

CLARO★

Ein Kartenspiel – Was sonst?
von Josep M. Allué

7+ 3-6 15



SPIELMATERIAL



13 Sterne



55 Spielkarten (Zahlen 1–50 sowie 5 Sternjoker)

SPIELZIEL

Sei der Letzte der noch Karten legen kann,
um dir einen Stern klar zu machen.
Sammele **3 Sterne**, um das Spiel zu **gewinnen**.



VORBEREITUNG

Legt die Sternplättchen als Vorrat bereit.
Mischt die Spielkarten und gibt jedem Spieler
5 davon auf die Hand.
Legt die übrigen Karten als Nachziehstapel bereit.
Der Spieler der den Durchblick hat, fängt an.



ALLES KLAR! LOS GEHT'S

Der **Startspieler** legt eine **beliebige** Karte aus seiner Hand in die Mitte. Jetzt legt ihr im Uhrzeigersinn immer eine **passende** Karte auf die zuvor gelegte. Eine Karte, die eine **★ höhere Zahl** oder **★ einen Stern der gleichen Farbe** hat, **★ (oder beides)** geht klar.
Ihr **zieht** noch **nicht nach**.
Neue Karten gibt's erst nächste Runde wieder.

Sternjoker

Ein Sternjoker hat keine Zahl, aber alle Sternfarben.
Nur Karten mit Stern kommen mit ihm klar.

Nix passt? Du passt...

Wer keine passende Karte hat, sagt „**ich passe**“ und legt seine Karten verdeckt auf den Tisch. Er darf in der laufenden Runde **keine Karten mehr** spielen.

Die Runde endet, sobald ...

- A)** alle bis auf **einen** Spieler gepasst haben, oder
- B)** alle noch teilnehmenden Spieler ihre **letzte** Karte gelegt haben.

In beiden Fällen ist der **Letzte**, der eine Karte gespielt hat, **Gewinner** dieser Runde und erhält **einen Stern**.

Dann zieht er vom Nachziehstapel, bis er wieder **5 Handkarten** hat.

Alle **anderen** Spieler dürfen **beliebig** viele Handkarten **abwerfen**, bevor sie auch **nachziehen**, bis jeder 5 auf der Hand hat. Alle abgeworfenen Karten kommen zusammen mit den Karten, die ihr diese Runde gespielt habt, auf einen Ablagestapel. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und bildet einen neuen. Der **Gewinner beginnt** die nächste Runde mit einer beliebigen Karte.



SPIELENDE

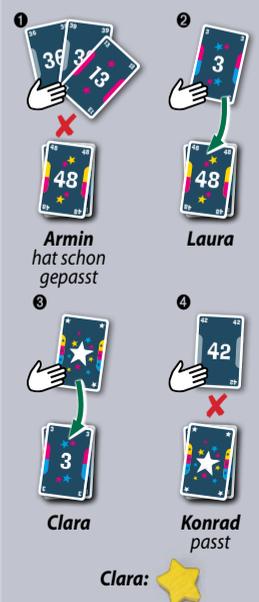
Sobald du **3 Sterne** besitzt, hast du klar gewonnen und darfst dich fortan **Superstar** nennen. Wenn allerdings jemand behauptet, dass du nur Glück hattest, könnt ihr das ja bei einer Revanche klären.



Beispiel zu A)



Beispiel zu B)



CLARO★

7+ 3-6 15



A card game – what else?
by Josep M. Allué

GAME MATERIALS



13 star tokens 55 game cards (50 with numbers from 1 to 50, plus 5 star jokers)

OBJECT OF THE GAME

To be the last player to still be able to lay out cards in order to receive a star.
Collect **3 stars** to **win** the game.



SET-UP

Keep the star tokens handy as a supply.
Shuffle the game cards and deal **5 of them** to each player as his **hand cards**.
Put the remaining cards as a draw pile within reach.
Choose a starting player.



GET STARTED!

The starting player places any one of his hand cards in the middle. Now, in clockwise order, players always put a **fitting** card on top of the previously played one. A card **fits** if it shows either a

- ★ **higher number**
- ★ or a star in the **same color**
- ★ (or both).

Players do **not** draw a new card yet – not before the next round.

Star joker

A star joker has no number, but all star colors. It may only be put on a card showing a star, and you may also put only another card with a star on top of it.

Nothing fits? Then you need to pass ...

If you don't have any fitting card, you say „I pass“ and put your cards face down on the table. You may **no longer play any cards** in this round.

The round ends as soon as ...

- A)** all players but one have passed, or
- B)** all players who are still involved have placed their **last** card.

In both cases, the **last** player to play a card **wins** this round and receives a **star**.

After that, this player draws from the draw pile to refill his hand to **5 cards**. All the **other** players may discard **any** number of hand cards and then refill their hand to 5 cards. All discarded cards are put on a discard pile, along with the cards that have been played this round. If the draw pile is depleted, shuffle the discard pile and form a new draw pile.
The **winner** of the current round **begins** the next round by playing any card.



END OF THE GAME

Once one player owns **3 stars**; this player wins and may now proclaim the title of superstar. But if somebody insists that the winner was just lucky, you can put this to a test in a second game.

Art.Nr.: 60 110 5171
Designer: Josep M. Allué
Illustrations: Oliver Freudenreich
English translation:
Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

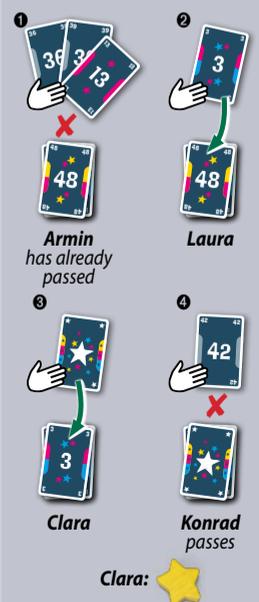
2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



Example A)



Example B)



Art.Nr.: 60 110 5171

Designer: Josep M. Allué
Illustrations: Oliver Freudenreich
English translation:
Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

