

Spielregeln 'Profi-Sort'

für 2-3 Spieler, ab 12 Jahre, Spieldauer ca. 60-90 Min., für Rommé Spiel 2x56 Blatt

Vorbereitung:

Jeder Spieler bekommt verdeckt 10 Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt als Talon (Ziehstapel) gelegt. Gegeben wird abwechselnd. Der Spieler hinter dem Geber beginnt das Spiel.

Das Spiel:

Jeder versucht nun wenn er am Spiel ist eine oder mehr beliebige Aufgaben vom Aufgabenblatt zu erledigen. Es wird

- eine Karte vom Talon gezogen (nicht vom Ablagestapel neben dem Talon)
- gespielt
- und dann mit dem ablegen einer Karte auf dem Ablagestapel der Spielzug beendet.

Aufgaben die mit 'NO J' gekennzeichnet sind dürfen nicht mit Joker gelegt werden. Hat man selbst aufgedeckt darf man an allen offen liegende Sequenzen passende Karten weiter ablegen. Es darf keine Aufgabe ein zweites mal vom gleichen Spieler gelegt werden.

Durchgangsende (Spiel Runde)

ist wenn ein Mitspieler alle Karten abgelegt hat. Die letzte Karte auf dem Ablagestapel ist Pflicht. Sollte bis zum Talon-ende keiner beendet haben werden die Punkte der Karten die jeder auf der Hand hat notiert.

Spielende ist wenn ein Mitspieler alle Aufgaben erledigt hat.

Gewonnen hat dann der Spieler mit den wenigsten Gesamtpunkten.

Das Ablegen (aufdecken)

Es dürfen nur komplette Aufgaben aufgedeckt werden. Hat man das getan darf man an jede offen liegenden Sequenz weitere passende Karten ablegen wobei Zwillinge, Drillinge usw. beliebig erweiterbar sind. Bei Folgen kann ebenfalls passend bis zur 2 bzw. bis zum König entsprechend der Aufgabe angelegt werden.

Ausnahmen : sind folgende 3 Aufgaben

1. Bei 4ling aus 4 Farben dürfen nur weitere vollständige 4linge aus 4 Farben gelegt werden.
2. Bei 3x Karte 2x dürfen nur weitere doppelte Kartenpaare (also 1x Karte 2x) gelegt werden.
3. Bei 3,5,9,B (4,6,10,D) dürfen nur weitere 3er,5er... (4er,6er...) in noch nicht gelegter Farbe angelegt werden. Nicht erlaubt ist wenn 3,5,9,B liegen auch 4,6,10,D dazu zu legen. Es sei denn man erledigt damit 'Aufgabe wiederholen' und beendet die Runde dabei.

Die Joker

Joker dürfen nicht alleine gelegt werden. Auch nicht als Zwillinge oder Folgen.

An 'NO J' Aufgaben darf Grundsätzlich kein Joker angelegt werden.

Alle anderen Aufgaben, auch wenn sie ohne Joker ausgelegt wurden, dürfen mit Joker erweitert werden.

Kann man Aufgaben die mit Joker gelegt werden dürfen ohne Joker auslegen, darf man die jeweiligen extra Punkte streichen.

Ein einmal ausgelegte Joker darf nicht wieder aufgenommen oder ersetzt werden.

Die Aussetzen Karten (Asse)

1. Asse gehören zu keiner Aufgabe, können also nur abgegeben oder auf dem Ablagestapel abgelegt werden.
2. Sie werden beim abgeben an Mitspieler nicht ersetzt. Man spielt danach also mit weniger Karten weiter.

Zieht man Asse vom Talon oder hat sie nach dem Geben auf der Hand dürfen sie wie folgt gespielt werden:

Wer ein Ass hat darf es einem Mitspieler hinlegen/abgeben aber nur ein pro Runde und Spieler. Dieser kann dann, wenn er am Zug ist, diese Karte spielen - das heißt anstatt eine Karte zu ziehen das Ass ablegen - und somit aussetzen, oder er behält es und spielt normal, ohne jedoch die Hand leer zu spielen. Man muss außer von Mitspielern bekommene Asse noch zusätzlich mindestens eine weitere Karte auf der Hand halten. Diese Asse liegt entweder offen vor dem Spieler oder werden verkehrt herum in die Hand genommen. Solche Asse können nicht an einem weiteren Spieler abgegeben werden.

Beim abgeben an Mitspieler bedenken sie das einige Aufgaben alle 10 Karten brauchen und diese Karte nicht ersetzt wird. Wer also eine solche Karte abgibt kann keine 5 Zwillinge, 2 Zwillinge mit 6er Folge usw.. legen.

Ebenso kann man wenn man ein Ass vom Mitspieler bekommen hat keine Aufgabe legen, wenn dann nur noch dieses Ass auf der Hand übrig wäre. In dem Fall ist auslegen verboten.

Die Punkte

sind minus Punkte je Karte die man auf der Hand hat und zählen wie folgt:

Zahlen 2-10	je 5 Punkte
Bilder	je 10 Punkte
Asse	je 15 Punkte (auch die vom Mitspieler bekommenen.)
Joker	je 20 Punkte

Sonderpunkte (siehe Spielplan)

kann man Streichen wenn man einige Aufgaben ohne Joker legen kann obwohl man es nicht muss und bei erledigten Aufgabenpaaren. Nicht gestrichene Punkte werden am Spielende zu den gesamten Kartenpunkten addiert.

Weitere Allgemeine Regeln

(die Feinheiten die erst beim häufigerem spielen auftreten)

1. Man hat mit dem auslegen einer Aufgabe nie zwei Aufgaben auf einmal erledigt. Z. B. Wenn beim legen von 'zwei 4lingen' auch der '4ling aus 4 Farben' dabei wäre. Sie können sich nur für eins von beiden entscheiden.
2. Der Beginner darf, wenn er kann, auch sofort beenden ohne das sonst jemand zum Zug kommt. Ein Kartenspiel ist eben immer auch ein Glücksspiel.
3. Hat nach dem Austeilen der Karten ein Spieler 3 oder mehr Asse auf der Hand darf er bestimmen ob nochmal neu gegeben werden muss.

Sonderregeln für erste Spielversuche

Es ist möglich Anfangs zum eingewöhnen einfach einige Aufgaben auszulassen so das derjenige der zuerst 5 oder 10 beliebige Aufgaben erledigt hat einfach nur ohne Punkte zu zählen gewonnen hat. Spielen sie nicht mehr als 2-3 Partien hintereinander das verwirrt anfangs nur weil man nicht mehr weiß was man schon gespielt hatte. Wenn man konzentriert 2-3 Stunden gespielt hat reicht es auch.

Spiel-Varianten:

Es darf auch die Karte vom Ablagestapel statt vom Talon gezogen werden. Dadurch wird es leichter Aufgaben zu erfüllen die ganz bestimmte Karten erfordern.

Asse jedoch dürfen generell nicht vom Ablagestapel gezogen werden.

Das ausfüllen des Aufgabenblattes:

Jeder Mitspieler hat ein Aufgabenblatt vor sich um erledigte Aufgaben und Sonderpunkte abzustreichen.

Ein Mitspieler notiert die Punkte aller Spieler.

In der ersten Zeile wird das Kürzel des Spielers vor dem / geschrieben und die Punkte dahinter.

Ab der Zweiten Zeile werden vor dem / die Punkte der Runde und nach dem / die Gesamt Punkte aufgeschrieben. Die kann man leicht während ein anderer mischt ausrechnen.

Die Römischen Zahlen I und II links und I, II und III rechts von den Punkten dienen zum Anzeigen wer das nächste Spiel gibt. Links für zwei Spieler, rechts für drei Spieler. Der erste Geber ist immer bei I wieder dran. Den ersten sollte man also immer kennen.

Bei Spielende werden zu dem aktuellen Spielstand noch die nicht abgestrichenen Sonderpunkte von jedem Spieler dazu addiert.

Erklärungen zu den einzelnen Aufgaben: (Zahl heißt hier natürlich auch Bilder)

5 Zwillinge - jede Zahl 2x.
ohne Joker

Farbunabhängig

10 Karten benötigt

3 Drillinge - jede Zahl 3x
mit Joker möglich

Farbunabhängig

9 Karten benötigt

4ling aus 4 Farben - eine Zahl 4x - bestehend aus 4 verschiedenen Farben.
ohne Joker erweiterbar nur durch weitere 4 versch. Farben

4 Karten benötigt

6er Folge einer Farbe - Folge von 6 aufeinander folgenden Zahlen aus einer Farbe.

mit Joker möglich

Nur eine Farbe

6 Karten benötigt

2 x Zwillinge + 6er Folge - 2 Pärchen und Folge von 6 aufeinander folgenden Zahlen

mit Joker möglich

Farbunabhängig

10 Karten benötigt

2 x 5er Folge - 2x Folge von 5 aufeinander folgenden Zahlen

mit Joker möglich

Farbunabhängig

10 Karten benötigt

6 2er und 3er - 6 Karten bestehend aus 2er und 3er

mit Joker möglich

Farbunabhängig

6 Karten benötigt

7 Bilder - 7 Karten bestehend aus Bildern

mit Joker möglich

Farbunabhängig

7 Karten benötigt

3x Karte 2x - z.B. 2x pik 3 + 2x Herz B + 2x Karo 7

ohne Joker

immer 2 mal gleiche Farbe und Zahl

6 Karten benötigt

3, 5, 9, B aus 4 Farben - 1x 3, 1x 5, 1x 9 und 1x B bestehend aus 4 verschiedene Farben

ohne Joker

mindestens 4 verschiedene Farben

4 Karten benötigt

es darf beim weiteren anlegen bei jeder Zahl jede Farbe nur 1x vorkommen

Beispiel: - Ausgelegt wird : herz 3 karo 5 kreuz 9 pik B

weiter angelegt werden kann : karo 3 pik 9

und : pik 3 herz 9

bis das jede Zahl seine 4 Farben hat.

2 4linge - zwei Zahlen 4x auf der Hand.

mit Joker möglich

Farbunabhängig

8 Karten benötigt

1 Fünfling und 4er Folge eine Zahl 5x und eine Folge von 4 aufeinander folgenden Zahlen

mit Joker möglich

Farbunabhängig

9 Karten benötigt

8er Folge - Folge von 8 aufeinander folgenden Zahlen

ohne Joker

Farbunabhängig

8 Karten benötigt

1 Drilling und 5 einer Farbe - 1 Zahl 3x und 5x beliebige aber eine Farbe

mit Joker möglich

Drilling Farbunabhängig, und 5x eine Farbe

8 Karten benötigt

Beliebige Aufgabe wiederholen beim aufdecken beenden -

eine der vorher genannten Aufgaben erfüllen, beim auslegen muss jedoch gleichzeitig die Runde beendet werden.

Nicht gleich aufgeben...

Die verschiedenen Aufgaben sind anfangs sehr gewöhnungsbedürftig. Es wird eben nach allen Kriterien gesucht, was ein ständiges um stecken und umdenken erfordert. (Pärchen, Folgen, Farben, Zahlen und das auch noch gemischt.) Mit der Zeit hat man die verschiedenen möglichen Aufgaben im Kopf und muss nicht 'nur' aufs Blatt schauen. Erst dann (so nach 3 Tagen oder 6-8 Spielen) findet man wirklich gefallen an der Gehirnakrobatik alle Karten nach mindestens 2-3 Arten gleichzeitig zu sortieren um dann festzustellen das man doch hätte schon aufdecken können wenn man eine Karte nicht abgelegt hätte oder man hätte die Aussetzen Karte ablegen und nicht abgeben sollen um eine Aufgabe erfüllen zu können.

Nicht gleich ärgern wenn nach den ersten Runden einer Punkte mäßig weit vorne liegt oder 5 erledigte Aufgaben Vorsprung hat . Er hat wahrscheinlich nur schon die einfachen Aufgaben erledigt und wird auch noch hängen bleiben. Außerdem kann man auch gewinnen obwohl man nicht alles erledigt hat, wenn man die Sonderpunkte (aufdecken ohne Joker) streichen kann oder immer nur weniger Punkte auf der Hand hatte als der Mitspieler bei den gleichen Aufgaben. Oft bleibt ein Mitspieler auch erst an der letzten Aufgabe hängen.