

# Siegpunkt★ smmler

Der sympathische Spieleshop

## Take that! – Kurzspielregel

### Spielvorbereitung:

- Die Karten werden gemischt und jeden Spieler erhält 9 / 8 Karten (2-3 / 4 Sp.).

### Spielablauf:

Die Spieler sind **reihum** am Zug und müssen

- **entweder 1 Karte anlegen:** eine Karte ans Ende der Reihe anlegen, die maximal 10 größer oder kleiner ist, als die letzte Karte der Reihe
- **oder 1 Karte twisten:** eine beliebige Karte aus der Reihe twisten. Dazu müssen sie diejenige Karte mit den gleichen, aber vertauschen Ziffern, wie die zu twistende Karte ausspielen. Beide Karten legt der Spieler offen vor sich ab.

Kann oder will ein Spieler **keine der beiden Aktionen** ausführen, muss er:

- die Reihe nehmen: er legt alle Karten Reihe verdeckt vor sich ab
- **Eine neue Reihe beginnen:** er legt dazu eine beliebige Handkarte aus

Am Ende ihres Spielzugs **ziehen** die Spieler **eine Karte** auf die Hand nach.

### Spielende:

Ist der **Zugstapel aufgebraucht**, wird ohne nachzuziehen **weitergespielt**, bis noch ein Spieler eine **Reihe nehmen** muss dann wird gewertet:

- Jede **offene Karte** zählt einen **Pluspunkt**.
- Jede **verdeckte normale Karte** zählt einen **Minuspunkt**.
- Jeder **Krötenkarten** zählt **fünf Minuspunkte**.

Der Spieler mit der **höchsten Punktzahl gewinnt**.

### Profivariante:

Nimmt ein Spieler eine **Reihe** die nur **aus einer Karte** besteht, so muss er eine **weitere vom Zugstapel** nehmen.