

### Ziel

Die einander gegenüberstehenden Personen spielen zusammen und bilden eine Partei. Ziel ist es, die eigenen vier Spielsteine durch Fahren gemäss Kartenwert im Gegenuhrzeigersinn so rasch wie möglich vom Startraum in den Zielraum zu bringen. Es ist nicht möglich, als Einzelspieler zu gewinnen. Erst wenn alle acht Spielsteine einer Partei im Zielraum sind, ist das Spiel gewonnen. Hat ein Spieler alle eigenen Steine im Zielraum, so hilft er seinem Partner, indem er mit dessen Steinen, aber weiterhin mit eigenen Karten fährt.

### Ablauf

Während des ganzen Spiels werden die Karten von derselben Person ausgeteilt. Der Spieler, welcher die Runde beginnt, erhält als Erster Karten.

Bei Beginn erhält jeder Spieler 6 Karten.

Vor Beginn jeder Runde tauschen die Partner gegenseitig eine Karte. Diese darf erst aufgedeckt werden, wenn eine eigene Karte verdeckt weggegeben wurde. Nach Möglichkeit versucht man, einander zu helfen mit einer «nützlichen» Karte.

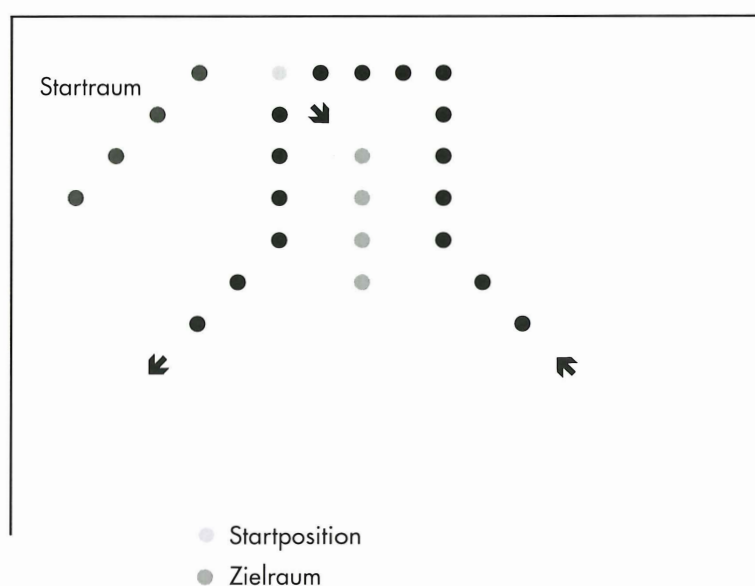
Im Gegenuhrzeigersinn legt nun ein Spieler nach dem andern eine Karte ab (sichtbar) und fährt den entsprechenden Wert (siehe Seite 3: Kartenwerte).

Kann ein Spieler nicht starten oder fahren, so scheidet er aus für die laufende Runde. Die restlichen Karten müssen abgelegt werden und verfallen.

Eine Runde ist zu Ende, wenn alle Karten gespielt/abgelegt sind.

Bei jeder Runde beginnt ein anderer Spieler (Wechsel im Gegenuhrzeigersinn).

In der zweiten Runde erhalten alle 5 Karten, in der dritten Runde 4 Karten usw. bis zu 2 Karten. Nach der 2-Karten-Runde erfolgt eine neue Runde mit 6 Karten usw. (6, 5, 4, 3, 2, 6, 5, 4, 3, 2, 6, 5...).





### **Start**

Mit As, König oder Joker kann ein Stein vom Startraum auf die Startposition gesetzt werden (siehe Seite 1: Illustration). Hier beginnt und endet die Runde, denn via Startposition wird auch der Zielraum betreten.

Der zum 1. Mal auf der Startposition stehende Spielstein ist geschützt, d.h., er kann weder getauscht (siehe Seite 3: BUBE) noch heimgeschickt oder überholt werden. Dies gilt auch für die eigenen Spielsteine. Steht der Spielstein durch Vorwärts- oder Rückwärtsfahren auf der Startposition (also nicht zum 1. Mal), so gilt das Feld als normales Spielfeld.

### **Heimschicken**

Treffen zwei Spielsteine (auch eigene) auf das gleiche Feld, so muss der eingeholte Stein in den Startraum zurück.

Werden Steine von der Sieben überholt – ob aufgeteilt oder nicht –, so müssen diese in den Startraum zurück.

Steht ein Stein auf einer «fremden» Startposition, so wird er heimgeschickt, wenn der andere Spieler einen Stein vom Startraum auf diese belegte (seine) Startposition setzen kann.

Nur zum 1. Mal auf der eigenen Startposition oder im Zielraum befindliche Steine können nicht heimgeschickt werden.

### **Überholen**

... ist immer erlaubt, ausser im Zielraum oder wenn ein Spielstein auf seiner Startposition steht.

### **Zugzwang**

Jede Karte, auch die Sieben, muss ausgefahren werden, insbesondere um die Steine im Zielraum zu platzieren. Ist der Kartenwert dafür zu hoch, muss eine weitere Runde gefahren werden.

Ausnahme: Braucht z.B. ein Spieler für seinen letzten Stein noch 5 Punkte, eine passende Karte fehlt ihm jedoch, so darf er dafür eine Sieben einsetzen (sofern er eine solche hat) und die restlichen 2 Punkte bereits mit einem Stein seines Partners fahren.

### **Zielraum**

Um in den Zielraum zu gelangen, muss die Startposition mindestens 2 Mal berührt werden. Es darf nur vorwärts in den Zielraum eingefahren werden. Ist man z.B. 2 Felder hinter der Startposition, so darf mit einer Vier zurückgefahren werden, aber nicht direkt in den Zielraum. In diesen wird dann beim nächsten Zug vorwärts eingezogen. Der Zielraum wird immer via Startposition betreten.

Im Zielraum darf weder überholt noch rückwärtsgefahren werden.



## Kartenwerte

AS	1 Punkt vorwärts oder 11 Punkte vorwärts oder ein Stein vom Starraum auf die Startposition
KÖNIG	13 Punkte vorwärts oder ein Stein vom Starraum auf die Startposition
DAME	12 Punkte vorwärts
BUBE	2 Spielsteine austauschen, einer davon muss ein eigener sein. Zum 1. Mal auf der Startposition, im Starraum oder im Zielraum befindliche Spielsteine können nicht ausgetauscht werden.
ZEHN	10 Punkte vorwärts
NEUN	9 Punkte vorwärts
ACHT	8 Punkte vorwärts
SIEBEN	7 Punkte vorwärts. Die 7 Punkte können auf beliebig viele eigene Spielsteine aufgeteilt werden. (z.B.: mit 1 Stein → 1 x 7 mit 2 Steinen → 1 x 5 + 1 x 2 oder 1 x 4 + 1 x 3 etc.) Einzigster Wert, der beim Überholen heimschickt (auch eigene Steine)!
SECHS	6 Punkte vorwärts
FÜNF	5 Punkte vorwärts
VIER	4 Punkte vorwärts oder 4 Punkte rückwärts
DREI	3 Punkte vorwärts
ZWEI	2 Punkte vorwärts
JOKER	Der Joker kann jeden der oben erwähnten Kartenwerte annehmen.