LOBO 77

Einen trifft's immer ...

Spieler: 2 – 8 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt: 56 Spielkarten
24 Chips
1 Spielanleitung

Kartenverteilung:
1 Karte „76“
4 Karten „0“
4 Karten „-10“
4 Karten „x2“
5 Karten „Richtungswechsel“
6 Paschzahlenkarten „11“, „22“, „33“, „44“, „55“, „66“
8 Karten „10“
24 Karten je 3 Stück von 2 bis 9

spiel gut
vom arbeitsausschuß kinderspiel+spielzeug ausgezeichnet

SPIELIDEE

Reihum werden Karten ausgespielt und deren Werte addiert. Ziel des Spiels ist es, mit der eigenen Karte die „77“ nicht zu erreichen. Wer sie erreicht oder übertrifft, verliert einen seiner Chips. Gewonnen hat, wer als letzter Spieler noch Chips besitzt.

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler mischt und verteilt die Karten. Jeder Spieler erhält **fünf Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält **drei Chips**. Nicht benötigte Chips kommen zurück in die Schachtel.

SPIELVERLAUF

Der Spieler links vom Kartengeber ist Startspieler. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler legt eine Karte offen neben den Zugstapel und beginnt damit den Ablagestapel. Er sagt die Zahl laut an und zieht eine neue Karte vom Zugstapel.
Der nächste Spieler legt eine Karte auf den Ablagestapel und addiert den Wert seiner Karte mit der zuletzt angesagten Zahl.

Beispiel: *Walter beginnt das Spiel, legt eine „10“er Karte ab und sagt laut „Zehn“. Danach zieht er wieder eine Karte. Links von ihm sitzt Gudrun. Sie legt eine „9“er Karte ab, addiert diese dazu und sagt laut „Neunzehn“. Auch Sie zieht danach eine Karte vom Zugstapel.*

Achtung: Immer wenn eine Karte ablegt wurde, wird sofort eine neue Karte vom Zugstapel gezogen, so dass ein Spieler immer fünf Karten auf der Hand hat.
Vergisst ein Spieler eine 5. Karte nachzuziehen, hat er bis zum Rundenende nur noch vier Karten zur Verfügung!

Ist der Zugstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels – bis auf die oberste Karte – neu gemischt und wieder als Zugstapel bereitgelegt.

PASCHZAHLEN

Es gibt sechs Karten mit Paschzahlen.

Paschzahlen haben in diesem Spiel zwei Auswirkungen:
Zum Ersten wirken sich diese Karten als **„Beschleuniger“** aus, denn für den nächsten Spieler kann das Rundenende schon da sein, wenn er sich nicht mit passenden Karten „retten“ kann.

„Pasch 11“
Die Paschzahlenkarten werden als ganz normale Zahlenkarten ausgespielt und addiert. Mit zunehmender Rundendauer wird es aber immer schwieriger, sie los zu werden.

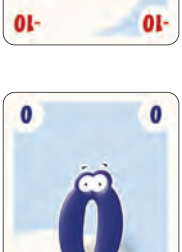
Zum Zweiten verliert man einen Chip, sobald man im Laufe der Runde auf eine **Paschzahl** kommt.

Beispiel: *Die Addition hat bis Gudrun „19“ ergeben. Der 3. Spieler Dieter legt eine „3“ ab und kommt somit auf die Paschzahl „22“ – Dieter muss daher einen seiner Chips abgeben!*

AKTIONSKARTEN

Besonderen Reiz bringt das Einsetzen der Aktionskarten:

Wird die Karte **„-10“** gespielt, dann werden von der zuletzt gesagten Zahl 10 Punkte abgezogen. Das Ergebnis ist der aktuelle Spielstand und wird laut angesagt. Es sind auch Minus-Zahlen unter „0“ möglich.



Die Karte **„0“** wird meist in bedrohlichen Situationen gespielt. Die zuletzt genannte Zahl wird wiederholt und das Problem an den nachfolgenden Spieler weitergegeben.

Wird eine Karte **„Richtungswechsel“** gespielt, dann wird die letzte Punktzahl nochmals genannt und die Spielrichtung ändert sich, bis eine neue Richtungswechselkarte abgelegt wird und die Richtung sich erneut ändert.

Beispiel: *Die Spielrichtung ist im Uhrzeigersinn und ein Spieler spielt eine Richtungswechselkarte aus, dann ist nicht der Spieler links von ihm an der Reihe sondern der Spieler rechts von ihm.*

Legt ein Spieler die Karte **„x2“** auf den Ablagestapel, dann bleibt der Punktestand unverändert und der nächste Spieler in Spielrichtung muss zwei Karten ablegen.
Ein Spieler, der zwei Karten ablegen muss, darf auch zwei Karten vom Kartenstock nehmen.

Wichtig! Ein Spieler, dem eine „x2“ Karte zugespielt wurde, darf als erste Karte nicht erneut wieder eine „x2“ ausspielen.

„Karte 76“
Wer diese Karte ausspielt, hat fast immer diese Spielrunde und somit einen Chip verloren, da der Spielstand sofort auf oder über „77“ steigt, es sei denn, der Spielstand war Null oder weniger.

RUNDENENDE

Wer eine Zahl von „77“ und darüber ausrufen muss, beendet eine Spielrunde sofort und muss einen seiner Chips abgeben. Der Startspieler der Runde mischt die Karten und teilt sie aus. Eine neue Runde kann beginnen.

SCHWIMMEN

Wenn ein Spieler seinen letzten Chip abgeben musste, dann „schwimmt“ er, das heißt, wenn er noch einmal verliert, ist er aus dem Spiel.

SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Spieler mit Chips im Spiel verblieben ist.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIII, MMVII

Version 1.3