

Initiale Version des Kartenspieles (Anfangsversion). (Anleitung zur Anfertigung der Spielkarten und Spielbrett)

Auf Seiten 2, 3, 4 und 5 gibt es Abbildungen von Vorderseiten und linken Seiten der 2 Blätter, die Sie drucken müssen.

Um die Vorderseiten und die linken Seiten übereinanderzulegen, muß man:






















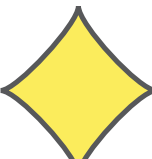










- 1) Auf der Vorderseite der Spielkarten mit der abgeschrägten Ahle oder Nadel Löcher durchstechen , wo die punktierten Linien sich kreuzen;
- 2) Die Punkte, die von Löchern markiert werden, mit gerader Linie verbinden. Die linke Seite des Blatts wird hier geklebt werden.
- 3) Die linke Seite ausschneiden, so daß man sie über die Vorderseite legen kann. Die linke Seite an die Vorderseite bekleben.
(Es ist empfehlenswert, die Vorderseite aus dichtem Papier auszuschneiden und die linke Seite aus dünnem Papier auszuschneiden). So müssen Sie den Drucker einrichten, damit er die Abbildungen auf Seiten 2-3 und 4-5 drucken kann.
- 4) Die Spielkarten entlang der punktierten Linien ausschneiden.

Auf Seiten 6, 7, 8 und 9 gibt es Abbildungen von dem Spielbrett, die Sie also drucken müssen. Es gibt vier Abbildungen. Sie müssen jede Abbildung ausschneiden. Denn müssen Sie die Abbildungen auf dichten Papier bekleben. Sie können also ein Klebeband (Skotch) verwenden, damit ein Klappbrett zu haben.

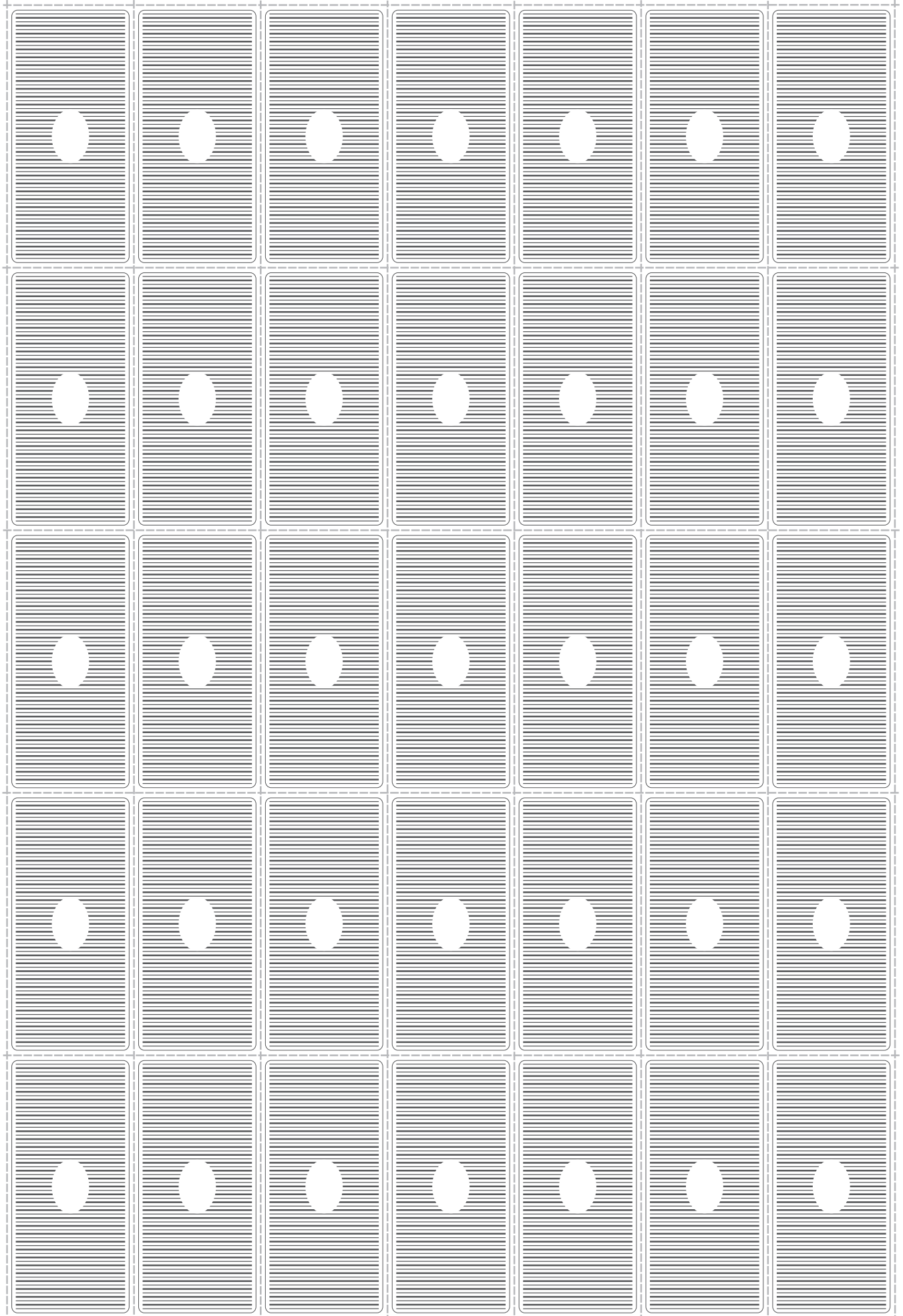
Auf Seiten 10-14 können Sie die Spielregeln finden.

Wenn die Spieler denken, daß diese Kartenspiele interessant sind, können sie eine komplette Version erhalten.

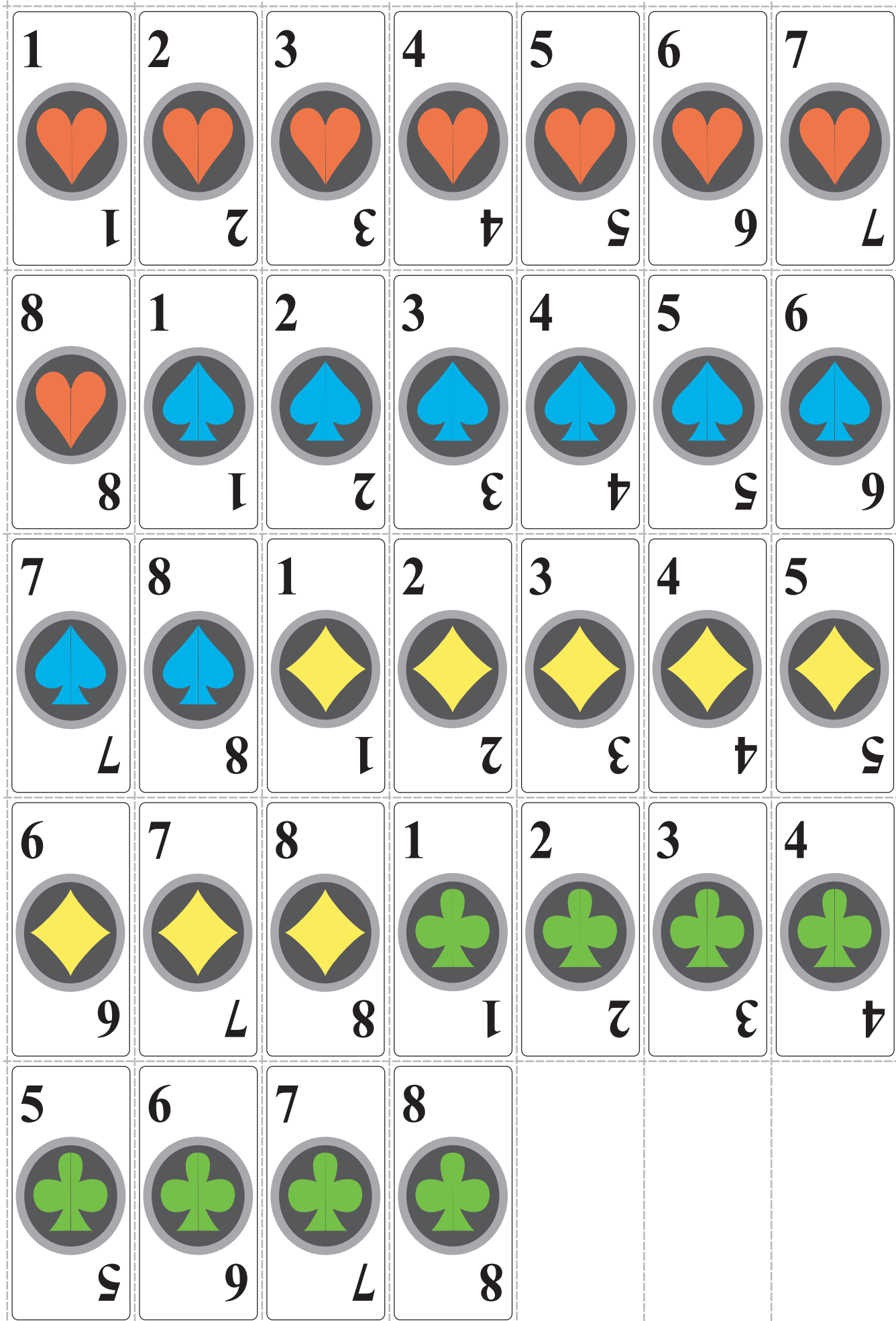
Spielkarten 1. (Vorderseite)

1  1	2  2	3  3	4  4	5  5	6  9	7  7
8  8	1  1	2  2	3  3	4  4	5  5	6  9
7  7	8  8	1  1	2  2	3  3	4  4	5  5
9  9	7  7	8  8	1  1	2  2	3  3	4  4
5  5	9  9	7  7	8  8			

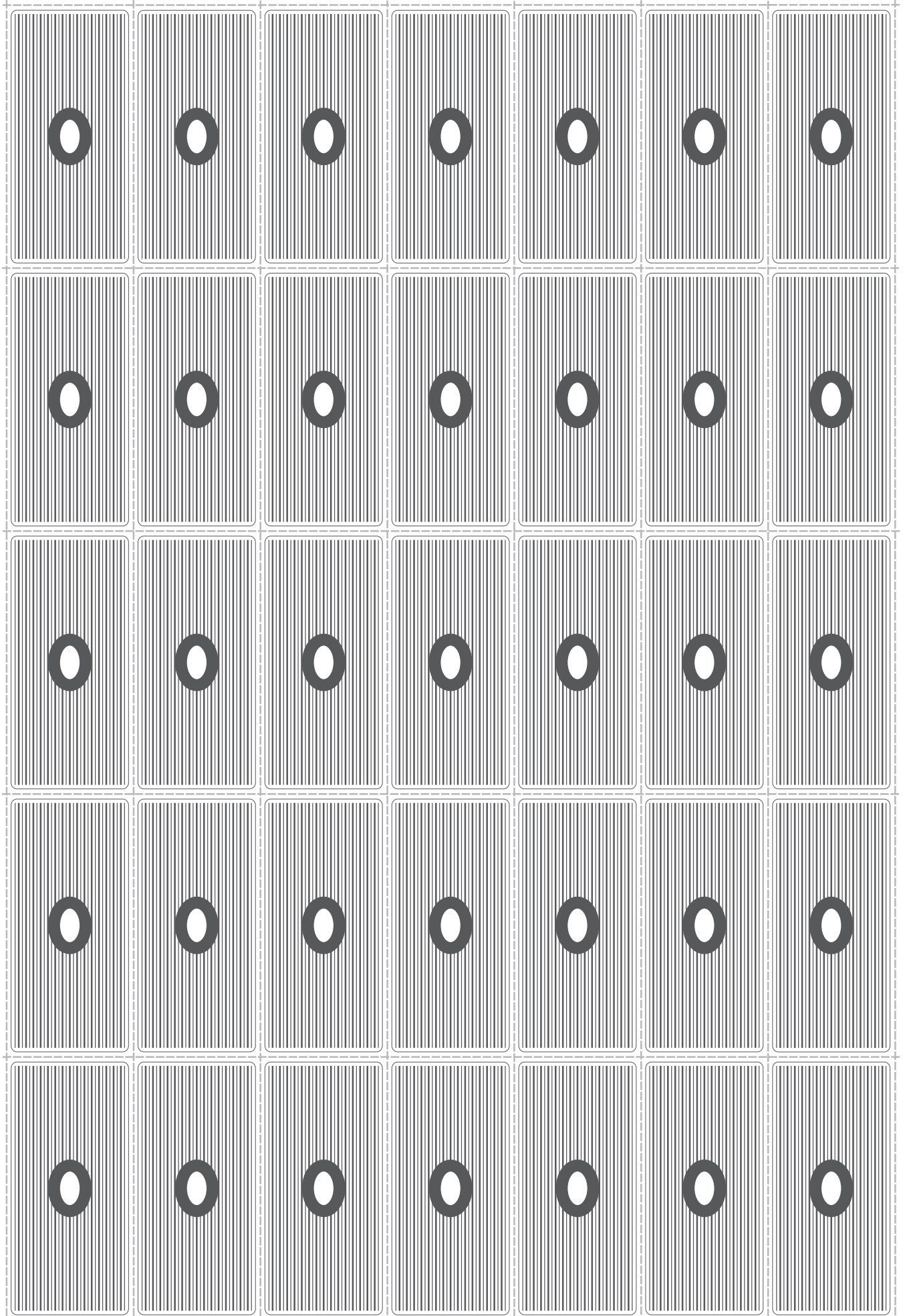
Spielkarten 1. (linke Seite)



Spielkarten 2. (Vorderseite)



Spielkarten 2. (linke Seite)



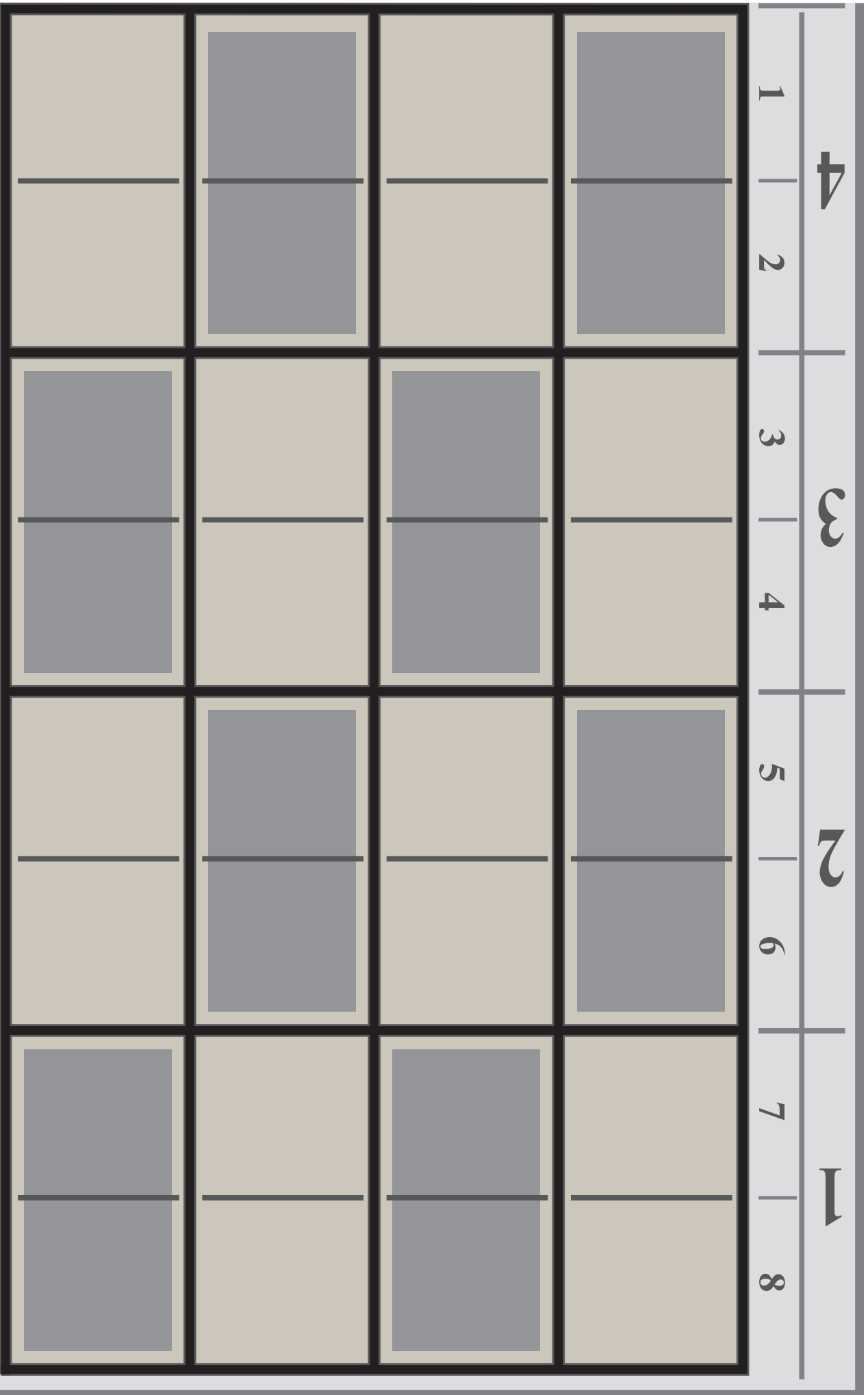
5	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Light	Dark	Light	Dark	Light	Dark	Light	Dark
	Dark	Light	Dark	Light	Dark	Light	Dark	Light
	Light	Dark	Light	Dark	Light	Dark	Light	Dark
	Dark	Light	Dark	Light	Dark	Light	Dark	Light
	Light	Dark	Light	Dark	Light	Dark	Light	Dark
	Dark	Light	Dark	Light	Dark	Light	Dark	Light

Spielbrett. (Das erste Viertel.)

4	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				

Spielbrett. (Das dritte Viertel.)

Spielbrett. (Das vierte Viertel.)



Spielregeln und Spielablauf.

(Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Spielkarten werden offen auf das Spielbrett gelegt. Diese Spielkarten unterscheiden sich von dem französischen Blatt, aber der Unterschied ist nicht groß. Dieser Blatt besteht aus Herz (Farbe: rot), Kreuz (Farbe: grün), Pik (Farbe: blau) und Karo (Farbe: gelb). Die Spielkarten haben die Werte von 1 bis 8, die auf den Spielkarten gezeichnet werden.

Die Kartenspieler verwenden zwei 32er Blätter, also 64 Spielkarten. Die Spielkarten unterscheiden sich durch das Vorhandensein oder das Fehlen dunkler Umkreise auf der Vorderseite und auch auf der linken Seite. Die Schraffierung der linken Seite ist auch unterschiedlich. Dabei können die Kartenspieler seine Spielkarte erkennen.

Die Felder des Spielbretts sind rechteckig (wie die Spielkarten) und abwechselnd weiß und schwarz, so kann man die Diagonale sehen. Eine dünne Linie teilt die Felder in zwei Teile. Also kann man die Spielkarten horizontal oder vertikal auf die Felder legen. Die Kartenspieler haben gleiche Gewinnchancen. Dabei spielen sie mit ihren Spielkarten und haben genaue Informationen über die Spielkarten des Gegners, wenn die Spielkarten offen auf das Spielbrett gelegt werden.

Die Anzahl unterschiedlicher Kartenspiele kann sehr groß sein. Hier werden nur einige Kartenspiele dargestellt. Die folgenden Versionen sind kompletter. Wenn die Kartenspieler denken, daß diese Kartenspiele interessant sind, können sie eine komplette Version erhalten. Dennoch ist die Anfangsversion angemessen und darf unter viele Varianten des Kartenspieles wählen.

Die folgenden Kartenspiele zeigen die Möglichkeiten und die Taktiken. Die Kartenspieler können sich noch viele neue Regeln und Variationen ausdenken.

Kartenspiel 1. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Dieses Kartenspiel ist für zwei Kartenspieler, die vis-a-vis sitzen. Das Spielbrett wird zwischen die Kartenspieler positioniert.

Jeder Kartenspieler spielt mit seinem Blatt. Die Spielkarten werden gemischt und auf die beiden Hälften des Spielbretts gelegt. Das heißt, setzt jeder Kartenspieler die Spielkarten auf seine Hälfte des Spielbretts.

Spielkarten werden offen auf das Spielbrett gelegt. Dank der Unterschiede zwischen den Spielkarten, können die Kartenspieler seine Spielkarte erkennen.

Die Kartenspieler bewegen abwechselnd die Spielkarten auf die Felder des Spielbretts. Eine Spielkarte darf sich ebenfalls in jede Richtung (diagonal, vertikal oder horizontal) bewegen, jedoch immer nur ein Feld weit.

Man kann die Spielkarten seines Gegners stechen. Um eine Spielkarte des Gegners zu stechen, muß man die Spielkarte des Gegners mit seiner Spielkarte decken. Die gestochene Spielkarte wird von dem Spielbrett entfernt und ihre Spielkarte besetzt seinen Platz. Man darf eine Spielkarte nur mit einer Spielkarte mit dem höheren oder gleichen Wert und der gleichen Farbe stechen.

Z.B. eine 8R (eine rote Acht) kann jede rote Spielkarte stechen, weil sein Wert der höchsten ist. Dabei eine 8R kann nur vom einer 8R des Gegners gestochen werden.

Nach Ablauf eines jeden Spiels werden alle Felder von Spielkarten besetzt. Folglich müssen die Kartenspieler am Anfang eine Spielkarte des Gegners stechen. Danach können die Kartenspieler wählen, ob sie ihre Spielkarten nur bewegen oder die Spielkarte des Gegners decken (stechen) wollen.

Wenn es damit geschieht, daß am Anfang kein Kartenspieler keine Spielkarte des Gegners stechen kann, man glaubt, daß die Kartenspieler sich auf ein Unentschieden einigen. Solche Situation tritt sehr selten auf.

Es ist nicht obligatorisch, die Spielkarten des Gegners zu stechen. Die Kartenspieler können wählen, ob sie ihre Spielkarten bewegen oder die Spielkarte des Gegners stechen wollen. Aber jedesmal müssen Sie eine Spielkarte bewegen.

Ziel des Spiels ist es, eine Spielkarte auf die Hälfte des Gegners zu versetzen, das heißt, Gewinner ist der Kartenspieler, dessen Spielkarte zuerst die Grenze zwischen der beiden Hälfte des Spielbretts überschreitet.

Kartenspiel 2. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Dieses Kartenspiel ist für zwei Kartenspieler, die vis-a-vis sitzen.

Die Spielkarten werden gemischt und auf die beiden Hälften des Spielbretts offen gelegt, das heißt, die Spielkarten eines Kartenspielers besetzen eine Hälfte des Spielbretts, und die Spielkarten des Gegners besetzen die anderen Hälfte des Spielbretts.

Nach Ablauf eines jeden Spiels werden die Spielkarten auf die Felder, wo (am Schachbrett) der König aufgestellt wird, umdreht („Königsfelder“). Ziel des Spiels ist es, diese verdeckten Spielkarten zu stechen.

Die Kartenspieler bewegen abwechselnd ihre Spielkarten. Eine Spielkarte darf sich ebenfalls in jede Richtung (diagonal, vertikal oder horizontal) bewegen, jedoch immer nur ein Feld weit. Um eine Spielkarte des Gegners zu stechen, muß man

die Spielkarte des Gegners mit seiner Spielkarte decken. Die gestochene Spielkarte wird von dem Spielbrett entfernt und ihre Spielkarte besetzt seinen Platz. Die Regeln sind die Regeln von Kartenspiel 1 ähnlich. Man darf eine Spielkarte nur mit einer Spielkarte mit dem höheren oder gleichen Wert und der gleichen Farbe stechen.

Die verdeckten Spielkarten sind wertlos und farblos. Sie können von beliebigen Spielkarten gestochen werden. Dabei können die verdeckten Spielkarten wie andere Spielkarten bewegen, aber sie können nicht die anderen Spielkarten stechen.

Spielgewinner ist, wer die verdeckte Spielkarte seiner Gegners sticht.

Kartenspiel 3. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Das ist ein Brettspiel für zwei Kartenspieler.

Jeder Kartenspieler spielt mit seinem Blatt. Die Spielkarten werden gemischt (*ein Kartenspieler kann das Blatt des Gegners mischen*) und anschließend zu einem Talon geformt. Jeder Kartenspieler nimmt Spielkarten von seinem Talon.

Die Kartenspieler nehmen abwechselnd Spielkarten von ihren Talons und legen sie auf das Spielbrett.

Die Kartenspieler sitzen vis-a-vis. Zuerst legen sie die Spielkarten verdeckt auf die Felder, wo (am Schachbrett) der König aufgestellt wird (Königsfeld). Die anderen Spielkarten legen sie offen.

Jeder Kartenspieler muß seine Spielkarten nur neben den gedeckten Felder legen. Die Nachbarfelder sind die Felder, die eine horizontale oder vertikale Grenze haben, das heißt, diagonal benachbarte Felder sind nicht Nachbarfelder.

Jedes Mal müssen die Kartenspieler eine Spielkarte vom Talon nehmen und auf ein Feld legen. Die liegende Spielkarten können nicht bewegen.

Falls die Nachbarfelder von den Spielkarten des Gegners gedeckt sind, kann man diese gegnerischen Spielkarten von seinen Spielkarten decken. Die Regeln für dieses Verfahren sind die Regeln von Kartenspiel 1 ähnlich.

Eine gestochene Spielkarte wird nicht von dem Spielbrett entfernt, aber sie ist wertlos. Nur die Spielkarte, die oben auf den Stapel liegt, ist wertvoll.

Ziel des Spiels ist es, die verdeckte Spielkarte, die auf dem Königsfeld liegt, von seiner Spielkarte zu decken. Man kann diese verdeckten Spielkarten von beliebigen Spielkarten decken.

Kartenspiel 4. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Das ist ein Brettspiel für zwei Kartenspieler.

Jeder Kartenspieler spielt mit seinem Blatt. Die Spielkarten werden gemischt und anschließend zu einem Talon geformt. Jeder Kartenspieler nimmt Spielkarten von seinem Talon.

Die Kartenspieler nehmen abwechselnd Spielkarten von ihren Talons und legen sie auf beliebige freie Felder des Spielbretts. Die liegende Spielkarten können nicht bewegen. Eine Spielkarte kann von einer höheren Spielkarte des Gegners gedeckt werden. Die Regeln für dieses Verfahren sind die Regeln von Kartenspiel 1 ähnlich.

Ein Feld kann von vielen Spielkarten gedeckt werden. Die Spielkarten, die unter den anderen Spielkarten liegen, sind wertlos. Nur die Spielkarten, die oben auf dem Stapel liegen, sind wertvoll. Ziel des Spiels ist es, mindestens 5 Spielkarten neben einander legen (diagonal, horizontal oder vertikal).

Falls 5 Spielkarten eines Kartenspielers neben einander liegen, werden diese Spielkarten mit den Spielkarten, die sie decken, entfernt. Am Ende werden alle Spielkarten („Stiche“) gezählt.

Das Spiel ist beendet, wenn die Talons aufgebraucht werden.

Gewonnen hat, wer die größten Anzahl der Spielkarten abgelegt hat.

Kartenspiel 5. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Das ist ein Brettspiel für zwei Kartenspieler.

Die Kartenspieler brauchen zwei 16er Blätter, also 32 Spielkarten, mit Werten von 1 bis 4. Jeder Kartenspieler spielt mit seinem Blatt. Die Spielkarten werden gemischt. Ein Kartenspieler legt seine Spielkarten auf die Felder auf Horizontalen 1-2, und sein Gegner – auf Horizontalen 7-8.

Die Kartenspieler bewegen abwechselnd die Spielkarten auf die Felder des Spielbretts. Eine Spielkarte darf sich ebenfalls in jede Richtung (diagonal, vertikal oder horizontal) bewegen, jedoch immer nur ein Feld weit, oder sie kann besetzte benachbarte (diagonal, vertikal oder horizontal) Felder überspringen. Eine Spielkarte kann nicht von einer anderen Spielkarte gedeckt werden. Man kann Spielkarten nur auf freie Felder legen.

Eine Spielkarte kann die andere Spielkarte überspringen, die dieselbe Farbe oder denselben Wert haben. Z.B., 2R (eine rote Zwei) kann beliebige Zwei und alle rote Spielkarten überspringen. Der Wert der Spielkarten spielt keine Rolle, z.B. eine 2R kann eine 3R überspringen.

Man kann seine Spielkarten und die Spielkarten des Gegners überspringen. Jedesmal kann eine Spielkarte viele Spielkarten überspringen und auf ein freies Feld gelegt werden.

Ziel des Spiels ist es, alle seine Spielkarten auf die Hälfte des Gegners zu versetzen, das heißt, Gewinner ist der

Kartenspieler, dessen Spielkarten zuerst die Grenze zwischen der beiden Hälfte des Spielbretts überschreiten. Der Vorteil des ersten Zuges ist in Betracht gezogen.

Diese Spielregeln sind in allgemeinen Zügen beschrieben. Die Kartenspieler können sich noch viele neue Regeln und Variationen ausdenken.

Die folgende Kartenspiele, die Kartenkombinationsspiele, unterscheiden sich von den vorhergehenden Spielen. Spielziel ist hier, bestimmte durch die jeweilige Spielregel definierte Kartenkombinationen zu erreichen. Eine Kombination hat die Form eines vertikalen, horizontalen oder diagonalen Satzes mindestens 3 und maximal 8 Spielkarten mit derselben Farbe, demselben Wert oder aufeinanderfolgender Spielkarten.

Die Spielkarten mit Werten 1 und 8 folgen in Kartenkombinationen einander nicht. Falls man 16-er Blatt verwendet, folgen die Spielkarten mit Werten 1 und 4 in Kartenkombinationen einander nicht.

Kartenspiel 6. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Die Anzahl der Mitspieler ist beliebig.

Man verwendet zwei 32er Blätter. Nach Ablauf eines jeden Spiels werden die beide Blätter zusammen gemischt und gelegt auf die Felder. So werden alle 64 Felder von Spielkarten besetzt. Jeder Kartenspieler kann mit beliebigen Spielkarten aus beiden Blätter spielen.

Die Kartenspieler decken abwechselnd die Spielkarten auf die Felder auf. Die aufgedeckten Spielkarten können nicht bewegen. Falls die aufgedeckten Spielkarten eine Kombination bilden, werden diese Spielkarten von dem Spielbrett entfernt und als das Gewinn des Kartenspielers gezählt, der diese Kombination erreicht hat.

Nachher gibt es freie Felder und die Spielkarten können bewegen, aber nur in dem Fall, wenn sie eine Kombination bilden.

Falls eine aufgedeckte Spielkarte keine Kombination bilden kann, bleibt sie an seinem Platz. Falls man die aufgedeckte Spielkarte bewegen kann, um eine Kombination zu bilden, werden die Spielkarten, die diese Kombination bilden, von dem Kartenspieler abgelegt.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielkarten aufgedeckt werden.

Gewonnen hat, wer am meisten Anzahl der Spielkarten abgelegt hat.

Kartenspiel 7. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Das ist ein Brettspiel für vier Kartenspieler.

Man verwendet zwei 32er Blätter. Nach Ablauf eines jeden Spiels werden die beide Blätter zusammen gemischt und anschließend zu einem Talon geformt. Die Kartenspieler nehmen abwechselnd eine Spielkarte vom Talon und legen sie auf ein Feld.

Man kann Spielkarten auf beliebige freie Felder legen. Die Spielkarten können nicht gedeckt werden. Sie können nur auf freie Felder gelegt werden.

Ziel des Spiels ist es, eine Kombination zu erreichen. Für den ersten Kartenspieler gelten nur die vertikale, für den zweiten Kartenspieler - die horizontalen, für den dritten Kartenspieler – die diagonalen (von rechts nach links), für den vierten Kartenspieler - die diagonalen (von links nach rechts) Kombinationen. Falls ein Kartenspieler eine Kombination bildet, die für ihm gültig ist, legt er die Spielkarten ab, die diese Kombination bilden. Diese Spielkarten werden als das Gewinn des Kartenspielers gezählt. Falls ein Kartenspieler an eine Kombination erreicht, die für ein anderer Kartenspieler gültig ist, legt der Letzterer diese Spielkarte ab.

Das Spiel ist beendet, wenn die Talons aufgebraucht werden.

Gewonnen hat, wer die größte Anzahl der Spielkarten abgelegt hat.

Kartenspiel 8. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Das ist ein Brettspiel für zwei Kartenspieler.

Jeder Kartenspieler spielt mit seinem Blatt. Die Spielkarten werden gemischt und anschließend zu einem Talon geformt. Jeder Kartenspieler nimmt Spielkarten von seinem Talon.

Die Kartenspieler nehmen abwechselnd Spielkarten von ihren Talons und legen sie auf das Spielbrett.

Die Spielkarten werden entlang eine Horizontale gelegt. Die Kartenspieler müssen zuerst die Spielkarten nur auf freie Felder legen. Wenn alle 8 Felder besetzt werden, können die Kartenspieler die Spielkarten auf beliebige Spielkarten legen. Die gedeckte Spielkarten sind wertlos. Nur die Spielkarte, die oben auf den Stapel liegt, ist wertvoll.

Ziel des Spiels ist es, eine Kombination zu erreichen. Kombinationen können vertikal, horizontal oder diagonal sein. Ein Kartenspieler kann eine Kombination bilden, wenn er eine Spielkarte auf ein freies Feld oder auf eine Spielkarte gelegt hat. Falls die Spielkarten eine Kombination bilden, sind diese Spielkarten von dem Spielbrett entfernt. Dabei werden die Spielkarten des Gegners weggenommen und die Spielkarten des Kartenspielers, der diese Kombination gebildet hat, werden unter dem Talon gelegt und nachher verwendet.

Wenn die Spielkarten, die eine Kombination bilden, entfernt sind, gibt es freie Felder und die Kartenspieler müssen die Spielkarten auf die freien Felder legen. Nur wenn alle Felder auf der Horizontale besetzt werden, kann man Spielkarten auf andere Spielkarten legen.

Das Spiel ist beendet, wenn der Talon eines Kartenspielers aufgebraucht wird.

	B	G	Y	R	R	Y	G	B
8	2G	3R	1Y	4B	1B	4Y	2R	3G
7	4R	3B	2Y	1G	4G	3Y	2B	1R
6								
5								
4								
3								
2	4R	3B	2Y	1G	4G	3Y	2B	1R
1	2G	3R	1Y	4B	1B	4Y	2R	3G
	R	Y	G	B	B	G	Y	R

Kartenspiel 9.

(Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Das ist ein Brettspiel für zwei Kartenspieler.

Man verwendet zwei 16er Blätter, also 32 Spielkarten, mit Werten von 1 bis 4. Jeder Kartenspieler spielt mit seinem Blatt. Die Spielkarten werden gemischt. Ein Kartenspieler legt seine Spielkarten auf die Felder auf Horizontalen 1-2, und sein Gegner – auf Horizontalen 7-8.

Vor dem Ablauf des Spiels kann man die Spielkarten anderweitig legen, z.B. wie es in der Abbildung gezeigt wird, oder andere Varianten verwenden.

Die Spielkarten 1B (1 Pik) der beiden Kartenspieler werden verdeckt auf die „Königsfelder“ gelegt. In der Abbildung werden sie mit Kreisen markiert.

Die Kartenspieler bewegen abwechselnd die Spielkarten auf die Felder des Spielbretts. Eine Spielkarte darf sich ebenfalls in jede Richtung (diagonal, vertikal oder horizontal) bewegen, jedoch immer nur ein Feld weit.

Die Spielkarten können Kombinationen bilden. Falls die Spielkarten eine Kombination bilden, werden die Spielkarten des Gegners aus diese Kombination weggenommen und die Spielkarten des Kartenspielers, der diese Kombination gebildet hat, auf ihren Felder bleiben.

Falls die Spielkarten eines Kartenspielers eine Kombination bilden, kann der Gegner diese Spielkarten nicht entfernen.

Ziel des Spiels ist es, die verdeckte Spielkarte des Gegners von seiner Spielkarte decken. Dabei können die Spielkarten keine andere Spielkarten decken; sie können nur auf freie Felder gelegt werden.

Gewinner ist der Kartenspieler, der die verdeckte Spielkarte seines Gegners von seiner Spielkarte gedeckt hat.

Die verdeckten Spielkarten können wie andere Spielkarten bewegen, aber sie können nicht andere Spielkarten decken oder Kombinationen bilden.

Gewonnen hat, wer die verdeckte Spielkarte seines Gegners von seiner Spielkarte gedeckt hat.

Kartenspiel 10. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Das ist ein Brettspiel für zwei Kartenspieler.

Man verwendet zwei 32er Blätter. Jeder Kartenspieler spielt mit seinem Blatt. Die Spielkarten werden gemischt und auf die beiden Hälften des Spielbretts offen gelegt. Das heißt, setzt jeder Kartenspieler die Spielkarten auf seine Hälfte des Spielbretts.

Die Kartenspieler wählen abwechselnd beliebige Spielkarten und legen sie auf die Hälfte des Spielbretts des Gegners. Man kann eine Spielkarte auf eine Spielkarte des Gegners oder auf ein freies Feld legen. Ziel des Spiels ist es, am meisten Kombinationen auf der Hälfte des Gegners zu bilden.

Die Spielkarten, die auf der Hälfte des Spielbretts des Gegners liegen, können nicht bewegen. Der Kartenspieler, der am Zug ist, kann nur seine Spielkarten bewegen, die auf seiner Hälfte des Spielbretts liegen.

Das Spiel ist beendet, wenn die Kartenspieler keine Spielkarten auf ihren Hälfte des Spielbretts haben und kein Zug mehr möglich ist.

Gewonnen hat, wer am meisten Kombinationen auf der Hälfte des Gegners gebildet hat. Am Ende des Spiels werden die Spielkarten gezählt, die Kombinationen bilden. Bilden einige Spielkarten mehrere Kombinationen, werden sie so viele Male gezählt als die Anzahl der Kombinationen, die sie bilden. Zum Beispiel, einige Spielkarten von derselben Farbe können eine Folge sein. In diesem Fall werden diese Spielkarten zweimal gezählt.

Kartenspiel 11. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Die Anzahl der Mitspieler ist beliebig.

Man verwendet zwei 32er Blätter. Nach Ablauf eines jeden Spiels werden die beide Blätter zusammen gemischt und gelegt auf die Felder. So werden alle 64 Felder von Spielkarten besetzt. Jeder Kartenspieler kann mit beliebigen Spielkarten aus beiden Blätter spielen. Der Kartenspieler, der am Zug ist, muß eine Spielkarte aufdecken.

Die aufgedeckte Spielkarten werden entfernt und weggenommen, aber falls eine aufgedeckte Spielkarte auf einem Feld von entsprechendem Wert liegt, bleibt sie auf diesem Feld. Falls eine aufgedeckte Spielkarte auf ein freies Feld von entsprechendem Wert gelegt werden kann, bleibt sie auf diesem Feld.

Der Wert des Felder wird neben dem Brettrand gezeigt. Alle Felder in einer horizontalen Reihe haben denselben Wert. Zum Beispiel, eine Zwei kann auf beliebigem Feld in der zweiten Reihe bleiben.

Eine Spielkarte kann nicht von einer anderen Spielkarte gedeckt werden. Man kann die Spielkarten nur auf freie Felder legen. Falls die aufgedeckten Spielkarten eine Kombination bilden, werden alle diese Spielkarte entfernt und gezählt, damit das Gewinn zu zählen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielkarten aufgedeckt sind.

(Man kann also das Spielbrett so zwischen die Kartenspieler positionieren, daß die Spielkarten entlang die Horizontale gelegt werden.)

In diesem Fall gibt es 16 vertikale und 4 horizontale Reihe. Die Spielkarten werden auf diesen Felder gelegt. Die Kartenspieler decken abwechseln die verdeckten Spielkarten auf. Falls eine aufgedeckte Spielkarte auf einem Feld von entsprechendem Wert liegt, bleibt sie auf diesem Feld.)

Kartenspiel 12. (Spielregeln. Die wahrscheinlichen Regeln des Spieles.)

Das ist ein Brettspiel für zwei Kartenspieler.

Man verwendet zwei 32er Blätter. Jeder Kartenspieler spielt mit seinem Blatt. Die Spielkarten werden gemischt und anschließend zu einem Talon geformt.

Der Kartenspieler, der am Zug ist, nimmt eine Spielkarte von seinem Talon und legt sie nur auf ein freies Feld. Ziel des Spiels ist es, eine Kombination von seiner Spielkarten zu erreichen.

Wenn ein Kartenspieler, der am Zug ist, eine Spielkarte auf ein Feld gelegt hat, kann er eine Spielkarte seines Gegners bewegen, aber nur in dem Fall, wenn diese Spielkarte auf einem der diagonal, vertikal oder horizontal benachbarten Feld liegt.

Man kann die Spielkarte des Gegners auf beliebigen Feld legen. Man kann nur die Spielkarten des Gegners umlegen. Man kann nicht seine Spielkarten umlegen. Es ist nicht obligatorisch, die Spielkarten des Gegners umzulegen.

Die Kartenspieler versuchen Kombinationen aus ihren Spielkarten zu bilden und zu verhindern, daß der Gegner Kombinationen bildet.

Falls ein Kartenspieler eine Kombination gebildet hat, umdreht er die Spielkarte, die diese Kombination bilden. Die verdeckten Spielkarten bleiben auf den Felder, wo sie umdreht worden sind; sie können nicht umgelegt werden.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielkarten auf das Spielbrett gelegt werden.

Gewonnen hat der Kartenspieler, der mehr Spielkarten umdreht hat, so daß sie verdeckt auf Felder liegen.

Hier ist die Beschreibung der Regeln beendet. Die beschriebenen Kartenspiele zeigen die Möglichkeiten dieses Blattes.

Dieses Blatt ist eine vereinfachte Version, aber man kann es vollwertig für mehrere Kartenspiele verwenden. Die Spielregeln sind in allgemeinen Zügen beschrieben. Die Kartenspieler können sich noch viele neue Spielregeln und Variationen ausdenken.

Der Blatt und das Spielbrett sind unifiziert. Sie können für die weitere Versionen des Kartenspiels verwendet werden.

Sergey Leonidovich Panphilov

www.64g.ru

e-mail: panf-sergey@list.ru

2006 © S.L.Panphilov.