

ABLUXXEN

Spieler: 2–5 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten



amigo-spiele.de/02204

Ein raffiniertes Kartenspiel von Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
mit Illustrationen von Sergi Marcet

INHALT



104 Zahlenkarten mit Werten von 1 bis 13 (je 8x)



5 Joker



1 Tatze

SPIELIDEE

Lege so viele Karten wie möglich vor dir aus, denn die bringen wertvolle Punkte. Doch aufgepasst: Deine Mitspieler können dir deine Karten „abluxxen“ und damit sogar selbst punkten. Legt und luxt also clever ab! Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

DAS GRUNDSPIEL (3–5 Spieler)

SPIELVORBEREITUNG

Wer von euch zuletzt einen Luchs gesehen hat, erhält die **Tatze** und legt sie vor sich ab.

Mischt die übrigen Karten und gibt jedem Spieler **13 Karten** verdeckt auf die Hand. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit. Deckt davon die obersten **sechs Karten** auf und legt sie in einer Reihe daneben. Diese Karten bilden den **Vorrat**.

Auf der anderen Seite des Nachziehstapels lasst ihr Platz für einen Ablagestapel.

Spielaufbau für vier Spieler:



Niko



Caro



Ablagestapel



Nachziehstapel



Vorrat



Lisa



Louis

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch die **Tatze** hat, ist der aktive Spieler und am Zug.

Bist du am Zug, legst du Karten aus und luxt, wenn möglich, ab.

1) Karte(n) auslegen

Zu Beginn deines Zugs **musst** du **eine beliebige oder mehrere Karten mit demselben Wert** offen vor dir auslegen. Du darfst dabei frei entscheiden, welche und wie viele Karten mit demselben Wert du vor dir auslegst.



Joker nehmen den Wert der Karten an, mit denen du sie gemeinsam auslegst. Legst du Joker ohne Zahlenkarten aus, sind sie höher als jeder andere Wert.



Niko legt drei 4er + Joker (= vier 4er) aus.

Liegen aus vorherigen Runden bereits Karten vor dir, lege die neuen Karten **versetzt obendrauf**. So entstehen mehrere Ebenen in deiner Auslage.



Nikos Auslage nach mehreren Runden

2) Abluxxen

Nach dem Auslegen vergleichst du deine **soeben ausgelegten** Karten mit den **oben** liegenden Karten aller deiner Mitspieler – einmal reihum und beginnend bei deinem linken Nachbarn. Haben deine Karten die **gleiche Anzahl UND** einen **höheren Wert** als die oben liegenden Karten deines Mitspielers, **musst** du diese Karten **abluxxen!** Entscheide nun, ob du die abgeluxxten Karten des Mitspielers auf die Hand nimmst oder nicht.

Du nimmst die abgeluxxten Karten **auf die Hand**.



Dein Mitspieler **musst** sofort **genauso viele** Karten auf die Hand nachziehen, wie ihm abgeluxxt wurden.

Du nimmst die abgeluxxten Karten **nicht auf die Hand**.



Dein Mitspieler muss sich nun entscheiden: Er kann die Karten zurück auf die **Hand** nehmen oder sie auf den Ablagestapel **abwerfen**. Wirft er sie ab, **musst** er die gleiche Anzahl an Karten nachziehen und auf die Hand nehmen.

Beim **Nachziehen** darfst du immer für jede Karte einzeln entscheiden, ob du sie aus dem Vorrat **oder** vom Nachziehstapel nimmst.

Erst nachdem du **komplett** nachgezogen hast, füllst du den Vorrat wieder auf sechs Karten auf.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, bildet ihr ihn **nicht** neu. Ihr spielt mit dem restlichen Vorrat ganz normal weiter, ohne ihn aufzufüllen.

Es kann passieren, dass du im selben Zug **bei mehreren Mitspielern** abluxxt. Gehe dafür reihum im Uhrzeigersinn vor.

Allerdings kannst du im selben Zug von jedem Spieler höchstens einmal abluxxen.

Noch drei wichtige Hinweise zum Abluxxen:

1. Egal wie ihr euch entscheidet, die abgeluxxten Karten **verschwinden** aus der Auslage des Spielers, von dem die Karten abgeluxxt wurden.
2. Durch Abluxxen werden vormals geschützte Ebenen deiner Auslage wieder zu obersten Ebenen. Auch diese können dir abgeluxxt werden, bis du wieder am Zug bist.
3. Joker, die du ohne Zahlenkarten ausgelegt hast, können nicht abgeluxxt werden.

Hast du der Reihe nach bei allen Mitspielern abgeluxxt, bei denen die Bedingungen erfüllt waren, ist dein Zug beendet.

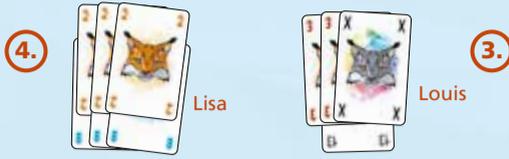
Beispielzug mit Abluxxen:

Niko ist am Zug und legt drei 7er aus. Nun vergleicht er diese Karten reihum mit den oben liegenden Karten seiner Mitspieler.



Zwar sind Nikos Karten höher als die von Caro, aber die Anzahl stimmt nicht überein. Hier kann also **nicht** abgeluxxt werden.

Auch bei Lisa kann Niko abluxxen. Er möchte Lisas Karten aber nicht. Lisa entscheidet sich, die Karten zurück auf die Hand zu nehmen.



Nikos Karten haben sowohl dieselbe Anzahl als auch einen höheren Wert als Louis' Karten. **Hier wird abgeluxxt!** Niko entscheidet sich dafür, Louis' Karten auf die Hand zu nehmen, denn er hat bereits zwei 3er auf der Hand und dazu passen Louis' 3er gut – und den Joker kann er natürlich auch gebrauchen! Louis muss nun drei Karten nachziehen. Er nimmt zwei Karten aus dem Vorrat und zieht noch eine Karte vom Nachziehstapel. Danach füllt er den Vorrat wieder auf sechs Karten auf.

Nicht abgeluxxt?

Konntest du bei **keinem** deiner Mitspieler abluxxen, **DARFST** du stattdessen **genau eine** Karte vom Vorrat oder vom Nachziehstapel nachziehen und auf die Hand nehmen. Die Anzahl deiner ausgelegten Karten spielt hierfür keine Rolle. Danach ist dein Zug beendet.

Beispielzug ohne Abluxxen:

Auch bei Niko kann nicht abgeluxxt werden, da die Anzahl der Karten nicht übereinstimmt.



Jetzt ist Caro am Zug und legt eine 13 ab. Auch sie prüft nun reihum, ob abgeluxxt wird.

Caros Karte ist höher als die Karten von Lisa. Aber die Anzahl ist unterschiedlich. Auch hier kann nicht abgeluxxt werden.



Caro hat die gleiche Karte ausgelegt wie Louis. Die Anzahl stimmt, aber da die Karte nicht höher ist, sondern nur gleich hoch, wird hier nicht abgeluxxt.

Caro konnte bei keinem Mitspieler abluxxen. Sie könnte ihren Zug nun beenden. Aber sie entscheidet sich dazu, eine Karte aus dem Vorrat zu nehmen. Caro wählt den Joker. Damit ist ihr Zug beendet.

Ist dein Zug beendet, gibst du deinem linken Nachbarn die Tatze. Dieser ist nun der aktive Spieler und beginnt seinen Zug mit dem Auslegen einer oder mehrerer Karten.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Einer von euch hat alle seine Handkarten ausgelegt. Da das Spiel sofort endet, wird mit den zuletzt ausgelegten Karten **nicht** mehr abgeluxxt!
- Der Nachziehstapel ist aufgebraucht **und** einer von euch nimmt die letzte Karte aus dem Vorrat. Dies kann dazu führen, dass du am Ende nicht komplett nachziehen kannst.

Nun zählt ihr eure Punkte:

Jede Karte, die bei Spielende in eurer eigenen Auslage liegt, zählt **1 Pluspunkt**. Jede Karte, die ihr bei Spielende noch auf der Hand habt, zählt **1 Minuspunkt**. Die Zahlenwerte spielen hierbei keine Rolle.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, entscheidet derjenige den Gleichstand für sich, der weniger Handkarten hat. Gibt es auch dann noch einen Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

FÜR FORTGESCHRITTENE

Ihr habt das Grundspiel schon einige Male gespielt und wollt eine größere Herausforderung? Dann spielt die Variante für Fortgeschrittene (diese Variante entspricht der Spielregel der ersten Version des Spiels von 2015):

Du darfst **keine** Karte nachziehen, wenn du nicht abluxxen konntest. Ansonsten bleiben die Regeln des Grundspiels unverändert.

FÜR PROFIS

Ihr wollt es noch kniffliger? In der Profi-Variante gilt zusätzlich zur Regel für Fortgeschrittene:

Joker, die ohne Zahlenkarte ausgelegt wurden, und 13er können auch abgeluxxt werden – und zwar mit **1ern**. Die 1er können aber wie gewohnt von jeder höheren Zahl abgeluxxt werden.

DAS DUELL (2 Spieler)

In dieser 2-Spieler-Variante ändern sich im Vergleich zum Grundspiel die folgenden Regeln:

Spielvorbereitung

Jeder von euch erhält zunächst **zwei Joker**. Danach mischt ihr die restlichen Karten und gebt jedem weitere **elf Karten** auf die Hand.

Teilt außerdem 13 Karten als „**Schattenauslage**“ aus. Deckt diese einzeln nacheinander auf und legt sie **nebeneinander** aus. Legt dabei gleiche Werte geschuppt übereinander. So könnt ihr sofort sehen, wenn ein Wert mehrmals vorkommt.

Falls ihr dabei eine 13 oder einen Joker aufdeckt, legt ihr sie **nicht** in die Schattenauslage. Stattdessen legt ihr sie jeweils **sofort auf** die niedrigste, freie Karte des **Vorrats**. Dort entstehen auf diese Weise Kartengruppen.

Achtung: Immer, wenn ihr die Schattenauslage im Laufe des Spiels auffüllt und dabei 13er und/oder Joker vom Nachziehstapel nachzieht, legt ihr diese wie oben beschrieben in den Vorrat.

Füllt die Schattenauslage danach vom Nachziehstapel wieder auf 13 auf.

Vorrat

Nimmst du eine der Kartengruppen beim Nachziehen aus dem Vorrat, gilt diese als nur **eine** nachgezogene Karte.

Schattenluxxen

Auch aus der Schattenauslage kannst du abluxxen! Du musst dabei nur Folgendes beachten:

Im Gegensatz zur Auslage deines Mitspielers hat die Schattenauslage nur **eine Ebene**, von der alle Karten abgeluxxt werden können. Hast du dadurch mehrere Optionen abzuluxxen, entscheidest du dich für eine.

Aus der Schattenauslage abgeluxxte Karten, **musst** du auf die Hand nehmen. Wenn du bei deinem Mitspieler abluxxt, hast du wie gewohnt die Wahl.

Luxt du in deinem Zug sowohl aus der Schattenauslage als auch bei deinem Mitspieler ab, beginnst du bei der Schattenauslage.

Fülle die Schattenauslage immer nach dem Schattenluxxen sofort wieder auf 13 Karten auf.



Der Vorrat wird durch 13er und Joker aus der Schattenauslage ergänzt.

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.



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