

SPIELREGELN TOP ASS GIGA QUARTETT

Inhalt: 32 klassische Quartett- und Trumpfkarten
6 Boosterkarten

1. KLASSISCHES TRUMPFEN

Die 32 Karten gut mischen und zu gleichen Teilen an alle Spieler verteilen. Jeder nimmt seinen Stapel so in die Hand, dass er nur seine oberste Karte sieht. Der Spieler links vom Geber beginnt und wählt eine Kategorie aus. Er liest den Wert laut vor. Die Mitspieler lesen reihum ebenfalls die geforderten Angaben vor.

Wer den höchsten Wert hat, gewinnt die Karten seiner Mitspieler und legt sie unter seinen Stapel. Bei gleichen Werten wird gestochen: Alle Mitspieler legen ihre Karte in die Mitte und derjenige, der zuletzt an der Reihe war, sagt einen Wert der nächsten Karte an. Der Gewinner erhält diesen Stich und die Karten in der Mitte, um die gestochen wurde.

2. ... MIT BOOSTERKARTEN

Mit den Boosterkarten erhältst du zusätzliche Macht in Form von Jokern. Die 6 Karten „Joker“ (2x), „Veto“ (2x), „Herrscher“ (1x) und „Retter“ (1x) werden beim Mischen an alle Mitspieler nach dem Zufallsprinzip verteilt. Sie werden auf einem Extrastapel verdeckt aufbewahrt. Du kannst dir natürlich deine Booster vor Beginn des Spiels ansehen, um ihren Einsatz zu planen. Nachdem der Gegner angesagt hat und dir der Verlust einer Trumpfkarte droht, darfst du eine beliebige Boosterkarte einsetzen. Der Einsatz der Karte zwingt ihn, entweder die Kategorie zu wechseln („Veto“) oder die Macht der Ansage an dich abzugeben („Herrscher“), gibt dir die Möglichkeit deinen Wert zu verdoppeln („Joker“) oder zwei Karten von deinem Gegner zu ziehen („Retter“). Nach ihrer Anwendung wird jede Boosterkarte ungültig. Einige dich vor Spielbeginn mit deinen Mitspielern, bei welcher Kategorie der höhere oder der niedrigere Wert der bessere und damit der gewinnende ist. Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle Karten gewonnen hat.

Alle Daten und Fakten zu den 32 Mannschaften: Stand August 2018