

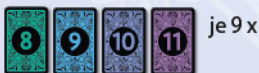
ALLEGRA

ALLEGRA ist ein smartes und leicht zugängliches Karten-Ablegespiel, bei dem es darauf ankommt, die eigene Auslage möglichst geschickt zu optimieren und dabei die niedrigste Summe zu erreichen.

Doch Vorsicht – einige Karten teilt man sich mit den Nachbarn! Durch geschicktes Aufdecken, Tauschen und Entfernen versuchen die Spieler, hohe Werte loszuwerden und Dreier-Kombinationen abzuräumen. ALLEGRA basiert auf dem weltweit beliebten Kartenspielprinzip von Golf.

INHALT

120 Karten mit den Werten -1 bis 11



6 Spaltenmarker

1 Spielregel



HOW TO PLAY

AUFBAU

Bei 2–3 Spielern werden 2 Exemplare jeder Zahlenkarte aus dem Spiel entfernt.

- Ein Kartengeber wird bestimmt. Dieser mischt die Karten und verteilt 12 Karten verdeckt an jeden Spieler. Die Karten dürfen nicht angeschaut werden!
- Jeder Spieler legt 9 seiner Karten verdeckt in einem Raster aus 3 Zeilen und 3 Spalten vor sich aus.
- Danach legt jeder Spieler eine zusätzliche Spalte links neben sein Raster, leicht zur Tischmitte geneigt. Über jede geneigte Spalte wird ein Spaltenmarker gelegt.
- Der restliche Kartenstapel wird verdeckt in der Tischmitte platziert und bildet den Nachziehstapel. Die oberste Karte wird aufgedeckt, daneben gelegt und bildet den Ablagestapel.
- Beginnend mit dem Geber und danach im Uhrzeigersinn deckt jeder Spieler zwei beliebige seiner Karten auf. Das können auch Karten aus einer gemeinsamen Spalte (mit Spaltenmarker) sein.



GEMEINSAME SPALTEN

Jeder Spieler besitzt zusätzlich zu seinem 3x3 Raster auch die beiden geneigten Spalten links und rechts von sich. Diese nennt man gemeinsame Spalten. Sie gehören den beiden Spielern, die jeweils daneben sitzen. Damit zählen alle 15 Karten zur eigenen Auslage.

BEISPIEL: EIGENE AUSLAGE SPIELER A

- **die eigenen 9 Karten (lila hinterlegt)**
- **die gemeinsame Spalte links (rot hinterlegt)**
- **die gemeinsame Spalte rechts (blau hinterlegt)**

LINKER
SP

SPIELVERLAUF

Der Geber beginnt, danach spielen alle reihum im Uhrzeigersinn. Ein Zug besteht aus folgenden Schritten:

1. KARTE ZIEHEN

Der aktive Spieler zieht die **oberste Karte** vom **Nachziehstapel** oder **Ablagestapel**. Wird die Karte vom Nachziehstapel gezogen, wird sie **für alle sichtbar** aufgedeckt.

2. KARTE BEHALTEN ODER ABWERFEN

KARTE BEHALTEN

- Er tauscht die gezogene Karte mit einer beliebigen eigenen Karte aus und legt sie an deren Stelle offen in seine Auslage.
- Die ausgetauschte Karte legt er offen auf den Ablagestapel.

KARTE ABWERFEN

- Er legt die gezogene Karte offen auf den Ablagestapel.
- Danach deckt der Spieler eine verdeckte eigene Karte auf.

WICHTIG:

- **Man darf sowohl eine offene als auch eine verdeckte Karte mit der gerade gezogenen Karte austauschen.**
- **Karten werden immer offen auf den Ablagestapel gelegt.**
- **Karten werden immer offen in die Auslage gelegt.**

3. ABRÄUMEN

Sobald der **aktive Spieler** drei aufgedeckte Karten mit derselben **Zahl in einer Zeile oder Spalte besitzt**, räumt er sie ab.

Das kann passieren, nachdem eine Karte **aufgedeckt** oder **ausgetauscht** wurde.

Diese Karten werden **sofort offen auf den Ablagestapel gelegt** – noch bevor eine ausgetauschte Karte auf den Ablagestapel gelegt wird.

Überlappung: Wenn gleichzeitig eine **Zeile und eine Spalte** entfernt werden könnte, bestimmt der aktive Spieler, welche davon er abräumt.

Lücken: Wenn Karten entfernt werden, entstehen Lücken. Diese werden nicht aufgefüllt. **Zeilen** können weiterhin abgeräumt werden, auch wenn zwischen den Karten Lücken bestehen. Dadurch kann es sogar zu Kettenreaktionen kommen (siehe Beispiel unten).



Um die Ecke: Zu einer abzuräumenden Zeile kann natürlich auch die Karte einer **gemeinsamen Spalte** gehören.

KLOPFEN

Klopfen wird nicht im Spiel zu zweit verwendet.

Klopfen ermöglicht Spielern, über Karten zu verhandeln und taktische Züge zu machen.

Wenn der aktive Spieler eine Karte vom **Nachziehstapel** zieht, dürfen die Mitspieler klopfen. Dazu klopfen sie mit der Hand auf den Tisch, um anzuzeigen, dass **sie diese Karte gerne hätten**.

Der aktive Spieler darf ein Klopfen annehmen oder ablehnen, egal wer zuerst geklopft hat. Spieler dürfen währenddessen diskutieren und Angebote machen. Wenn kein Klopfen angenommen wird, geht der Zug normal weiter.

FALLS EIN KLOPFEN ANGENOMMEN WIRD

- Der Klopfer erhält die Karte und tauscht sie mit einer eigenen Karte aus.
- Er räumt ab, falls die Bedingung dafür erfüllt ist. *Dies ist eine Besonderheit, da sonst immer nur der aktive Spieler abräumt.*
- Die entfernte eigene Karte bleibt zunächst offen in seiner Hand.
- Der aktive Spieler nimmt danach **eine beliebige Karte aus der Auslage des Klopfers** (auch aus einer gemeinsame Spalte) und ersetzt damit eine seiner eigenen Karten. Die Karte fügt er offen ein.
- Er räumt ab, falls die Bedingung dafür erfüllt ist, und legt dann die ersetzte Karte auf den Ablagestapel.
- Der Klopfer legt nun die Karte aus seiner Hand auf den frei-



gewordenen Platz in seiner Auslage und räumt erneut ab, falls die Bedingung dafür erfüllt ist.

- Der Zug ist beendet.

WICHTIG:

Mitspieler dürfen nicht klopfen, wenn:

- **die Karte vom Ablagestapel gezogen wurde.**
- **sie nur noch drei oder weniger Karten besitzen.**
- **sie ihren letzten Zug nach Beginn der Schlussrunde bereits gemacht haben.**

SPILENDE & WERTUNG

Die Schlussrunde beginnt, sobald ein Spieler durch die Aktion eines beliebigen Spielers **alle seine Karten aufgedeckt oder abgeräumt** hat. Wenn dies für zwei Spieler zutrifft, ist der aktive Spieler der Auslöser des Spielendes.

Es wird eine letzte Runde gespielt, in der alle Spieler übersprungen werden, die bereits alle ihre Karten aufgedeckt oder abgeräumt haben.

Nachdem die letzte Runde beendet ist, werden alle verbleibenden Karten aufgedeckt. Es werden keine Karten mehr abgeräumt, selbst wenn die Bedingung erfüllt ist.

Alle Spieler addieren die Werte ihrer verbleibenden Karten.

- **Wer alle 15 Karten entfernt hat, bekommt -10 Punkte.**
- **Der Auslöser des Spielendes erhält doppelte Punkte, wenn er nicht alleine am wenigsten Punkte hat. Dies gilt nicht, wenn sein Ergebnis negativ ist.**

Der Spieler mit der **niedrigsten Punktzahl** gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

VARIANTEN

MEHRERE PARTIEN

ALLEGRA wird noch spannender, wenn ihr Punkte über mehrere Partien aufschreibt. Dazu benötigt ihr Stift und Papier oder ein Mobiltelefon. Einigt euch vor Beginn entweder auf eine Anzahl Partien (z.B. 3) oder auf eine Punktzahl (z.B. 66), die erreicht werden muss. Der Spieler links vom letzten Geber teilt die Karten für die nächste Partie aus. Es gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl nach der letzten Partie.

VEREINFACHTES SPIEL

Wenn ihr ALLEGRA mit jüngeren Kindern spielt, könnt ihr die Klopfregel weglassen.

CREDITS

Autor: Bella Lucca

Originalausgabe und Gestaltung: Drei Hasen-Werkstatt

Gestaltung und Layout Neuauflage: Marina Fahrenbach

Herausgeber und Redaktion: Heiko Eller-Bilz

Neue Spielregel: Don Eskridge

Unter Mitarbeit von: Jenny Cavallo, Bianca Jung, Dirk Nielsen



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter:

service.heidelbaer.de

Wir spenden einen Teilerlös unserer verkauften Spiele an trees.org, um Bäume zu pflanzen:



**TREES
FOR THE
FUTURE**



WWW.HEIDELBAER.DE

© 2026 HeidelBär Games GmbH. ALLEGRA, the HeidelBär Games logo and HeidelBär Games are TMs of HeidelBär Games GmbH. Hersteller: HeidelBär Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY. Hergestellt in der Tschechischen Republik. Nicht geeignet für Kinder unter 8 Jahren. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen. Diese Information bitte aufbewahren.