

Offizielle Spielanleitung

Spielziel:

Sortiere und verschiebe die Karten geschickt, um sie möglichst schnell und mit wenigen Zügen auf den vier Zielstapeln abzulegen.

Kurzanleitung:

Es gibt 3 wichtige Bereiche in denen Karten liegen:



Der Kartenstapel (1): Diese Karten können direkt auf den 4 Zielstapeln **(3)**, oder auf dem Spieltisch **(2)** abgelegt werden. Ein Klick auf „Neue Karte“ deckt eine neue Karte vom Kartenstapel auf.
Diese aufgedeckte Karte kann man nun an die gewünschte Stelle ziehen oder mit einem Doppelklick *automatisch an eine passende Stelle befördern*.

Wurden alle Karten aus dem Stapel einmalig aufgedeckt, beginnt er wieder mit der ersten Karte und es werden Punkte abgezogen. Man kann aber beliebig oft den Kartenstapel neu aufdecken.

Der Spieltisch (2): Er besteht aus 7 Spalten. Je Spalte können bis zu 10 Karten angelegt werden. Hier müssen die Karten von oben nach unten herunterzählen und immer zwischen den Farben Schwarz und Rot wechselnd angeordnet werden. Eine Karte kann immer nur am unteren Ende einer Spalte abgelegt werden. Eine rote 8 kann dementsprechend nur auf eine schwarze 9 gelegt werden. Teile von Spalten können auf andere Spalten verschoben werden.
In eine leere Spalte kann zunächst nur ein König abgelegt werden. Erst dann können weitere Karten angelegt werden. Eine Spalte gilt erst dann als leer, wenn die letzte verdeckte Karte umgedreht und abgelegt wurde.
Man kann die Karten auch automatisch anordnen lassen, indem man an beliebiger Position auf dem Spieltisch einen doppelklick ausführt.

- Bei Spielbeginn befindet sich in der ersten Spalte 1 Karte, in der zweiten Spalte 2 Karten, in der 3. 3 Karten usw.

Der ziel Stapel (3): Ziel des Spiels ist es, möglichst alle Karten des Spiels hier abzulegen.
Hier werden die Karten einer Farbe aufsteigend abgelegt. Die kleinste und erste Karte ist immer ein Ass und die höchste ein König. Das können immer nur Karten derselben Farbe (Pik, Karo, Herz, Kreuz) auf einen Stapel gelegt werden.
Der Spieler hat auch die Möglichkeit gegebenenfalls aus diesen Zielstapeln die Karten wieder in die Spalten des Spieltisches zu legen. In diesem Fall werden ihm jedoch mehr Punkte abgezogen, als er zuvor für diese Karte erhalten hat.

Sollte es keine sinnvolle Kombination oder Umverteilung mehr geben, beenden Sie das Spiel, indem Sie auf den Button “Punkte mitnehmen” klicken und keine weitere Zeit zu verschwenden und um Minuspunkte zu vermeiden.

Game Over

Das Spiel ist zu ende, wenn….

1. Die Zeitabgelaufen ist
2. Der Spieler bewusst das Spiel beendet, weil er keine Züge mehr machen kann
3. Alle Karten auf die 4 Finalablagen gelegt wurden

Scoring & Bonuses

Kartenwerte: Ass (=1), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (=11), D (=12), K (=13)

- Ablage einer Karte auf dem Zielstapel **(3)**: +Kartenwert x 10
- Ablegen vom Kartenstapel **(1)** auf einer Karte auf dem Spieltisch **(2)**: +50 Punkte
- Aufdecken einer Karte auf dem Spieltisch **(2)**: +50 Punkte
- Verschieben aus dem Zielstapel **(3)** zurück auf den Spieltisch **(2)**: +(Kartenwert x 1,1) x (-10)
- Alle 5 Sekunden Spielzeit: -2 Punkte
- Neue Rotation des Kartenstapels **(1)**: -50 Punkte

Bei Punktegleichstand:

Bei Punktegleichstand zwischen Gegnern zählen die folgenden Parameter, um den Sieger zu bestimmen:

1. Wer hat mehr Karten im Zielstapel
2. Wer hat seltener einen neuen Kartenstapel angefangen
3. Wer hat mehr Karten im aktuellen Kartenstapel