



Karin Hetling



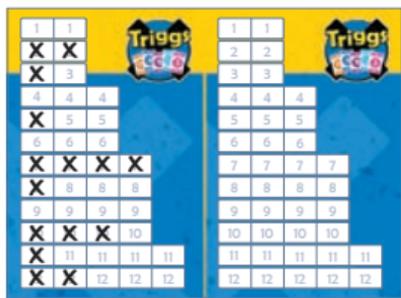
935444

Zur Genüge Extrazüge!

Spieler: 2-4 Alter: ab 8 Jahren Dauer: ca. 20 Minuten

Material 108 Karten mit Werten von 1 – 12 (jeden Wert gibt es 9 x)

1 Abreißblock



Achtung: Jeder Zettel des Abreißblocks zeigt auf jeder Seite 2 Tabellen. **Pro Partie** benötigt jeder Spieler nur **eine Tabelle**.

Im Spielverlauf kreuzt jeder Spieler die Zahlen seiner Tabelle an – der Übersichtlichkeit halber immer von links nach rechts (siehe nebenstehendes Beispiel).

Triggs ist ein Wettrennen. Wie kreuzt man die Zahlen am schnellsten an? Wer zuerst **alle Zahlen** seiner Tabelle angekreuzt hat, ist Sieger!

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt einen Stift und einen Zettel vom Abreißblock. Die 108 Karten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt **5 Karten**, die er auf die Hand nimmt. Aus den restlichen Karten werden **drei Zugstapel** gebildet und nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Der mittlere Stapel wird **verdeckt** hingelegt, die beiden äußeren Stapel **offen**. Von jedem offenen Stapel ist immer nur die oberste Zahl zu sehen.

Hinweis: Der mittlere Stapel sollte deutlich mehr Karten enthalten als die beiden äußeren. Die genaue Kartenanzahl ist nicht wichtig.



linker Stapel



verdeckter Stapel



rechter Stapel

Spielablauf

Es wird ausgelost, wer beginnt. Wer an der Reihe ist, führt **genau eine** der drei folgenden Aktionen aus. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran und führt seinerseits genau eine der drei Aktionen aus. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weitergespielt.

Aktion A: Karten ziehen

Der Spieler zieht **genau 2 Karten** (nicht nur eine!) von beliebigen Stapeln und nimmt sie auf die Hand. Er kann die beiden Karten von einem einzigen beliebigen Stapel ziehen oder auch von zwei beliebigen verschiedenen Stapeln.

Tim hat 5 Karten auf der Hand. Er zieht eine Karte vom verdeckten mittleren Stapel und eine Karte vom offenen linken Stapel.

Achtung, Handkartenlimit beachten! Jeder Spieler darf **maximal 10 Karten** auf der Hand haben. Sollte ein Spieler bereits 10 Karten haben, darf er Aktion A nicht ausführen. Sollte ein Spieler 9 Karten haben, darf er ausnahmsweise nur eine Karte ziehen.

Aktion B: Karten abwerfen

Der Spieler wirft **beliebig viele Karten einer Zahl** ab und legt sie an den Tischrand auf den Ablagestapel. Es ist **nicht erlaubt**, unterschiedliche Zahlenwerte abzuwerfen.

Sarah wirft zwei Karten mit der Zahl 9 auf den Ablagestapel.

Aktion C: Ankreuzen

Der Spieler sagt laut und deutlich **einen Zahlenwert** an, den er in seiner Tabelle ankreuzen möchte. **Maria sagt: „Ich kreuze 11en an!“**

Der Spieler legt Karten des angesagten Zahlenwertes offen vor sich ab. Er kann den Zahlenwert entweder aus **einer Karte** oder aus **der Summe von zwei Karten** (niemals aus mehr als zwei Karten!) bilden. Der Spieler kann den Wert beliebig oft bilden und somit mehrere Kreuze machen. Alle abgelegten Karten werden anschließend an den Tischrand auf den allgemeinen Ablagestapel gelegt.



Maria legt zwei einzelne 11en aus. Außerdem bildet sie zweimal die 11 aus der Summe von jeweils zwei Karten ($7+4$ sowie $10+1$). Sie kreuzt vier Felder in der 11er-Reihe ihrer Tabelle an.

Ganz wichtig: Kreuzt ein Spieler **das letzte Feld einer Zahlenreihe** seiner Tabelle an, muss er **sofort ein Extrakreuz** in einer beliebigen anderen Zahlenreihe machen (was super ist!). Für das Extrakreuz wird **keine** Karte ausgespielt.



Tim sagt: „Ich kreuze 7en an!“ Er spielt eine 7 sowie zweimal $5+2$ aus. Er kreuzt alle drei noch freien Felder seiner 7er-Reihe an und erhält sofort ein Extrakreuz. Das Extrakreuz macht er in der 9er-Reihe.

Beachte: Es ist möglich und ausdrücklich erlaubt (und natürlich besonders erfreulich), mehrere Extrakreuze nacheinander zu generieren, sozusagen eine Kettenreaktion auszulösen.

Sarah kreuzt das letzte Feld ihrer 10er-Reihe an und erhält sofort ein Extrakreuz. Sie macht dieses Extrakreuz in der 8er-Reihe, die nun ebenfalls voll ist. Sie erhält ein weiteres Extrakreuz und macht dieses in der 5er-Reihe.

Die Anzahl der möglichen Kettenreaktionskreuze ist nicht begrenzt. Es ist durchaus möglich, elfmal nacheinander ein Extrakreuz zu generieren, alle 12 Reihen nacheinander abzuschließen und das Spiel somit triumphal zu gewinnen.

Beachte: Sollten in einer Zahlenreihe z.B. nur noch zwei Kreuze fehlen, so darf der Spieler in seiner Aktion nur so viele Karten ausspielen, um damit maximal zwei Kreuze in dieser Reihe zu machen. Es ist also **nicht erlaubt** Zahlen zu bilden, die man nicht ankreuzen kann (weil man überflüssige Karten gerne loswerden möchte).

Keine Handkarten mehr

Hat ein Spieler nach Ausführen von Aktion B oder C keine einzige Karte mehr auf der Hand, zieht er sofort **5 neue Karten vom verdeckten Zugstapel**.

Hinweis: Das gezielte Leerspielen der eigenen Kartenhand ist eine gute Vorgehensweise, um Tempo ins Spiel zu bringen. Man muss im Spielverlauf immer abwägen, was besser ist – entweder **viele Karten sammeln** und flexibel beim Bilden der Werte sein oder die Kartenhand **rasch leerspielen**.

Zugstapel alle

Sollte einer der drei Zugstapel im Spielverlauf leer sein, wird das Spiel kurz unterbrochen. Die Karten des allgemeinen Ablagestapels werden gemischt und der aufgebrauchte Stapel wird wieder entsprechend aufgefüllt.

Hinweis: Der Einfachheit halber kann man auch gleichzeitig die anderen Stapel, die noch nicht leer sind, wieder etwas auffüllen. Einfach einige Karten ganz unten unter die entsprechenden Stapel schieben.

12er-Werte aussortieren

Gegen Ende einer Partie kann es in seltenen Fällen vorkommen, dass **alle** Spieler in ihrer Tabelle die 12er-Reihe komplett angekreuzt haben – die 12er-Karten sind somit nutzlos und überflüssig. In diesem Fall wird so verfahren, dass 12er-Karten, die nachfolgend auf einem der **beiden offenen** Zugstapel auftauchen, sofort aus dem Spiel genommen und in die Schachtel gelegt werden.

Beachte: 12er-Karten, die die Spieler auf der Hand haben, können weiterhin nur mittels Aktion B abgespielt werden (und kommen dann in die Schachtel).

Sollte **nach** dem beschriebenen Fall mit den 12er-Karten das Gleiche mit den 11er-Karten passieren, wird auch mit den 11er-Karten entsprechend verfahren. Alle anderen Kartenwerte (1-10) bleiben auf jedem Fall im Spiel.

Wer zuerst alle Zahlen seiner Tabelle angekreuzt hat, ist Sieger!

