

Rennen

ein Deck Doppelkopfkarten | 2 Spieler, Alter 10+ | 10 - 20 Minuten | Anlegenspiel

1. Spielziel:

Ein Spieler gewinnt, sobald er eine Reihe einer beliebigen Farbe durch Anlegen vervollständigt hat. Ebenso gewinnt ein Spieler, wenn er drei „Strikes“ besitzt, also wenn er von jeder der drei Farben (außer Karo) eine Karte doppelt besitzt.

2. Ablauf

Vorbereitung:

Beide Spieler legen vor sich Kreuz-, Pik- und Herzdame nebeneinander hin. Alle restlichen Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben das Spielfeld gelegt.

Ablauf eines „Rennens“:

Zunächst werden die vier obersten Karten des Stapels offen hingelegt. Diese Karten können nach dem Rennen an die Damen angelegt werden. Diese vier Karten bilden den „Markt“.

Nun werden jedem Spieler drei Karten verdeckt ausgeteilt. Das Rennen beginnt, indem beide Spieler eine dieser Karten vor sich verdeckt hinlegen und gleichzeitig aufdecken. Der Spieler der die höhere Karte gelegt hat, gewinnt den Stich. Hierbei gilt die klassische Rangfolge (Neun, Bube, Dame, König, Zehn, Ass - Farben spielen keine Rolle).

Bei einer gleichhohen Karte wird der Stich beiseite gelegt und nicht gezählt. Der Gewinner ist der, der so die meisten Stiche machen konnte. Bei einem finalen Unentschieden (alle drei Karten sind ausgespielt) wird jedem Spieler jeweils eine verdeckte Karte vom Stapel ausgeteilt. Beide decken diese gleichzeitig auf und machen so den endgültigen Gewinner aus. Bei einem erneuten Patt wird dieser Vorgang wiederholt.

Einfacher Sieg:

Gewinnt ein Spieler mit einer Differenz von einem Stich, so nimmt **zuerst der Verlierer** eine der vier Karten aus dem Markt zu sich. Danach nimmt der Gewinner zwei der verbleibenden zu sich. Die überbleibende Karte wird wieder in den Stapel gemischt.

Ultimativer Sieg:

Gewinnt ein Spieler mit einer Differenz von zwei Stichen oder mehr, so darf er als Gewinner zuerst eine Karte vom Markt nehmen. Darauf nimmt der Verlierer eine und schließlich der Gewinner nochmal eine. Die überbleibende Karte wird wieder in den Stapel gemischt.

Diese aus dem Markt entnommenen Karten können nun bei den Damen angelegt werden. Karokarten oder Karten die nicht direkt angelegt werden können, werden vorerst in die Reserve gelegt. Eine doppelte Karte, ein sogenannter „Strike“, wird offensichtlich beiseite gelegt. Hat man in **allen drei** Farben einen Strike, gewinnt man das Spiel.

Alle Karten des Rennens, also die Stiche, werden wieder in den Stapel gemischt. Darauf werden wieder die vier Marktkarten offengelegt und das Rennen beginnt von neuem.

Anlegen:

Die Spieler haben die Möglichkeit ihre gewonnenen Karten aus dem Markt an ihre Damen der **jeweiligen Farbe** anzulegen. Hierbei gilt, dass keine Lücke zwischen der anzulegenden Karte und der Dame existieren darf. So kann eine Zehn nicht direkt an die Dame angelegt werden. Liegt der König bereits da, so kann sie an ihm angelegt werden. Karten aus der Reserve können auch später jederzeit angelegt werden. Anlegereihenfolge: Neun, Bube, Dame, König, Zehn, Ass.

3. Vorbereitungsphase:

Nach dem Erhalten der drei Karten und vor dem Rennen in dem die Spieler ihre Stiche machen, ergibt sich noch die Möglichkeit die Hand durch sogenannte „Vorteile“ zu verändern. Hat ein Spieler mehr Karten einer bestimmten Farbe als sein Gegner angelegt, so besitzt er diesen Farbvorteil.

Haben beide Spieler keine oder gleichviel Karten angelegt, so kommt der Vorteil nicht zu Geltung. Karten, die nicht angelegt sind, zählen **nicht** dazu.

Pikvorteil:

Dem Spieler mit diesem Vorteil werden beim Austeilen vier anstatt drei Karten ausgeteilt. **Nachdem** der Herzvorteil (sofern vorhanden) ausgespielt wurde legt der Spieler mit dem Pikvorteil eine Karte auf den Ablagestapel.

Herzvorteil:

Nach dem Austeilen der drei Karten hat der Spieler mit dem Herzvorteil die Möglichkeit, sich von seinem Gegner zwei seiner Handkarten anzeigen zu lassen. Welche das sind, entscheidet der Gegner. Der bevorteilte Spieler kann nun **eine** dieser angezeigten Karten mit einer seiner eigenen Handkarten austauschen, sodass beide Spieler schließlich wieder drei (bzw. vier) Handkarten haben.

Karosonderregel: (Jeder Spieler kann diesen „Vorteil“ ausspielen)

Nach dem Ausspielen des Herz- und Pikvorteils können die Spieler beliebig viele **Karo** Karten aus ihrer Reserve mit ihren Handkarten austauschen. Die ausgetauschten Karten werden **direkt** in den Stapel gemischt.

Hat einer Spieler am Ende dieser Vorbereitungsphase drei gleiche Karten auf der Hand (zB drei Buben - egal welcher Farbe), so besitzt er eine „Bombe“. Diese macht er **erst** beim Ablegen der ersten Karte bekannt und gewinnt so das Rennen mit einem Ultimativen Sieg. Hat der Gegner ebenfalls eine Bombe erfährt der Spieler mit der höheren Bombe den Ultimativen Sieg.

Im Rennen an sich kommt dann noch der dritte Vorteil zum Tragen, nämlich der

Kreuzvorteil:

Der Spieler mit Kreuzvorteil entscheidet jegliches Unentschieden für sich. Legen beide Spieler eine gleichhohe Karte, so gewinnt er den Stich.

4. Sonderfälle und -regeln

„Simultaner Sieg“:

Könnten beide Spieler das Spiel in der selben Runde für sich entscheiden, so gewinnt der Spieler, der zuerst die entscheidende Karte vom Markt zu sich nimmt.

Bombenpatt:

Wenn kein Spieler einen Kreuzvorteil hat, werden beiden Spieler eine Karte ausgeteilt welche den Sieg mit einem Stich Vorsprung entscheidet.

Kartenmangel:

Falls im späteren Spielverlauf nicht mehr genügend Handkarten ausgeteilt werden können, so werden beiden Spielern, sodass es aufgeht, entweder drei, zwei oder nur noch eine Karte ausgeteilt. Dementsprechend kommen Pik- und Herzvorteil **nicht** mehr zur Geltung. Karokarten können noch ausgetauscht werden, jedoch nicht „hinzugefügt“. Bomben können bei zwei bzw. einer Karte nicht mehr gebildet werden. Kommt es vor, dass beiden Spielern nicht mal eine Karte ausgeteilt werden kann, geht das Spiel unentschieden aus.

Veranschaulichung des Anlegen:

			
♥ Ass	♥ Ass	♠ Dame	♠ König
♥ Zehn	♥ König	♠ Bube	♠ Dame
♥ König	♥ Dame	♠ Neun	♠ Neun
♥ Dame	! Ohne Zehn kann das		! Ohne Bube kann die
♥ Bube	Ass nicht angelegt werden		Neun nicht angelegt werden

6. Beispielrynde

1. Vier Karten werden als Markt aufgedeckt.
2. Spieler 1 erhält drei Handkarten. Spieler 2 erhält vier Handkarten weil er einen Pikvorteil besitzt.
3. Spieler 1 fordert seinen Herzvorteil ein und lässt sich von Spieler 2 zwei Handkarten zeigen. Spieler 1 tauscht eine der vorgezeigten Karten mit einer von seinen aus.
4. Spieler 2 legt wegen dem Pikvorteil noch eine Karte ab.
5. Spieler 1 tauscht noch sein Karoass mit einer seiner Handkarten aus. Die ausgetauschte Karte wird direkt in den Ablagestapel gemischt.
6. Beide Spieler sind bereit und legen ihre erste Karte verdeckt vor sich und decken sie gleichzeitig auf. Beide legen ein Ass und Spieler 1 gewinnt den Stich, weil er einen Kreuzvorteil besitzt.
7. Spieler 1 hat in diesem Rennen zwei Stiche gemacht und Spieler 2 einen. Da Spieler 1 nur mit einer Stichedifferenz von eins gewonnen hat nimmt zuerst Spieler 2 eine Karte vom Markt. Danach nimmt Spieler 1 zwei Karten vom Markt.
8. Weil Spieler 2 nun zwei Herzasse besitzt. legt er sein gerade gewonnenes schräg beiseite um einen „Herzstrike“ zu markieren.
9. Alle Karten aus dem Rennen und die überbleibende Marktkarte werden in den Stapel gemischt und das Rennen beginnt von neuem.

7. Beispielspielfeld



8. Hintergrund

Das Spiel wurde von mir im Frühjahr 2017 nach und nach zu dem geformt, was es jetzt ist. Nach gefühlt endlosen Testrunden Diskussionen und korrigieren der Spielmechanik kann ich es nun als fertig befinden. Das Spiel ist kurz und knackig und eignet sich entsprechend für Runden während der Zugfahrt oder für Langeweilebekämpfung in der Mittagspause. Aber auch kleinere Turniere lassen sich super durch den geringen Aufwand organisieren und bieten super Abwechslung, da man sein Spielstil stets strategisch auf jeden Gegner anpassen sollte. Ausprobieren lohnt sich!

Spielautor:

Leon Hensler (M, 20)

Gaylingstraße 4

79117 Freiburg

henslerleon@gmail.com

