

SYMBOLO



Rommé in einer etwas anderen Version für 2 bis 4 Personen ab 8 Jahren

Kurzbeschreibung:

Symbolo hat vom Spielverlauf Ähnlichkeit mit dem Kartenspiel Rommé. Verschiedenste Kombinationen, seine Holzspielkärtchen zu legen, sind möglich. Jede Karte enthält eine Zahl und ein Symbol.

Ziel des Spieles:

Durch geschicktes Zusammenstellen von Symbolen und Zahlen und durch Anlegen an bereits bestehende Sätze und Reihen, vermindern sich die eigenen Kärtchen. Sieger einer Spielerunde wird, der kein Kärtchen zurückbehält.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Ständer. Die Holzspielkärtchen werden in den beigelegten Stoffbeutel gegeben und gut gemischt. Aus dem Beutel ziehen die Mitspieler je 14 Kärtchen, die sie auf ihrem Ständer sortieren.

Spielverlauf:

Gelost wird, wer beginnt. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt oder nimmt ein Kärtchen.

Zeitbegrenzung:

Innerhalb von 2 Minuten muss der Spieler seinen Spielzug beendet haben oder muss alle die Karten zurücknehmen, die er nicht in fehlerfreien Kombinationen angeordnet hat.

Das erste Auslegen:

Beim ersten Auslegen muss man beim Zusammenzählen der Kartenwerte mindestens 30 Punkte erreichen. Die Punktzahl kann sich auch auf verschiedene Kombinationen (Sätze oder Reihen) verteilen. Erreicht der Spieler nicht seine erforderliche Punktzahl, so muss er jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, ein weiteres Kärtchen vom Stapel ziehen. Erhält der Spieler dann ein Kärtchen, das ihm das Auslegen ermöglichen würde, muss er mit dem Auslegen warten bis er wieder am Zug ist.

Satz:

Ein Satz besteht aus drei oder vier Kärtchen desselben Wertes, aber unterschiedlichen Symbolen.

Reihe:

Eine Reihe ist eine Folge aufsteigender Kartenwerte mit dem gleichen Symbol. (Ausnahme: bei der 13 kann wieder mit der 1 begonnen werden)

Joker:

Den Joker erkennt man daran, dass alle Symbole auf ihm zu sehen sind. Die Kartenwerte entsprechen der Zahl. Er kann anstelle jedes beliebigen Kärtchens verwendet werden, so dass er beim Ablegen dem Wert des ersetzten Kärtchens entspricht. Bei der Endabrechnung zählt er allerdings 25 Punkte. Jeder Spieler, der am Zug ist und bereits ausgelegt hat, kann den Joker durch das richtige Kärtchen ersetzen, vorausgesetzt, er hat schon ausgelegt.

Das Anlegen:

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann an bereits ausgelegte Reihen oder Sätzen beliebig viele seiner Karten anlegen, solange sie passend sind und er die verlangten 30 Punkte hatte. Kann ein Spieler weder Anlegen oder Auslegen, so muss er ein Kärtchen ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Umbauen:

Jeder Spieler, der am Zug ist, kann für seinen Umbau auch Kärtchen aus vorhandenen Kombinationen verwenden. Dabei ist es einerseits möglich, alle Kärtchen einer Kombination zu nehmen und sie dann alle für eine seiner neuen Kombinationen zu benutzen. Andererseits ist es möglich, nur einen Teil der Kärtchen zu verwenden, wobei mindestens drei Kärtchen der ursprünglichen Kombination liegen bleiben müssen. Natürlich kann man auch einen Joker, der schon lag, verwenden. Voraussetzung ist allerdings, dass er vorher durch ein passendes Kärtchen ersetzt wurde und er im gleichen Zug wieder verwendet wird.

Spielende:

Der Spieler, der am Zug ist und dabei sein letztes Kärtchen anlegen kann, gewinnt dieses Spiel. Die Mitspieler addieren nun von ihren übrig gebliebenen Kärtchen die Werte, wobei ein Joker 25 Punkte zählt. Alle diese Punkte sind Minuspunkte, die notiert werden. Der Gewinner der Runde bekommt die Summe der Minuspunkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Viel Spaß beim Spielen wünscht die Höpinger Spiele-Werkstatt!

© Gumpert & Winken GbR
Höpingen 61
48720 Rosendahl

Wegen verschluckbarer Kleinteile für Kinder unter 3 Jahren
nicht geeignet. Diesen Hinweis bitte aufbewahren

Bezugsadresse: Höpinger Spiele-Werkstatt, 48720 Rosendahl Darfeld, Tel 02545/204
www.spiele-werkstatt.de