

DUTCH *frei nach Überlieferung ;)

Spielidee

Durch geschicktes, schnelles Abwerfen und Tauschen versuchst Du die Summe deiner Kartenwerte zu reduzieren um am Ende eines Spiels die wenigsten Punkte zu erzielen. Aber aufgepasst! Sagt einer der Spieler „Dutch“ oder wirft sich frei bleibt nur noch eine Runde Zeit dein Blatt zu verbessern. Da Du „blind“ spielst präge dir die Karten, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet, Zug um Zug gut ein.

Die Farbe der Karten spielt hierbei keine Rolle. Ausnahme: der rote König.

Spielmaterial

Die Hälfte eines klassischen Rommé Kartenblattes, 55 Spielkarten.

Spielziel und Vorbereitung

Ein Spiel läuft über mehrere Runden. Am Ende jeder Runde werden die Punkte gewertet. Das Spiel endet wenn sich die Spieler darauf einigen oder nach so vielen Runden wie vor Spielbeginn festgelegt wurden. Gewonnen hat der Spieler mit den wenigsten Punkten.

Mischt die Karten und teilt verdeckt 4 Karten je Spieler aus. Die ausgegebenen Karten werden je zwei neben, zwei übereinander von jedem Spieler verdeckt ausgelegt.

Die restlichen Karten kommen als Nachziehstapel in die Mitte.

Nach der Ansage Ding Dong, oder jedem anderen Signal welches die Gruppe vorher festgelegt, sieht sich jeder Spieler die beiden unteren Karten aus der eigenen Auslage kurz an und prägt sie sich bestenfalls ein! Die Karten werden anschließend sofort wieder verdeckt zurückgelegt.

WICHTIG: Die Karten in der Auslage bleiben während des gesamten Spiels verdeckt!

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.



Spielablauf

Ziehe eine Karte vom Nachzieh- oder Ablagestapel. Der Startspieler kann nur vom Nachziehstapel ziehen.

Führe nun eine der folgenden Aktionen aus:

- a) Tausche eine der verdeckten Karten aus deiner Auslage gegen die gezogene Karte und werfe diese ab
- b) Werfe die gezogene Karte ab

Hast Du oder einer deiner Mitspieler eine Karte mit gleichem Symbol, unabhängig von der Farbe, in der Auslage darf diese zusätzlich abgeworfen werden. Allein der schnellste Spieler darf seine Karte auf dem Abwurfstapel liegen lassen. **Beachte:** *Bei Fehlwurf muss eine Strafkarte gezogen werden, diese kommt zusätzlich verdeckt in die Auslage.*

Wirfst Du eine der folgenden Karten ab darfst du eine weitere Aktion ausführen:

- 7/8 Sieh dir eine deiner eigenen Karten an
- 9/10 Sieh dir eine der Karten deiner Mitspieler an
- Bube Tausche verdeckt eine eigene oder eine Karte deiner Mitspieler gegen eine ausliegende Karte eines anderen Spielers

Es werden so viele Runden gespielt bis einer der Spieler „Dutch“ ansagt oder keine Karten mehr in der Auslage hat, die Runde wird bis zu diesem Spieler zu Ende gespielt. Dabei sind die geltenden Regeln und Aktionen zu befolgen und gültig. **Ausnahme:** *der DutchSpieler ist safe. Von diesem Spieler dürfen nun keine Karten mehr angeschaut oder ausgetauscht werden. Die Ansage Dutch muss erfolgen bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.*

Beachte: *Sollte sich ein Spieler während er am Zuge ist frei werfen, also keine Karten mehr in der Auslage haben, endet die Runde sofort! Dieser Spieler erhält -10 Punkte.*

Wertung

2-10	jeweiliger Kartenwert
Bube, Dame, schwarzer König	+10
Roter König	-1
Ass	+1
Joker	0

Die zusammen gerechneten Karten ergeben die erspielten Punkte einer Runde.

Zusätzlich erhält der DutchSpieler

Dutch verteidigt	-10
Dutch verloren	+10

Beachte: *Als verloren gilt auch Gleichstand oder wenn sich in der Endrunde einer der Spieler freigeworfen, also keine Karten mehr in der Auslage hat. Der Dutch-Spieler verliert dann unabhängig der erspielten Punkte. Beispiel: Der DutchSpieler hat nur noch den roten König und einen Joker in der Auslage und somit -1 Punkt. Der Spieler ohne Karten 0 Punkte. Der DutchSpieler hat zwar rechnerisch weniger Punkte, verliert aber trotzdem.*