

Spielanleitung

Nachdem die Karten gemischt und verteilt sind und von jedem Spieler gestapelt so in der Hand gehalten werden, dass nur er die oberste Karte sieht, beginnt derjenige der die 1A in seinem Stapel hat. Er wählt eine Kategorie aus und liest diese vor, z.B. Wandhöhe. Die Mitspieler lesen dann reihum auch die Wandhöhe vor. Wer den höchsten Wert hat gewinnt die Karten dieser Runde, steckt sie unter seinen Stapel und darf die nächste Runde eröffnen. Auch bei der Erstbesteigung gewinnt die größere Zahl, d.h. je später der Berg bestiegen wurde, desto besser ist er auch. Die Schwierigkeit ist wie im realen Bergsport in römischen Zahlen angegeben. Angeleuchtete Angaben sind Supertrümpfe, also von keiner anderen Karte zu schlagen. Wenn die Spieler denselben Wert haben, wird mit der nächsten Karte eine Entscheidungsrunde gespielt. Der Gewinner erhält dann die Karten beider Runden. Da der Everest als höchster Berg eine unendlich große Dominanz hat, ist eine Angabe in km nicht sinnvoll. Wird beim Everest Dominanz gewählt, entscheidet auch die nächste Karte. Nachdem der erste Spieler alle seine Karten verloren hat, zählt jeder die Anzahl seiner Karten. Der mit den meisten Karten hat gewonnen. Man kann auch mit dem Titelblatt spielen: es wird mit vermischt und gilt dann als Trumpf ohne Rücksicht auf die Werte & kann nur von Supertrümpfen gestochen werden. **Quartettregeln:** Es gibt 8 Quartette, die jeweils mit einer Eckzahl 1-8 u. den Buchstaben A-D (oben links) gekennzeichnet sind. Links unten stehen die anderen 'Mitglieder' des Quartetts der entsprechenden Karte. Man braucht mind. 3 Spieler u. der links vom Kartengeber Sitzende beginnt nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts sucht, zu fragen. Man darf so lange andere Mitspieler fragen, bis einer die verlangte Karte nicht hat. Dieser ist nun dran, usw. Sieger ist, wer die meisten Quartette hat.

Wendels Kartenspiele

Trumpf-Quartette über Berge, Flüsse, Städte und Länder der Welt. Weitere Infos: www.wendels-kartenspiele.de