

MEZZA

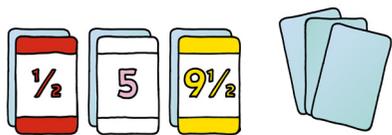
- SPIELREGELN -

ZIEL DES SPIELS:

Werden Sie Ihre Karten möglichst schnell los. Balance zwischen Geschwindigkeit und Strategie. Sobald Sie Ihre *aufgedeckten Karten* starten können, sind Sie auf dem richtigen Weg, aber andere Spieler können Sie jetzt leicht belästigen. Passen Sie auf, dass Sie den Ablagestapel nicht aufnehmen. Denken Sie voraus und versuchen Sie, sich an einige Karten Ihrer Gegner zu erinnern. Sie können davon profitieren.

ANFANG DES SPIELS:

Alle Karten werden gründlich gemischt. Jeder Spieler erhält drei verdeckte Karten vor sich, dazu drei aufgedeckte Karten. Die verdeckten Karten müssen ungesehen bleiben. Außerdem erhält jeder Spieler drei weitere Karten, die er in der Hand hält.



Aufbau der Karten eines Spielers beim Start

Die übrigen Karten werden verdeckt abgelegt und bilden einen Nachziehstapel.

Austauschen. Vor dem Beginn des Spiels kann jeder Spieler beliebig viele Karten aus seinem Blatt gegen seine aufgedeckten Karten austauschen. Mit einem

starken Satz aufgedeckter Karten hat der Spieler später im Spiel bessere Chancen.

Der Spieler mit der niedrigsten Karte in seinem Blatt beginnt, indem er diese Karte auf dem Tisch spielt (der Anfang des Ablagestapels). Wenn mehrere Spieler dieselbe niedrige Karte haben, beginnt der Spieler, der am schnellsten seine Karte spielt. *Hinweis: Die niedrigste Karte ist eine 1/2.*

SPIELEN DES SPIELS:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

- Jeder Spieler muss in seinem Zug eine Karte spielen, die *gleich oder höher* als die letzte Karte auf dem Ablagestapel ist.
- Mehrere Karten desselben Ranges können *gleichzeitig* gespielt werden.

Die Karten werden auf einen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel gelegt.

Ein Spieler soll mindestens *eine* Karte spielen. *Zum Beispiel kann ein Spieler entscheiden, eine 9 zu spielen und seine andere 9 zu behalten. Auch wenn sich zwei oder drei Karten auf dem Ablagestapel befinden, ist das Spielen einer einzigen Karte genug.*

Es ist nicht notwendig, der Reihenfolge der Karten zu folgen. *Zum Beispiel können Sie über eine 5 sofort eine 8 spielen.*

Auffüllen. Nach dem Spielen einer oder mehrerer Karten soll jeder Spieler sein Blatt immer sofort *auf drei auffüllen* mit Karten aus dem Nachziehstapel. Wenn ein Spieler bereits drei oder mehrere Karten in der Hand hat, darf er keine neuen Karten ziehen.

Ziehen. Wenn ein Spieler keine Karte ausspielen kann, muss er den ganzen Ablagestapel aufnehmen und seinem Blatt hinzufügen. Sein Zug ist dann vorbei. Der nächste Spieler darf eine neue Karte spielen als Anfang eines neuen Ablagestapels.

Notwendig spielen. Wenn ein Spieler eine Karte ausspielen kann, *muss* er diese Karte spielen. Der Spieler darf in dem Fall den Ablagestapel nicht aufnehmen. *Hinweis: Das Ausspielen einer 1/2 um den Zug eines Gegners wegzunehmen, ist nicht erforderlich [siehe 1/2].*

VERLAUF DES SPIELS:

In der ersten Phase des Spiels wird nur gespielt mit den Karten aus dem Blatt und wird das Blatt aufgefüllt mit Karten aus dem Nachziehstapel. Sobald der Nachziehstapel leer ist *und* ein Spieler alle Karten aus seinem Blatt ausgespielt hat, kann er mit seinen drei aufgedeckten Karten auf dem Tisch anfangen.

Aufgedeckte Karten. Das Spielen mit den drei aufgedeckten Karten geschieht genauso wie das Spielen mit den Karten aus dem Blatt. Die aufgedeckten Karten dürfen niemals dem Blatt hinzugefügt werden. Die Karten bleiben auch auf dem Tisch, wenn der Spieler keine Karte ausspielen kann und den Ablagestapel aufnehmen muss.

In diesem Fall soll der Spieler zuerst wieder die Karten aus seinem Blatt ausspielen, bevor er mit seinen aufgedeckten Karten weiterspielen kann.

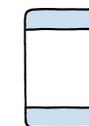
Verdeckte Karten. Die verdeckten Karten können gespielt werden, nachdem ein Spieler alle seine aufgedeckten Karten ausgespielt hat *und* keine Karten mehr in seinem Blatt hat. Wenn der Spieler an der Reihe ist, wählt er blind eine der verdeckten Karten und spielt sie direkt auf dem Ablagestapel ab. Wenn die umgedrehte Karte spielbar ist, wird das Spiel fortgesetzt. Wenn die umgedrehte Karte nicht spielbar ist, nimmt der Spieler den ganzen Ablagestapel einschließlich der umgedrehten Karte auf. Der Spieler soll zuerst wieder die Karten aus seinem Blatt ausspielen, bevor er eine weitere verdeckte Karte spielen kann.

ENDE DES SPIELS:

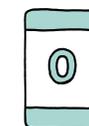
Der Spieler, der zuerst seine Karten auf dem Tisch *und* im Blatt verliert, gewinnt. Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein den letzten Spieler.

DIE KARTEN:

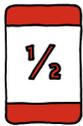
Das Spiel enthält 15 unterschiedliche Karten. Jede Karte erscheint vier Mal, außer der 1/2, diese Karte kommt zwölf Mal vor.



Dieser „Joker“ ohne Wertangabe kann auf jeder Karte gespielt werden. Der Rang der darunterliegenden Karte bleibt gültig.



Dieser „Joker“ kann auf jeder Karte gespielt werden. Der Rang ist 0. Jede Karte passt auf die 0.



Die niedrigste Karte im Spiel muss wie jede andere Karte auf die Karte passen, auf der sie liegt, (das heisst höher oder gleich sein), aber diese Karte kann ausnahmsweise *auch* auf $3\frac{1}{2}$, $6\frac{1}{2}$ oder $9\frac{1}{2}$ gespielt werden. Die Karten bilden dann zusammen eine 4, 7 oder 10. Der neue Rang ist sofort in Kraft [siehe 4, 7, 10]. *Hinweis: Die Kombination gilt nie umgekehrt, also nicht im Falle einer $3\frac{1}{2}$, $6\frac{1}{2}$ oder $9\frac{1}{2}$ auf einer $\frac{1}{2}$.*

Schnappen eines Zuges. Sobald ein Spieler ein $3\frac{1}{2}$, $6\frac{1}{2}$ oder $9\frac{1}{2}$ auf den Ablagestapel spielt, kann jeder *andere* Spieler ihn um eine $\frac{1}{2}$ ergänzen, egal ob er an der Reihe ist. Der erste Spieler, der seine $\frac{1}{2}$ spielt, schnappt sich den Zug. Danach ist der Spieler nach ihm an der Reihe. Wenn kein Spieler den Zug schnappt, ist wie üblich der nächste Spieler an der Reihe.

Die Anzahl der Karten zu einer Kombination ist irrelevant. *Zum Beispiel kann eine 4 auch mit drei mal einer $3\frac{1}{2}$ und zweimal einer $\frac{1}{2}$ gebildet werden („spielen Sie Mehrere Karten desselben Ranges gleichzeitig“).*

Es ist zulässig, dass der nächste Spieler eine weitere $\frac{1}{2}$ auf die Kombination spielt („spielen Sie eine Karte die gleich als der letzten Karte ist“). *Hinweis: Der Zug kann nur mit der ersten $\frac{1}{2}$ geschnappt werden. Wenn eine 7 kombiniert wird, wird bei eine zusätzliche $\frac{1}{2}$ nicht wieder ein Zug übersprungen [siehe 7].*

Die Kombination darf nicht durch einen Joker unterbrochen werden. *Ein $3\frac{1}{2}$ mit*

einem Joker (ohne Wertangabe) darauf, kann nicht mehr mit einer $\frac{1}{2}$ ergänzt werden.



Diese Karte muss wie jede andere Karte auf die Karte passen, auf der sie liegt. Sie ist höher als 3 und niedriger als 4.



Auf einer 4 soll der nächste Spieler einmal eine Karte gleich oder *weniger* als 4 spielen.



Diese Karte muss wie jede andere Karte auf die Karte passen, auf der sie liegt. Sie ist höher als 6 und niedriger als 7.



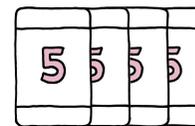
Wenn eine 7 gespielt wird (oder mehrere gleichzeitig), soll der nächste Spieler einen Zug überspringen. Die nächste Karte sollte gleich oder höher als 7 sein.



Die $9\frac{1}{2}$ ist die höchste Karte im Spiel und muss wie jede andere Karte passen. Auf diese Karte kann nur ein Joker oder einer $\frac{1}{2}$ gespielt werden.



Um 10 wird der Ablagestapel beiseite gelegt. Diese Karten gehören nicht länger zum Spiel. Der Spieler, der 10 gemacht hat, kann dann eine neue Karte als Anfang eines neuen Ablagestapels spielen. Die 10 ist keine unabhängige Karte im Spiel und kann nur gebildet werden, indem man eine $\frac{1}{2}$ auf einer $9\frac{1}{2}$ spielt (nicht umgekehrt).



Auch bei vier (oder mehr) gleiche Karten wird der Ablagestapel beiseite gelegt.

Diese vier Karten können gleichzeitig gespielt werden, oder von verschiedenen Spielern hintereinander. Der Spieler, der die vierte Karte gespielt hat, kann dann eine neue Karte als Anfang eines neuen Ablagestapels spielen. Die Serie von vier darf nicht durch einen Joker unterbrochen werden. *Hinweis: Die Vier-gleiche-Karten-Regel dominiert jede Kombinationsregel. Zum Beispiel: mit vier Halben auf einer $6\frac{1}{2}$, wird keine 7 gebildet; der Ablagestapel wird direkt beiseite gelegt.*

SCHNELL AUSSPIELN:

Wenn ein Spieler eine Karte zieht um sein Blatt auf zu füllen, und diese Karte ist gleich der letzten Karte die er gespielt hat, darf er diese Karte auch schnell ausspielen. Das ist nur möglich wenn der nächste Spieler noch nicht gespielt hat. Dies zählt als ein Zug, wobei der Spieler zwei gleiche Karten spielt. Der Spieler kann diesen Vorteil erzielen, indem er schnell spielt. Der nächste Spieler kann dies vermeiden, indem er nicht zu lange über seine nächste Karte nachdenkt.

Auch wenn ein Spieler die letzte Karte seines Blatt spielt, *und* der Nachziehstapel leer ist, darf er sofort jede seiner aufgedeckten Karten mit dem gleichen Rang spielen.

KURZE VARIANTE:

Für ein schnelleres und spannenderes Spiel entfernen Sie alle Karten 3, 6 und 9 aus dem Spiel. Die Regeln bleiben gleich, aber mit zwölf Karten weniger im Spiel. Diese Variante ist besonders geeignet für 2 bis 3 Spieler.

Deutsche Übersetzung der Spielregeln für Mezza Card Game.

Heruntergeladen von:
www.designspellen.nl

Autor:
Thomas Michael

Urheberrechte © 2018
Michele Michele Games



Mezza card game ist eine
Veröffentlichung von:

BISPUBLISHERS &



MICHELE MICHELE
GAMES

ISBN: 978 90 6369 472 2