

Viele erfolgreiche WinterContacte in der Reifensaison '87/88 Ihre Continental

REINHOLD WITTIG

Serenstat

EIN KARTENSPIEL
MIT 36 HEXENKARTEN
FÜR 2 BIS 6 SPIELER
AB 6 JAHREN UND
EIN SOLITAIR-SPIEL



Continental 

Herensfot

SPIELANLEITUNG

1. Spiel

Die Karten werden gemischt, jeder Spieler erhält drei Karten. Die restlichen Karten werden als ein Stoß zum späteren Abheben bereitgelegt.

Man einigt sich, wer beginnt; gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Der erste Spieler legt eine Karte auf den Tisch und ergänzt seinen Kartenbestand durch die oberste Karte vom Kartenstoß. Der zweite Spieler legt nun so an, daß nur gleiche Farben sich berühren. Auch er nimmt sich eine neue Karte, und der dritte Spieler ist an der Reihe.

Durch das Anlege-Prinzip – immer nur gleiche Farben aneinander – entstehen gleichfarbige Dreiecke.

Mit dem Anlegen kann man Punkte gewinnen, die gleich notiert werden (Zettel und Bleistift).

Entsteht ein Dreieck mit drei gleichen Bildern (Hexen, Hexenattributen oder „reinen“ Flächen), so erhält der Spieler 2 Punkte. Zeigt ein Dreieck drei unterschiedliche Bilder, gibt es einen Punkt.

Da man mit einer Karte auch mehrere Dreiecke fertigstellen kann, gibt es manchmal mehr als zwei Punkte.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

2. Spiel

Gespielt wird wie unter 1). Nun gehört aber jedem Mitspieler eine Farbe, die er sich zu Beginn aussucht.

Kommen in dieser Farbe in einem Dreieck drei gleiche oder drei unterschiedliche Bilder zusammen, erhält er zwei bzw. einen Punkt. Dabei ist es egal, ob er selbst oder ein anderer das Dreieck gelegt hat.

Spielen weniger als sechs Spieler, dann kann jeder versuchen, zusätzlich mit den Farben ohne „Eigentümer“ Punkte zu gewinnen, die gleich notiert werden.

Verhext bzw. teuflisch bei diesem Spiel ist aber die Punktrechnung am Ende.

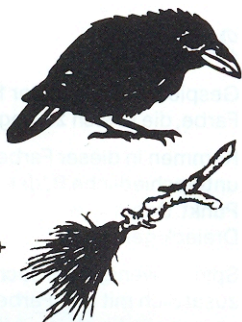
In die Schlußzählung gehen nämlich neben dem Punktgewinn durch die Farbdreiecke alle Trapezfelder mit ein, deren lange Seite ins Freie zeigt (s. Bild). Trapezfelder mit Hexen geben einen Pluspunkt für den Besitzer der jeweiligen Farbe, die Hexenattribute sind neutral und zählen nicht, die reinen Farbfelder aber bringen je einen Minuspunkt.

Die Punkte werden zusammengezählt; der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

Mit den letzten angelegten Karten kann man die Schlußwertung stark beeinflussen, z.B. an eigene Negativfelder (reine Felder) anlegen oder den Gegner dadurch ärgern, daß man Hexen zulegt. Zur Spieltaktik gehört weiterhin, daß man frühzeitig versucht, Karten mit eigenen Reinfeldern abzulegen.

In der gelegten Spielfigur dürfen „Löcher“ auftreten. In der Endzählung werden Trapezformen, deren lange Seite in die Löcher zeigt, entsprechend den Regeln mitgezählt.

Das Perlhuhn, das auf einer Karte aufgedruckt ist, gilt als ein Hexenattribut!



SOLITAIR-SPIEL

Mit den 36 Hexenkarten lassen sich vier einfache geometrische Formen legen: Rechteck, Dreieck, Raute und Sechseck. Wiederum dürfen sich nur gleiche Farben berühren. Die Aufgabe liegt darin, innerhalb der gewählten Gesamtform möglichst viele Dreiecke mit gleichen Symbolen zu legen. Ob es ganz aufgeht, weiß der Teufel.

