

DAUMEN DRAUF!

Ein Stich- und Bluffspiel mit Biss
für 2-7 SpielerInnen ab 12 Jahren

Inhalt: 54 Karten (+Deckblatt)
Spielanleitung
Blankoblock

Spieldauer: 10-20 Minuten
je nach Spieleranzahl

Autoren: Johann Rüttinger
Jens-Peter Schliemann

SPIELVORBEREITUNG

→ Die 54 Karten zeigen gelbe, grüne und schwarze Schlangen mit den Werten von Eins bis Neun.

→ Jede Karte ist „zweimal“ vorhanden – (**Zwillingskarten**) – mit folgendem kleinen, aber wichtigen Unterschied:

→ Auf der einen Karte hat die Schlange einen roten Giftzahn, d. h. sie ist **giftig** – auf der anderen Karte fehlt der Giftzahn, d. h. sie ist **ungiftig**!

Wie viele Karten werden benötigt?

→ Bei zwei Spielern braucht man nur die 24 Karten mit den Werten 1, 2, 3 und 4.

→ Für jeden zusätzlichen Spieler nimmt man den nächsthöheren Kartensatz dazu. (bei 3 Spielern also alle Fünfen, bei vier Spielern auch noch die Sechsen ... usw.)

→ Bei sieben Spielern schließlich nimmt man alle Karten einschließlich der Neunen.

→ **Wichtig!** Alle Karten, die für das Spiel mit 2 bis 6 Spielern nicht benötigt werden, legt man in die Schachtel zurück – sie kommen nicht zum Einsatz!

→ Der jüngste Spieler darf beginnen. Sein rechter Nachbar mischt die Karten und teilt – einzeln – an jeden Spieler

5 Karten aus. Der Rest kommt als Stapel mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Tisches.

→ Die Karten hält man aufgefächert so in der Hand, dass man die Schlangenköpfe sehen kann. Andere Spieler sollten keinen Einblick haben.

SPIELZIEL

→ Jeder Spieler versucht, **ungiftige** Karten zu stechen, **giftige** Karten jedoch an die anderen los zu werden. Denn:

→ Jede Karte **ohne Giftzahn** zählt für die Abrechnung am Ende einer Partie **e i n e n Pluspunkt** (egal, welchen Zahlenwert und welche Farbe sie hat!).

→ Jede **giftige** Karte zählt am Ende **e i n e n Minuspunkt** (egal, welchen Zahlenwert und welche Farbe sie hat!).

→ Nach einer Partie zählt jeder Spieler seine Plus- und Minuspunkte und zieht sie voneinander ab.

→ Zeigt das Ergebnis Minuspunkte, werden diese ebenso aufgeschrieben wie eventuelle Pluspunkte!

→ Wer nach einer vorher ausgemachten Anzahl von Partien das beste Endergebnis erzielt hat, gewinnt!

SPIELVERLAUF

→ In einer Partie werden Stiche gespielt. Ein Stich kann unterschiedlich viele Karten haben. Es ist möglich, daß ein Stich über mehrere Runden läuft oder aus nur einer Karte besteht.

→ **Grundsätzlich gilt:**

Bei DAUMEN DRAUF! werden die Karten **nicht ausgespielt**, sondern zunächst nur

gezeigt: Man hält die Karte immer so den anderen Spielern hin, dass der Daumen den Kopf (und damit den möglichen Giftzahn der Schlange) verdeckt!



1. Der erste Spieler bietet also seine erste Karte an, die anderen Spieler sehen Zahl und Farbe ... **ob die Schlange giftig oder ungiftig ist, dürfen sie nicht erkennen!**

2. Der nächste Spieler – es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt – **kann nun eine höhere Karte zeigen** (an der entscheidenden Stelle den Daumen drauf!) – oder **passen** (siehe Punkt 3).

→ Eine Karte ist **höher**, wenn sie einen höheren Wert der gleichen Farbe oder eine noch nicht ausgespielte Farbe zeigt. Bei einer neuen Farbe kann der Zahlenwert niedriger sein, denn **alle Karten einer neuen Farbe sind höher!**



Hinweis:

Die Karten eines vollendeten Stiches dürfen **immer** von allen eingesehen werden, bevor sie der entsprechende Spieler verdeckt bei sich ablegt!

Viel Spaß!

... und nicht ärgern über die vielen roten Giftzähne ...



© 1996 DREI MAGIER SPIELE GmbH
Mühlenstraße 10, 91486 Uehlfeld

Redaktion: Kathi Kappler Text & Design
Grafik-Design: Johann Rüttinger

→ **Es gilt:**

In jedem Stich ist die **erste** ausgespielte Farbe die **niedrigste**, die **zweite** ausgespielte Farbe die **nächst höhere**, die **dritte** Farbe die **höchste**! Ist beim einen Stich grün die niedrigste, gelb die mittlere und schwarz die höchste Farbe, so kann beim nächsten Stich schwarz die niedrigste, grün die mittlere und gelb die höchste Farbe sein usw.

→ **Ein Beispiel:**

Der erste Spieler zeigt die gelbe Drei. Der nächste zeigt die gelbe Fünf. Der dritte Spieler hält die grüne Vier hin und der vierte kann die schwarze Eins zeigen. Schwarz ist die höchste Farbe, jetzt kann nur noch Schwarz gespielt werden.

3. Passen:

Nur wer einen Stich beginnt, **muss** eine Karte zeigen.

→ Ein folgender Spieler, der an der Reihe ist, kann **passen** – sich also entscheiden,

keine Karte zu spielen. Immer wenn er danach wieder an die Reihe kommt, kann er wählen, ob er wieder einsteigen möchte oder auch nicht ...

... denn ein Stich ist nicht automatisch beendet, wenn alle Mitspieler einmal mit dem Bieten dran waren (siehe Punkt 5)!

→ **Ein Stich fällt an einen Spieler mit der höchsten Karte, wenn alle folgenden Spieler passen** (oder passen müssen, weil sie keine höhere Karte mehr haben). Der betreffende Spieler muss alle ausgespielten und angebotenen Karten dieser Runde zu sich nehmen und mit der Rückseite nach oben bei sich ablegen. Dieser Spieler darf neu anbieten.

4. Ist ein Spieler an der Reihe, der die **Zwillingskarte** (gleiche Farbe, gleiche Zahl) **zur momentan höchsten** Karte hat, kann er (muss aber nicht) **parieren**: Er zeigt diese Zwillingskarte und bekommt **sofort** den Stich (alle ausgespielten und angebotenen Karten).

5. Wurde der Stich nicht beendet, und ein Spieler ist an der Reihe, der schon eine Karte zeigt, so kann er den Stich mit einer neuen Karte erhöhen. Dazu muss er seine erste Karte **los lassen, offen** auf den Tisch legen und eine **neue** Karte mit dem DAUMEN DRAUF! anbieten.

6. Solange der Stapel reicht, werden die Handkarten nach jedem Stich wieder auf **fünf** Karten aufgestockt; und zwar nimmt immer der Spieler, der den letzten Stich für sich entscheiden konnte, als erster die entsprechende Anzahl Karten auf. Danach füllen die anderen Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn ihre Handkarten auf.

→ Nach einem vollendeten Stich bietet jeweils der Spieler, der den Stich gewonnen hat, neu an. **Hat dieser keine Karten mehr, so spielt jener Spieler aus, der noch Karten hat und als nächster im Uhrzeigersinn an der Reihe ist.** Ist der Stapel aufgebraucht, nähert man sich auch dem Ende der Partie.

SPIELENDE

7. Die Partie ist zu Ende, wenn kein oder nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat!

→ Jetzt gilt **jede Karte**, die der letzte Spieler noch auf der Hand hält, als **e i n** Minuspunkt, auch wenn sie ungiftig ist!

→ Alle Spieler sortieren ihre Stiche. Jede ungiftige Karte zählt einen Pluspunkt, jede giftige einen Minuspunkt (auch jede Karte auf der Hand!). Die Minuspunkte werden von den Pluspunkten abgezogen.

→ Dieses Ergebnis zeigt die tatsächlichen Punkte an, die nach jeder Partie für jeden Spieler notiert werden.

8. Wer nach einer vorher ausgemachten Anzahl von Partien (z. B. 3 oder 5) die meisten Pluspunkte vorweisen kann, hat gewonnen!