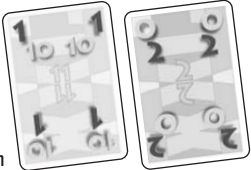


XXL

Sechs Kartenspiele
für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren
von Dirk Hanneforth und Hajo Bücken



Spielmaterial
55 Karten mit je zwei unterschiedlichen Werten von 0 bis 10.
Die Zahl in der Mitte ist der Gesamtwert der Karte, also die Summe der beiden Werte.
Bitte legen Sie Papier und Bleistift bereit, um die Punktestände zu notieren.

X X L pur
Die sechs X X L - Varianten werden je einmal (oder zweimal) nacheinander gespielt.
Nach jedem Spiel werden die erreichten Plätze der jeweiligen Spieler notiert.
Kommt es zu einem Gleichstand zwischen Spielern, so teilen sie sich den Platz. Für die Wertung werden die entsprechenden nachfolgenden Plätze übersprungen. Teilen sich beispielsweise zwei Spieler den zweiten Platz, erhält der nächste den vierten Platz.
Nach dem letzten Spiel werden die erreichten Plätze zusammengezählt. Sieger ist der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis.

1. Rauf & Runter
In zwei Richtungen anlegen
Die Kartenverteilung:
Jeder Spieler bekommt 6 Karten.
Die übrigen Karten werden als Talon in die Mitte gelegt.
Die 2 obersten Karten vom Talon werden offen ausgelegt.
Das Ziel:
Jeder Spieler versucht als erster alle seine Karten anzulegen.
Das Spiel:
Die beiden offen ausgelegten Karten bieten mit ihren vier Zahlen jeweils auf- und absteigende Anlegemöglichkeiten.
Der Spieler links vom Kartengeber beginnt.

Er muss eine seiner Karten an einer dieser Möglichkeiten anlegen.
Es müssen einfarbige, fortlaufende Zahlenreihen gebildet werden.
An den beiden zu Beginn aufgedeckten Karten darf die jeweils erste Karte in auf- oder absteigender Folge angelegt werden. Diese Karte legt die Richtung der Folge fest, die von nun an beibehalten werden muss.
Beispiel:
In der Mitte liegen die Karten A (Gelb-7/Rot-0) und B (Blau-4/Gelb-7).
An A können Karten mit Gelb-6, Gelb-8 oder Rot-1 angelegt werden.
An B können Karten mit Blau-3, Blau-5, Gelb-6 oder Gelb-8 angelegt werden.

Nun bietet die betreffende Kartenreihe nur noch drei Anlegemöglichkeiten.
Entweder wird die bereits begonnene Zahlenfolge in der nun festgelegten Richtung fortgesetzt oder an der zweiten Zahl auf der zuletzt gelegten Karte eine neue auf- oder absteigende Folge begonnen.
Die bisherige Folge hat dann keine Bedeutung mehr.
Wenn zum Beispiel der erste Spieler an die Karte A Gelb-6/Rot-7 angelegt hat, darf der nächste Spieler jetzt nicht wieder eine Gelb-7 legen, sondern muss die Gelb-5 spielen, denn der erste Spieler hat eine absteigende Folge begonnen.

Statt dessen kann er aber an der Rot-7 eine neue Folge beginnen, indem er Rot-6 oder Rot-8 spielt, denn die Richtung der vorhergehenden gelben Folge hat keinen Einfluss auf die neue rote Folge.

Wer keine passende Karte besitzt, zieht eine neue Karte vom Talon. Er kann diese sofort ablegen, wenn sie passt.
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
Die 10 ist die höchste und die 0 die niedrigste Zahl.
Liegt eine 10 oder 0 als erste Zahl einer Folge, kann an der 10 nur absteigend und an der 0 nur aufsteigend angelegt werden.
Wird an eine bestehende Folge eine 10 oder eine 0 angelegt, kann an dieser Karte jetzt nur noch an der zweiten Zahl angelegt und damit eine neue Reihe begonnen werden.

Beim Anlegen wird die neue Karte so auf die vorhergehende gelegt, dass die Zahlen einer Farbe eine fortlaufende Reihe bilden und der Rest der vorhergehenden Karte verdeckt wird.
Das Ende und die Wertung
Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte angelegt hat.
Das Spiel endet auch, wenn der Talon aufgebraucht ist, und kein Spieler mehr eine passende Karte anlegen kann.
Nun zählt jeder Spieler die Gesamtwerte aller Karten zusammen, die er noch auf der Hand hält. Der Spieler mit der niedrigsten Summe ist Sieger.

2. Immer schön drunter bleiben
Hier wird tief gestapelt
Die Kartenverteilung:
Jeder Spieler bekommt 6 Karten.
Die übrigen Karten werden als Talon in die Mitte gelegt.
Die oberste Karte vom Talon wird als erste Karte des Ablagestapels offen ausgelegt.
Das Ziel:
Jeder Spieler versucht als erster alle seine Karten abzulegen.
Das Spiel:

Der Spieler mit den meisten Punkten beginnt. Eine Karte darf auf dem offenen Stapel abgelegt werden, wenn sie mit einem ihrer beiden Werte unter dem Wert der gleichen Farbe auf der obersten Karte des Ablagestapels bleibt. Die 0 ist der niedrigste Wert. Zeigt die oberste Karte des Ablagestapels eine 0, kann also nur auf die zweite Zahl abgelegt werden.
Beispiel: Der erste Spieler spielt Rot-6/Grün-0. Der nächste Spieler kann keine grüne Karte spielen, da die 0 der niedrigste Wert ist.
Er kann jede Karte mit einer roten Zahl zwischen 0 und 5 spielen.
Nehmen wir an, er spielt Grün-1/Rot-2, so kann der nachfolgende Spieler nur eine Karte mit Grün-0, Rot-1 oder Rot-0 spielen.
Wer keine passende Karte besitzt, zieht eine neue Karte vom Talon. Er kann diese sofort ablegen, wenn sie passt.
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
Das Ende und die Wertung
Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat oder der Talon aufgebraucht ist und kein Spieler mehr eine passende Karte ablegen kann. Nun zählt jeder Spieler die Gesamtwerte aller Karten zusammen, die er noch auf der Hand hält. Der Spieler mit den wenigsten Punkten ist Sieger.

3. Verweigern gestattet
Stichspiel mit und ohne Bedienen
Die Kartenverteilung:
Jeder Spieler bekommt 8 Karten.
Die übrigen Karten werden verdeckt zur Seite gelegt.
Das Ziel:
Jeder Spieler versucht die meisten Karten zu gewinnen.
Das Spiel:

Dieses Spiel wird in zwei Durchgängen gespielt.
Im ersten Durchgang spielt der Spieler mit den meisten Punkten die erste Karte aus und sagt an, welche der beiden Farben in diesem Stich gespielt wird. Dann legt reihum jeder Spieler eine Karte mit der gleichen Farbe dazu. Es muss bedient werden. Wer nicht bedienen kann, wirft eine beliebige Karte ab. Der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert in der geforderten Farbe gelegt hat, gewinnt den Stich. Er spielt die nächste Karte aus und benennt die Farbe des neuen Stiches. Werden zwei Karten mit dem gleichen Wert ausgespielt, so ist die Karte mit dem höheren Gesamtwert die höhere Karte.

Der erste Durchgang endet nach acht Runden, wenn jeder Spieler alle seine Karten ausgespielt hat. Nun zählt jeder Spieler, wieviele Karten er mit seinen Stichen eingesammelt hat. Eine dieser Karten darf er sich für den zweiten Durchgang zur Seite legen.
Das Spiel endet vorzeitig, wenn:
– bei 2 oder 3 Spielern ein Mitspieler keinen einzigen Stich erhält
– bei 4 oder mehr Mitspielern zwei Mitspieler keinen Stich machen.
Nun folgt der zweite Durchgang. Alle Karten, bis auf die, welche die Spieler nach dem ersten Durchgang zur Seite gelegt haben, werden gemischt und neu verteilt. Zusammen mit der zurückbehaltenen Karte bekommt jetzt jeder nur die Anzahl Karten ausgeteilt, die er im ersten Durchgang gewonnen hat. Die übrigen Karten werden für dieses Spiel nicht mehr gebraucht und verdeckt zur Seite gelegt.

Der Spieler mit den meisten Karten beginnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, beginnt der Spieler mit den meisten Punkten. Für das Ausspielen und für das Zulegen gelten die gleichen Regeln wie im ersten Durchgang. Besitzt ein Spieler jedoch weniger Karten als andere Spieler, so darf er das Zulegen von Karten verweigern, das heißt passen. Er darf nur passen, wenn wenigstens ein anderer Spieler noch mehr Karten auf der Hand hält als er, sonst muss er eine Karte zulegen.

Das Ende und die Wertung
Das Spiel endet nach dem zweiten Durchgang.
Bei 2 oder 3 Spielern endet der zweite Durchgang, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat.
Bei 4 oder mehr Spielern endet der zweite Durchgang, wenn zwei Spieler keine Karten mehr haben. Spieler, die keine Karten auf der Hand haben, weil sie im ersten Durchgang keinen Stich gemacht haben, zählen dabei mit.
Jeder Spieler zählt die Gesamtwerte der Karten zusammen, die er eingesammelt hat. Der Spieler mit der höchsten Summe ist Sieger.

4. Straßenbau
Sammeln, Tauschen, Auslegen
Die Kartenverteilung:
Jeder erhält 4 Karten.
Die übrigen Karten werden als Talon in die Mitte gelegt.
Die 2 obersten Karten vom Talon werden offen ausgelegt.
Das Ziel:
Jeder Spieler versucht möglichst wertvolle Kartenkombinationen auszulegen.
Das Spiel:
Der Spieler mit den meisten Punkten beginnt.
Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er einmal eine oder beide folgende Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

1. Er kann versuchen eine Straße zu bilden. Straßen bestehen immer aus drei Karten mit aufeinanderfolgenden Werten in der gleichen Farbe. Eine Straße wäre zum Beispiel Grün 6-7-8. Dazu kann er drei Karten nehmen, die er auf der Hand hält. Er kann aber auch eine oder sogar zwei der offen ausliegenden Karten vom Tisch zu Hilfe nehmen und entsprechend mit zwei Karten oder mit einer Karte von seiner Hand zu einer Straße ergänzen. Kann der Spieler auf die eine oder andere Weise eine Straße bilden, zieht er zuerst so viele Karten, dass er wieder 4 Karten auf der Hand hat. Danach werden, falls der betreffende Spieler offen ausliegende Karten zu Hilfe genommen hat, entsprechend viele Karten vom Talon aufgedeckt und in die Mitte gelegt.
2. Der Spieler kann eine seiner Handkarten austauschen:
 - der Spieler kann eine seiner Handkarten gegen eine der offen ausliegenden Karten austauschen oder
 - der Spieler kann eine seiner Handkarten offen in die Mitte legen und danach eine Karte vom Talon ziehen.

Ein Spieler darf statt dessen auch passen. Haben alle Spieler in einer Runde gepasst, wird die oberste Karte vom Talon umgedreht und zu den bereits ausliegenden Karten in die Mitte gelegt. Sie können die X X L - Schachtel zur Erinnerung vor den Spieler legen, der als erster passt. Vergessen Sie nicht, die Schachtel weiterzugeben, wenn ein nachfolgender Spieler nicht passt.
Das Ende und die Wertung
Das Spiel ist zu Ende, wenn der Talon aufgebraucht ist und kein Spieler mehr eine Straße auslegen kann.
Nun zählt jeder Spieler die Gesamtwerte der Karten in seinen Straßen zusammen.
Der Spieler mit der höchsten Summe ist Sieger.
Beispiel: Ein Spieler hat 2 Straßen ausgelegt: Rot 2-3-4 (untere Werte 7-5-1) und Gelb 2-3-4 (untere Werte 3-8-9). Die erste Straße zählt also 22 (2+3+4+7+5+1) und die zweite 29 (2+3+4+3+8+9) Punkte. Der Gesamtwert beträgt 51 Punkte!

5. Auf die Reihe bekommen
Wertvoll ablegen
Die Kartenverteilung:
Bei 2 bis 4 Spielern erhält jeder 9 Karten.
Bei 5 und 6 Spielern erhält jeder 7 Karten.
Die übrigen Karten werden als Talon in die Mitte gelegt.
Das Ziel:
Jeder Spieler versucht als erster alle seine Karten abzulegen.
Das Spiel:

Der Spieler mit den meisten Punkten beginnt. Er darf, wenn er eine 10 besitzt, diese als erste Karte auslegen und damit eine absteigende Folge eröffnen. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Nun kann ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, entweder eine weitere 10 in einer anderen Farbe auslegen und damit eine neue Folge eröffnen oder an eine bereits begonnene Folge eine Karte mit dem nächsten niedrigeren Wert in der gleichen Farbe anlegen. Die 10 ist der höchste und die 0 der niedrigste Wert.
Eine 0 beendet also eine Folge, an sie kann nicht mehr angelegt werden. Erst jetzt darf wieder eine 10 in dieser Farbe ausgelegt werden.
Es liegen zum Beispiel Rot 10-9-8-7 aus. Der nächste Spieler darf nur Rot-6 ablegen oder eine 10 in einer anderen Farbe als Rot.
Wer keine passende Karte besitzt, zieht eine neue Karte vom Talon. Er kann diese sofort ablegen, wenn sie passt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
Das Ende und die Wertung:
Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler keine Karten mehr besitzt oder wenn der Talon aufgebraucht ist und kein Spieler mehr eine Karte spielen kann.
Nun zählt jeder Spieler die Gesamtwerte aller Karten zusammen, die er noch auf der Hand hält. Der Spieler mit der niedrigsten Summe ist Sieger.

6. Ich bestimm´ die Farbe!

Stechen, was das Zeug hält

Die Kartenverteilung:

Bei 2 bis 4 Spielern erhält jeder 12 Karten.

Bei 5 und 6 Spielern erhält jeder 9 Karten.

Die restlichen Karten werden im weiteren Spielverlauf nicht mehr benötigt und zur Seite gelegt.

Das Ziel:

Jeder Spieler versucht möglichst wertvolle Stiche einzusammeln.

Das Spiel:

Der Spieler mit den meisten Punkten spielt als erster eine Karte aus.

Eine der beiden angespielten Farben muss bedient werden. Wenn der nächste Spieler eine Karte spielt, die nur eine der beiden Farben der zuerst ausgespielten Karte zeigt, ist die Farbe des Stiches damit festgelegt und diese Farbe muss nun bedient werden. Kann ein Spieler nicht bedienen, darf er abwerfen, also eine beliebige andere Farbe zulegen. Es gibt keinen Trumpf, keine Farbe kann also eine andere stechen.

Beispiel: Der erste Spieler legt Grün-1/Rot-2 als erste Karte des Stiches.

Der nächste Spieler muss nun Grün oder Rot legen. Spielt er beispielsweise Grün-2/Blau-5, ist die Stichfarbe Grün. Alle anderen Spieler müssen nun Grün bekennen, wenn sie eine Karte mit einer grünen Zahl besitzen.

Wenn der nächste Spieler eine Karte spielt, die beide Farben der angespielten Karte zeigt, wird die Farbe des Stiches damit noch nicht festgelegt.

Erst wenn ein weiterer Spieler eine Karte legt, die nur eine der beiden Farben zeigt, wird dadurch die Farbe des Stiches festgelegt.

Beispiel: Der erste Spieler legt Grün-1/Rot-2 als erste Karte des Stiches, der nächste spielt Grün-9/Rot-7. Die Stichfarbe ist Grün oder Rot. Der dritte Spieler legt Grün-3/Blau-4. Nun steht Grün als Stichfarbe fest.

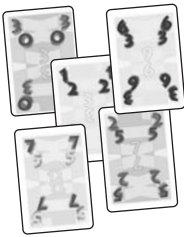
Besteht ein ganzer Stich aus Karten mit den beiden gleichen Farben, nimmt der Stich die Farbe des höheren Wertes auf der letzten Karte an.

Haben alle Spieler eine Karte ausgespielt, bekommt der Spieler den Stich, der die höchste Karte in der festgelegten Stichfarbe gelegt hat und spielt zum nächsten Stich aus. Bei zwei gleichen Werten ist die Karte mit dem höheren Gesamtwert die höhere.

Das Ende und die Wertung:

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Spieler alle Karten ausgespielt haben.

Jeder Spieler zählt die Gesamtwerte der Karten zusammen, die er eingesammelt hat. Der Spieler mit der höchsten Summe ist Sieger.



Gesamtwertung von XXL pur

Nach jedem Spiel Plätze notieren. Nach dem letzten Spiel die erreichten Plätze zusammenzählen. Sieger ist Spieler mit niedrigstem Ergebnis.

X X L individuell

Alle sechs Varianten können auch als selbständige Spiele gespielt werden. Suchen Sie sich Ihre Lieblingsspiele aus, und spielen Sie diese abwechselnd mehrmals hintereinander. Die Punkte werden in der gleichen Weise aufgeschrieben wie bei X X L pur. Wer nach der vorher vereinbarten Rundenzahl die wenigsten Punkte hat, ist Sieger. Sie sollten mindestens so viele Runden spielen, wie Spieler teilnehmen.

6+. Variante: Ich bestimm´ die Farbe! Plus

Es wird mit Trumpf gespielt. Der erste Spieler sagt die Trumpffarbe an.

Nun gelten alle Karten, die einen Wert mit der Trumpffarbe zeigen, für die gesamte Spielrunde nur noch als Trumpf.

Bei diesen Karten spielt die zweite Farbe keine Rolle mehr.

"Ich bestimm´ die Farbe! plus" sollte so oft gespielt werden, dass jeder Spieler gleich häufig die Möglichkeit hat, die Trumpffarbe zu bestimmen.

Daher eignet sich diese Variante nur für X X L individuell.

Noch ein Tipp:

Es gibt die Werte von 0 bis 10 in vier Farben. Jede Wertekombination gibt es einmal. Auf jeder Karte sind immer zwei unterschiedliche Werte und zwei verschiedene Farben.

Bei einigen Varianten ist immer die ganze Auslage sichtbar. Daher weiß man, wenn man sich die Auslage und die Karten in seiner Hand gut ansieht, welche Werte noch zu erwarten sind. Bei den übrigen Varianten hilft da nur ein gutes Gedächtnis.



Glossar:

absteigend: lückenlos aufeinanderfolgende und kleiner werdende Zahlen (beispielsweise 10-9-8-7 usw.).

abwerfen: eine Karte in einer anderen als der geforderten Farbe und keinen Trumpf spielen.

anspielen: die erste Karte in einem neuen Stich legen.

aufsteigend: lückenlos aufeinanderfolgende und größer werdende Zahlen (beispielsweise 4-5-6-7 usw.).

Auslage: alle offenen Karten auf dem Tisch.

bedienen (auch: bekennen): eine Karte der geforderten Farbe spielen.

Hand: die Karten, die ein Spieler auf der Hand hält.

passen: freiwillig aussetzen.

Stich: alle ausgespielten Karten einer Runde in Stichspielen, also in Spielen deren Ziel das Gewinnen gegnerischer Karten ist.

Talon: verdeckter Stapel aus nicht verteilten Karten, von dem nachgezogen werden kann.

Trumpf: die ranghöchste Farbe.



Kurzregeln

Rauf & Runter (Anlegen)

- 6 Karten/Spieler, 2 Karten offen in die Mitte, Rest als Talon.
- Reihum an eine der beiden freien Karten farbgleich auf- oder absteigend anlegen (Richtung einhalten) oder eine Karte vom Talon ziehen.
- Spielende: Ein Spieler hat keine Karten mehr oder der Talon ist leer, und kein Spieler kann mehr auslegen.
- Gesamtwerte aller Karten auf der Hand zusammenzählen. Spieler mit niedrigster Summe ist Sieger.

Immer schön drunter bleiben (Ablegen)

- 6 Karten/Spieler, 1 Karte offen in die Mitte, Rest als Talon.
- Reihum eine Karte mit niedrigerem, farbgleichem Wert als einer der beiden Werte auf der vorhergehenden Karte ablegen.
- Spielende: Ein Spieler hat keine Karten mehr oder alle können nicht mehr ablegen.
- Gesamtwerte aller Karten auf der Hand zusammenzählen. Spieler mit niedrigster Summe ist Sieger.

Verweigern gestattet (Stiche)

- 8 Karten/Spieler, Rest zur Seite legen.
- Erster Durchgang:
 - Karte ausspielen und Farbe ansagen.
 - Bedienen oder abwerfen.
- Im ersten Durchgang gewonnene Karten zählen und eine Karte weglegen.
- Zweiter Durchgang
 - Jedem Spieler so viele Karten geben, wie er im ersten Durchgang gewonnen hat, Rest zur Seite legen.
 - Bedienen, abwerfen oder, wenn weniger Karten als andere Spieler, verweigern.
- Spielende:
 - 2-3 Spieler: 1 Spieler hat keine Karten mehr,
 - 4-6 Spielern: 2 Spieler haben keine Karten mehr.
- Spieler, die keine Karten aus dem ersten Durchgang haben, zählen mit.
- Gesamtwerte aller Karten in den eigenen Stichen zusammenzählen. Spieler mit höchster Summe ist Sieger.

Straßenbau (Anlegen)

- 4 Karten/Spieler, 2 Karten offen in die Mitte, Rest als Talon.
- Aktionen ausführen (Reihenfolge beachten) oder passen:
 - Straße bilden.
 - Falls notwendig, Karten ergänzen.
 - Eine Karte aus der Mitte tauschen oder eine Karte aus der Hand in die Mitte legen und eine verdeckte Karte vom Talon nachziehen.
- Karte vom Talon aufdecken, wenn alle Spieler eine Runde gepasst haben.
- Spielende: Der Talon ist leer und kein Spieler kann mehr Straßen bilden.
- Gesamtwerte aller Karten in den eigenen Straßen zusammenzählen. Spieler mit höchster Summe ist Sieger.

Auf die Reihe bekommen (Ablegen)

- 2-4 Spieler: 9 Karten/Spieler, 5-6 Spieler: 7 Karten/Spieler.
- 10er in neuer Farbe auslegen oder an ausliegende 10er farbgleich absteigend anlegen oder Karte ziehen
- Spielende: Ein Spieler hat keine Karten mehr oder der Talon ist leer und kein Spieler kann mehr ablegen.
- Gesamtwerte aller Karten auf der Hand zusammenzählen. Spieler mit niedrigster Summe ist Sieger.

Ich bestimm´ die Farbe! (Stiche)

- 2-4 Spieler: 12 Karten/Spieler, 5-6 Spieler: 9 Karten/Spieler.
- Karten ausspielen: bedienen oder abwerfen.
- Bediente Farbe wird zur Farbe des Stiches.
- Höchste Karte in der Farbe des Stiches gewinnt den Stich.
- Spielende: Kein Spieler hat mehr Karten auf der Hand.
- Gesamtwerte aller Karten in den eigenen Stichen zusammenzählen. Spieler mit höchster Summe ist Sieger.

Autor: Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

Grafik: Franz Vohwinkel

© für Karten und Regeln by Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

© 1996 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich: Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

Spiel	Name					
1. Rauf und runter						
2. Drunter bleiben						
3. Verweigern						
4. Straßenbau						
5. Auf die Reihe						
6. Farbe bestimmen						
Summe						