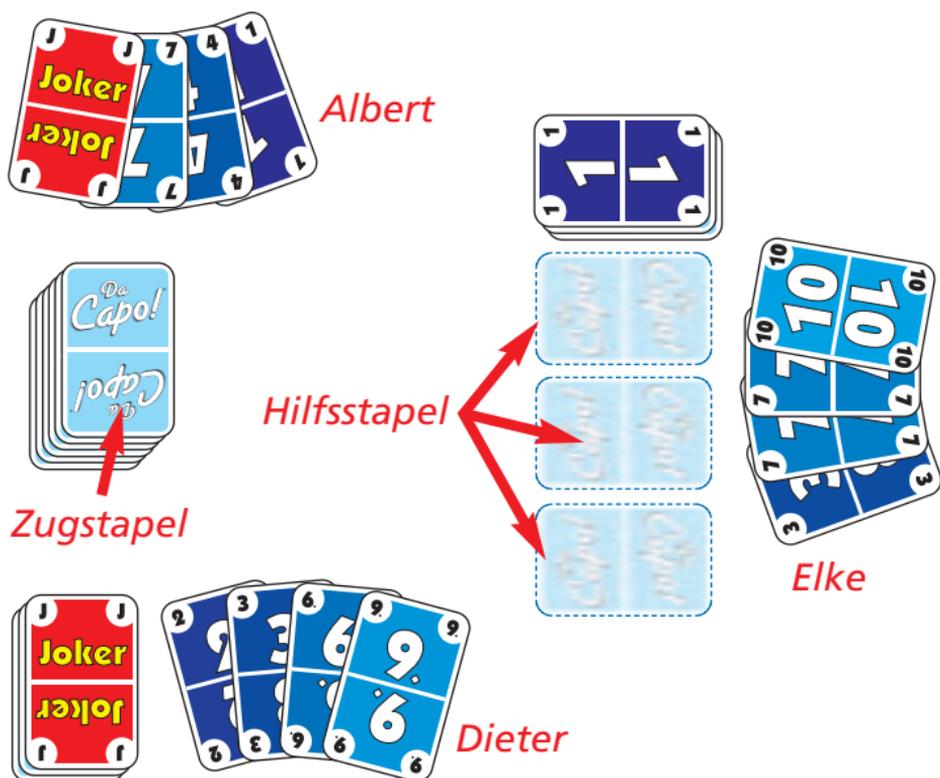
15 Joker

Spielidee

Jeder Spieler bekommt einen Stapel mit 20 Karten. Aufgabe der Spieler ist es, die Karten ihres Spielerstapels loszuwerden. Um dieses Ziel zu erreichen benutzen sie ihre Handkarten und ihre Hilfskarten. Es können nur Karten abgelegt werden, wenn sie auf einen Stapel in der Tischmitte passen. Zusätzlich sollte jeder seine Hilfskarten geschickt einsetzen und die Karten der Mitspieler nicht aus den Augen lassen. Wer als Erster die Karten seines Spielerstapels abgelegt hat, gewinnt.

ziehen nun die Spieler reihum jeweils eine Karte bis jeder Spieler **vier** Karten auf der Hand hat. Diese vier Karten werden **Handkarten** genannt.

Während des Spiels werden Karten in die Tischmitte abgelegt. Deshalb sollte neben dem Zugstapel genügend Platz für bis zu drei **Ablagestapel** reserviert werden. Dies gilt auch für den Bereich vor jedem Spieler. Auch dort werden bis zu drei **Hilfsstapel** während des Spiels entstehen (siehe untenstehende Abbildung).



Spielablauf

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel. Die anderen Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer an der Reihe ist, kann folgende Aktionen nacheinander ausführen:

1. Auffüllen seiner Handkarten auf vier Karten vom Zugstapel
2. Ablegen von Karten auf die Ablagestapel in der Tischmitte
3. Abwerfen einer Handkarte auf einen Hilfsstapel und damit Ende des Spielzuges

Diese drei Aktionen werden nachfolgend genauer erklärt:

1. Auffüllen der Handkarten

Der Spieler zieht zuerst so viele Karten vom Zugstapel, bis er wieder vier Handkarten besitzt. In der ersten Spielrunde entfällt diese Aktion, da schon alle Spieler vier Karten auf der Hand haben.

Ist der Zugstapel im Laufe des Spiels aufgebraucht, werden die Karten der beiseite gelegten Ablagestapel gut gemischt und als neuer Zugstapel bereit gelegt.

2. Ablegen auf die Ablagestapel

Als zweite Aktion darf der Spieler beliebig viele Karten auf Ablagestapel seiner Wahl in der Tischmitte legen. Dazu darf er folgende Karten nehmen:

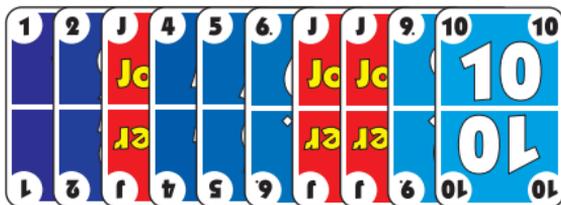
- Die jeweils oberste Karte seines Spielerstapels. In diesem Fall wird sofort eine neue Karte aufgedeckt, die auch abgelegt werden kann, usw.
- Seine vier Handkarten
- Die jeweils obersten Karten seiner drei Hilfsstapel, darunter liegende Karten dürfen dann auch abgelegt werden.
- Die jeweils oberste Karte von den Spielerstapeln der Mitspieler (das Aufdecken nicht vergessen). Weiteres Ablegen ist erlaubt.

Achtung! Ein Spieler sollte nur dann Karten von den Spielerstapeln seiner Mitspieler nehmen, wenn er dadurch weitere Karten vom eigenen Spielerstapel ablegen kann, denn er reduziert ja fremde Spielerstapel!

Für das Ablegen gelten die folgenden Regeln:

- In der Tischmitte dürfen maximal drei Ablagestapel zur selben Zeit gebildet werden.
- Ein Ablagestapel muss mit einer „1“ oder einem Joker begonnen werden. Eine weitere abgelegte Karte muss immer um genau einen Wert höher sein als die Karte, auf die sie gelegt wird. Stattdessen kann auch ein Joker abgelegt werden.

Beispiel: Ein Ablagestapel kann von unten nach oben aus den folgenden Karten bestehen: 1, 2, Joker (3), 4, 5, 6, Joker (7), Joker (8), 9, 10.



- Mit einer „10“ wird ein Ablagestapel beendet und der Stapel beiseite gelegt. Jetzt ist wieder Platz für einen neuen Ablagestapel.
- Solange der Spieler Karten regelgerecht ausspielen kann, darf er weiterspielen.
- Kann der Spieler innerhalb dieser Aktion alle seine vier Handkarten auf die Ablagestapel ablegen, darf er **sofort** vier neue Karten vom Zugstapel auf die Hand ziehen und weiterspielen.

Kann der Spieler keine Karte ablegen, dann entfällt diese Aktion.

3. Abwerfen auf einen Hilfsstapel

Als dritte Aktion **muss** der Spieler eine beliebige Handkarte offen neben seinen Spielerstapel legen. Im Laufe des Spiels dürfen bis zu drei offene Karten nebeneinander liegen. Sie werden Hilfskarten genannt. Weitere Karten werden einfach auf bereits

liegende Hilfskarten gelegt. Dadurch entstehen bis zu drei offene Hilfsstapel.

Achtung! Der Spieler darf auch schon eine weitere Hilfskarte auf eine erste Hilfskarte legen, wenn noch nicht drei Hilfsstapel entstanden sind.

Beim Aufbau der Hilfsstapel muss keine Zahlenfolge beachtet werden. Aber der Spieler sollte sich genau überlegen, auf welchen Hilfsstapel er eine neue Karte abwirft. Denn nur die jeweils obersten Karten der Hilfsstapel dürfen zum Ablegen auf die Ablagestapel verwendet werden.

Achtung! Mit dem Abwerfen einer Karte auf einen seiner Hilfsstapel beendet der Spieler seinen Spielzug. Dies gilt auch, wenn er seine letzte Handkarte auf einen seiner Hilfsstapel legt. Er darf seine Handkarten nicht sofort auffüllen.

Spielende

Ein Spieler, der die letzte Karte seines Spielerstapels ablegen kann, hat sofort gewonnen. In diesem Fall muss er keine Handkarte mehr abwerfen und es spielt auch keine Rolle, wie viele Karten er noch auf der Hand oder in seinen Hilfsstapeln hat.

Wollen die Spieler mehrere Partien nacheinander spielen, dann werden für den jeweiligen Sieger einer Partie Pluspunkte auf einem Zettel notiert. Er erhält für jede noch nicht gespielte Karte aus den Spielerstapeln der Mitspieler einen Punkt. Gesamtgewinner ist dann derjenige, der als Erster 50 Punkte erreicht oder am weitesten übertroffen hat.

Da Capo!®



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

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