



Sixteen®

Ver. 2

Inhalt

1. Spielanleitung
2. Strategien
3. Spielvariationen

1. Spielanleitung

Spieler: 2 oder 4 **Alter:** 8 Jahre +

Spielziel: Versuchen die meisten Gruppen zu gewinnen

Spielkarten: Vierfarbiger Kartenstapel mit 54 Spielkarten (0: eine Karte jeder Farbe/ 1-6: zwei Karten von jeder Farbe / Joker: zwei).

Austeilung: Jeder Spieler bekommt 3 Spielkarten. Die restlichen Spielkarten werden als Talon (Bildseite nach unten) verdeckt in die Mitte gelegt. Hiervon werden im Laufe des Spiels Karten gezogen.

Spielzüge: Ein Spielzug besteht daraus, dass ein Spieler eine Karte vom Talon zieht. Danach legt er eine Spielkarte auf den offenen Ablagestapel (der im ersten Spielzug erzeugt wird). Die Spieler wechseln sich ab bis eine Gruppe entsteht.

Gruppenbildung: (3 Möglichkeiten)

„Sixteen“ ... wenn die Summe der Spielkarten des Ablagestapels 16 ergibt; diese Gruppe wird dem Spieler zugeteilt der die letzte Karte abgelegt hat.

„Bust“ ... wenn die Summer der abgelegten Karten die Summe 16 überschreitet.

„Match“ ... wenn 3 aufeinanderfolgende Karten dieselbe Farbe oder Nummer haben; diese Gruppe wird auch dem Spieler zugeteilt, der die letzte Karte in diesem Zug abgelegt hat. Zum Beispiel sind drei „3“ Karten jeglicher Farbe oder drei blaue Karten jeglicher Nummer eine Gruppe.

Spielverlauf: Wenn eine Gruppe entstanden ist wird der Ablagestapel vom jeweiligen Spieler genommen und vor sich hingelegt. Dieser Spieler startet dann die nächste Runde. Das Spiel fährt fort bis der Talon aufgebraucht ist und alle Karten gespielt worden sind. Sollten Gruppen (inklusive Busts) entstehen, so werden sie dem jeweiligen Spieler zugeordnet. Die letzten Spielkarten die keine Gruppen bilden bleiben unbeachtet.

Gewinnen: Das Spiel endet, wenn alle Karten des Kartenstapels verbraucht sind. Der Spieler mit den meisten gebildeten Gruppen gewinnt.

2. Strategien

Erklärung des Kartenstapels: Wie vielleicht erraten, ist die Nummer 16 im Spiel Sixteen[®] sehr bedeutend. Wird eine Spielkarte abgelegt, die die Summe der Karten auf 16 bringt, gewinnt der Spieler die Gruppe der die letzte Karte abgelegt hat. Bringt die Ablage einer Karte die Summer über 16 hinaus, so wird dem Gegenspieler die Gruppe zugeschrieben. Die Zahlen 9 und 2 sind allerdings auch entscheidend. Um dieses zu verstehen ist es wichtig zu wissen welche Karten im Sixteen[®] Kartenstapel sind. Außer den zwei Jokern sind alle Karten von 0 bis 6 nummeriert. Es gibt jede Spielkarte doppelt (zwei grüne 6 Karten, zwei orange 1 Karten, etc.), nur 0 Karten gibt es nur einmal (eine grüne 0 Karte, eine blaue 0 Karte, etc.). Da es nicht so viele 0 Karten gibt bleibt das Spiel spannender.

Neun: In vielen Fällen ist es günstig eine Karte abzulegen, die die Summe des Stapels auf 9 bringt. Warum? Die Nummer 9 ist außer Reichweite von 16. Selbst wenn der Gegenspieler eine Karte 6 hat (die größte Nummer im Kartenstapel) kann er/ sie es nur auf die Summe 15 bringen. Da die Karte 0 im Kartenstapel nicht so oft enthalten ist, ist die Wahrscheinlich groß, dass der Gegenspieler eine 1-6 Karte spielen muss und somit im besten Falle mit einer

6 nur die Nummer 15 erreichen kann. Die Wahrscheinlichkeit ist nun für einen selbst grösser dass man dadurch die 16 selbst erreichen und die Gruppe gewinnen kann.

Zwei: Wie bei der Summe 9, kann auch das Ausspielen einer Karte die in der Summe zwei resultiert, nützlich sein. Spielt der Gegenspieler eine Karte 1-6 auf die Summe zwei, ist die Wahrscheinlichkeit gegeben, dass man wiederum die Summe 9 erzielen kann. Wiederum kann der Gegenspieler im besten Fall nur die Summe 15 erreichen und man hat eine gute Chance selbst die Summe 16 zu erzielen.

3. Spielvariationen

Regeln für jüngere Spieler: Jüngeren Spielern (besonders Spieler unter 8 Jahren) können eventuelle Frustrationen genommen werden wenn Regeln vereinfacht werden. Eine Möglichkeit dieses zu tun ist das Wegfallen von „Match“ Gruppen. So müssen Spieler sich nur auf das Erreichen und Übertreffen der Summe 16 konzentrieren.

Bändige das Spiel indem die zwei Joker vom Kartestapel entfernt werden. Diese Änderung reduziert den Einfluss von purem Glück.

Strenge Regeln: Wurde vergessen eine Karte zu ziehen bevor eine abgelegt wurde? Das restliche Spiel muss nun mit einer Karte weniger auf der Hand gespielt werden. Ist das Ziehen einer Karte zum zweiten Mal vergessen worden? Nun muss man mit zwei Karten weniger weiterspielen. Ein drittes Mal vergessen? Es ist nicht alles verloren... eine Karte kann immer auf der Hand behalten werden.

Lockere Regeln: Vergessen eine Karte zu ziehen? Kein Problem! Wenn das Missgeschick auffällt, einfach eine Karte vom Stapel ziehen und mit einer vollen Hand weiterspielen.

Bonusregeln: Wurde beim Ausspielen einer Karte gleichzeitig ein Match kreiert und die Summe 16 erreicht (Busts gelten nicht)? Diese Gruppe zählt nun doppelt. Beispiel: Wenn eine Karte die dritte „2“ Karte im Ablagestapel ist und gleichzeitig die Summe 16 ergibt, dann zählt diese Gruppe doppelt.

4 Spieler:

Zusammenfassung: ähnlich der 2 Spieler Regeln, allerdings spielt man in zwei Mannschaften gegeneinander (zwei Spieler pro Mannschaft). Die Spieler der verschiedenen Mannschaften sitzen gemischt nebeneinander, z.B. würden Spieler einer Mannschaft, wenn „Sixteen“ an einem rechteckigen Tisch gespielt werden würde, gegenüber einander sitzen. Das Spiel beginnt mit dem Spieler der links neben dem Kartengeber sitzt und rotiert im Uhrzeigersinn. Das Ziel einer jeden Mannschaft (anstelle eines jeden Spielers für sich) ist es, die meisten Gruppen zu sammeln.

Beispiel: Ein Spieler von Mannschaft A gibt jedem Spieler 3 Karten. Der Spieler von Mannschaft B der links neben ihm sitzt fängt an, indem er eine Karte zieht und eine Karte seiner Wahl auf den offenen Spielhaufen legt. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter, sich zwischen Spielern von Mannschaft A und Mannschaft B abwechselnd, bis eine Gruppe entsteht. Wenn es eine „Sixteen“ oder ein „Match“ ist, wird diese Gruppe der Mannschaft zugestellt, die die entscheidende Karte ausgespielt hat. Wenn es eine „Sprengung“ ist, dann wird das Set der Mannschaft zugewiesen, die die letzte Karte nicht abgelegt hat. Der Spieler der sich links neben dem Spieler befindet der die Set erzeugende Karte gespielt hat, startet die nächste Runde. Das Spiel geht in dieser Weise weiter bis der Talon aufgebraucht ist.

Wenn eine Gruppe während der letzten Runde erzeugt wird (inklusive Busts), wird sie sachgemäß anerkannt und zugeteilt. Spielkarten die abgelegt werden und keine Gruppen bilden, haben keine Bedeutung. Die Mannschaft mit den meisten Gruppen nach Ausspielung aller Karten gewinnt.

Visit us at www.sixteencardgame.com