

Spielende: 2-6 Personen

Alter: ab 8 Jahre

Dauer: 10-15 Minuten

Spielkarten: 1 - 99

Runde Bonuskarten (Leben): 8 x

Idee

Alle Spieler bilden ein Team und spielen miteinander.

Es gibt keine GewinnerInnen/VerliererInnen. Einfach eine heitere Zeit mit möglichst vielen Runden.

In jeder Runde muss das Team alle Karten, die die Mitspieler in den Händen halten, bestmöglichst, intuitiv immer aufsteigend offen in die Tischmitte ablegen. Es gibt keine Reihenfolge innerhalb der Spielenden. Wer eine Karte legen will, legt sie.

Die Spieler dürfen nichts über die eigenen Karten verraten. Weder über verbale noch über non-verbale Zeichen.

Bonuskarten

Das Team bekommt je nach Anzahl Spieler runde Bonuskarten (geht auch mit Münzen etc.).

Diese werden offen ausgelegt.

Anzahl Spielende	Startkapital	Runden *
2	2 Bonuskarten	11
3	3 Bonuskarten	9
4 - 6	4 Bonuskarten	7

* Je nach Anzahl Spielende werden 7, 9 oder 11 Runden gespielt (mehr dazu siehe Rubrik Spiel Ende). Werden die Runden 2, 4, 6 und 8 erfolgreich gespielt, bekommt das Team eine zusätzliche runde Bonuskarte.

Vorbereitungen

Die 99 Spielkarten werden gut gemischt und verdeckt als Fächer ausgelegt. Alle wählen daraus eine Karte (für 1. Runde) und nehmen sie so in die Hand, dass kein anderer sie sieht. Die restlichen Karten werden wieder gestapelt und für die nächste Runde beiseitegelegt.

In der 1. Runde bekommen alle je eine Karte. In der 2. Runde bekommen alle je zwei Karten, usw.

Ablauf

Alle schätzen vor Beginn der Runde ihre Karten mit Blick auf bereits gespielte Runden oder Erfahrungen mit MitspielerInnen ein. Wer bereit ist die anstehende Runde zu spielen, legt als Zeichen eine Hand auf den Tisch. Erst wenn alle bereit sind, geht's los.

Diese gemeinschaftliche oft auch besinnliche Einstimmung kann 1 Minute oder länger dauern und kann für den guten Spielverlauf durchaus eine wichtige Rolle spielen.

Die Karten, die die Spielenden in der Hand haben, müssen nun einzeln und in einer aufsteigenden Reihe offen in die Tischmitte gelegt werden. Wer glaubt, in der jeweiligen Runde die niedrigste Karte zu haben, legt sie ab und eröffnet somit die Runde.

Legen die Spieler alle Karten der jeweiligen Runde in der richtigen aufsteigenden Reihenfolge ab, ist die Runde geschafft. Hier z.B. mit 3 SpielerInnen in der 2. Runde (mit je 2 Karten):



Die Entscheidung, die Karten 35 / 61 / 87 zu spielen, war mit Blick auf die grossen Abstände nicht einfach.

Die in der Runde gespielten Karten werden beiseitegelegt und die nächste Runde kann gespielt werden. D.h. die Spielenden ziehen aus den neu aufgefächerten Karten (ohne die Karten der vorangehenden Runden) z.B. für Runde 2 je zwei Karten oder z.B. für Runde 5 je fünf Karten. Stimmen sich wieder ein, legen als Zeichen der Bereitschaft für die jeweilige Runde die Hand flach auf den Tisch und dann geht's wieder los – sprich, wer glaubt, in dieser neuen Runde die niedrigste Karte zu haben, legt sie ab und lanciert die Runde. In der beschriebenen Weise wird Runde für Runde gespielt.

Belohnung

Für die erfolgreich (= aufsteigende Reihenfolge) gemeisterten Runden 2, 4 und 6 erhält das Team eine zusätzliche runde Bonuskarte. Auch dann, wenn in der Runde wegen einem Legefehler eine Bonuskarte abgegeben werden musste.

Fehler beim Ablegen

Spielt jemand eine Karte „zu früh“, (resp. jemand „war zu spät“), wird das Spiel sofort von den Spielenden unterbrochen, die niedrigere Karten in der Hand halten. Das Team legt deswegen pro Fehlkarte je eine Bonuskarte beiseite. Danach werden diese tieferen Karten in korrekter Reihenfolge integriert und die Runde wird weiterspielt. Zum Beispiel:

Nach längerem Zögern legt ein Spieler nach vorliegender 23 die 35. Zwei Spieler haben jedoch niedrigere Karten z.B. 29 und 33. Sie müssen intervenieren und zeigen ihre Karten. Zwei Bonus-karten sind wegzulegen. Die Karten 29 und 33 werden zwischen den beiden Karten 23 und 35 integriert und es geht weiter.



Spiel Ende

Sollte es dem Team gelingen, alle erforderlichen Runden erfolgreich abzulegen, hat es gemeinschaftlich gesiegt. Dies kommt selten vor. Hut ab!

Sollte das Team vorzeitig die letzte runde Bonuskarte beiseitelegen müssen (weil jemand eine tiefere Karte hatte), ist das Spiel beendet. Nicht etwa gescheitert, es konnte einfach nicht zu Ende gespielt werden.

Kommunikation

Es ist kaum möglich dieses Spiel still und ohne Zeichen zu spielen. Dafür ist es zu spannend. Ein Zurücklehnen oder Flachlegen der Karten oder ein Gähnen sind ja auch schon Zeichen. Es geht einfach darum, möglichst keine Zeichen offensichtlich oder konstant zuzulassen.