

classic



SPIELT DIE KLASSISCHEN REGELN MIT DEN NEUEN MARKERN!

Überblick

Ihr könnt nach den klassischen Mü-Regeln spielen und trotzdem die neuen Marker der Neuauflage nutzen. Dadurch habt ihr zwar mehr Spielmaterial auf dem Tisch, profitiert aber von der besseren Nachvollziehbarkeit der neuen Marker und könnt komplett auf die Wertungstabelle verzichten.

Dies ist lediglich eine Erweiterung der klassischen Regeln um die Verwendung der Marker und Anzeiger, die Kenntnis der klassischen Mü-Regel wird daher vorausgesetzt.

Erweiterter Spielaufbau

- Legt den Krone-Anzeiger (zeigt den Chef an) mit der Rückseite nach oben in die Mitte der Spielfläche.
- Legt die Gebot-Marker für eure Spieleranzahl in aufsteigender Reihenfolge aus.
- Legt den Schild-Anzeiger (zeigt den Vize an) mit der Vorderseite nach oben bereit.
- Legt den Trumpf-Anzeiger und 16 Trumpf-Marker bereit: 10x Ziffer-Trumpf, 5x Farb-Trumpf, 1x „Kein Trumpf“.

Spielaufbau für 4 Spieler



Je 15 Karten pro Spieler



Krone-Anzeiger Rückseite oben



Schaut hier nach welche Farbe die Gebot-Marker eurer Spieleranzahl haben.

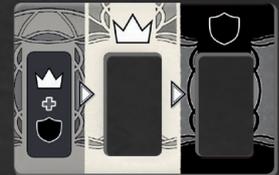


Geber

Schild-Anzeiger



Chef/Vize-Trumpf-Anzeiger



Türkische Gebot-Marker für 4 Spieler, die Spielhöhe und Teamziel anzeigen

5	38	10	48	15	58
4	36	9	46	14	56
3	34	8	44	13	54
2	32	7	42	12	52
1	30	6	40	11	50

(Die kleinen schwarzen Marker und der zusätzliche „Kein Trumpf“-Marker benötigt ihr nicht.)

Trumpf-Marker für Farben und Ziffern

10	10	10	10	10
0	1	2	3	4
30	20	30	30	30
5	6	7	8	9
30	30	20	30	30

X „Kein Trumpf“ (kann nur vom Chef gewählt werden)
40

Die Auktion mit neuem Spielmaterial

Befolgt die klassischen Regeln mit folgenden Anpassungen:

Nutzt den Krone-Anzeiger, um anzuzeigen, wer gerade am meisten Karten bietet (Anzeiger mit Vorderseite oben), oder ob es gerade einen Provokateur und damit ein Patt/Eklat gibt (Anzeiger mit Rückseite oben).

Wer die erste Karte auslegt, nimmt sich den Krone-Marker mit der Vorderseite nach oben. Im Anschluss nehmen ihn sich andere Spieler mit der Vorderseite nach oben, wenn sie mehr Karten als der Höchstbietende auslegen, oder mit der Rückseite nach oben, wenn sie gleich viele Karten wie der Höchstbietenden auslegen.

Am Auktionsende schaut ihr euch den **Krone-Anzeiger** an:

Vorderseite oben:

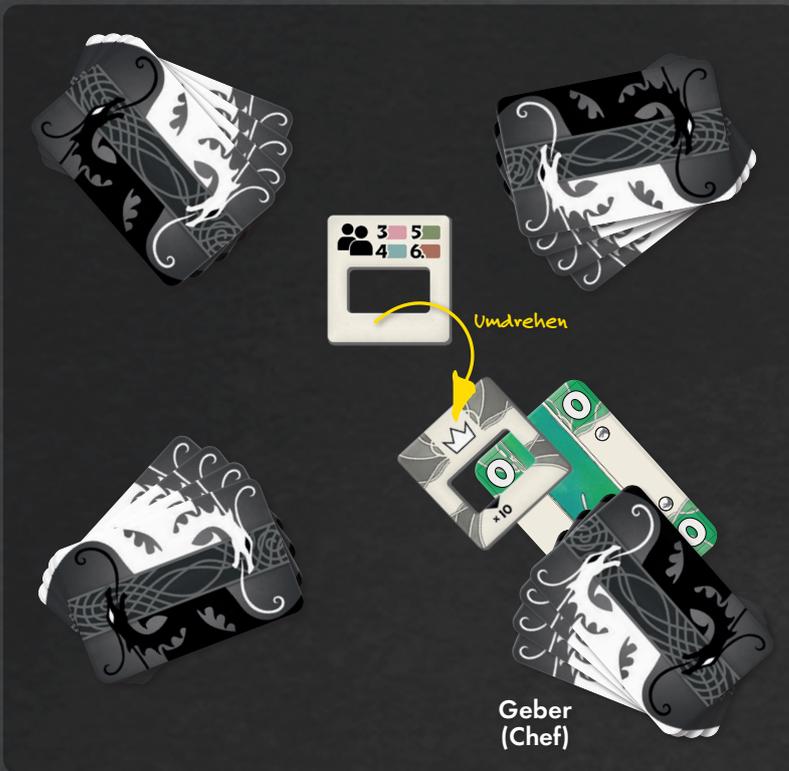
- **Chef-Gebot-Marker:** Wer den Krone-Anzeiger hat, legt den passenden Gebot-Marker hinein und legt den Anzeiger vor sich. Dieser zeigt nun an, dass dieser Spieler der Chef ist, wie viele Karten er geboten hat (die Spielhöhe) und das Teamziel des Chef-Teams.
- **Schild-Anzeiger:** Wer die zweitmeisten Karten geboten hat, erhält den Schild-Anzeiger (Tiebreaker: höchste Einzelkarte). Dieser zeigt an, dass dieser Spieler der Vize ist.

Rückseite oben:

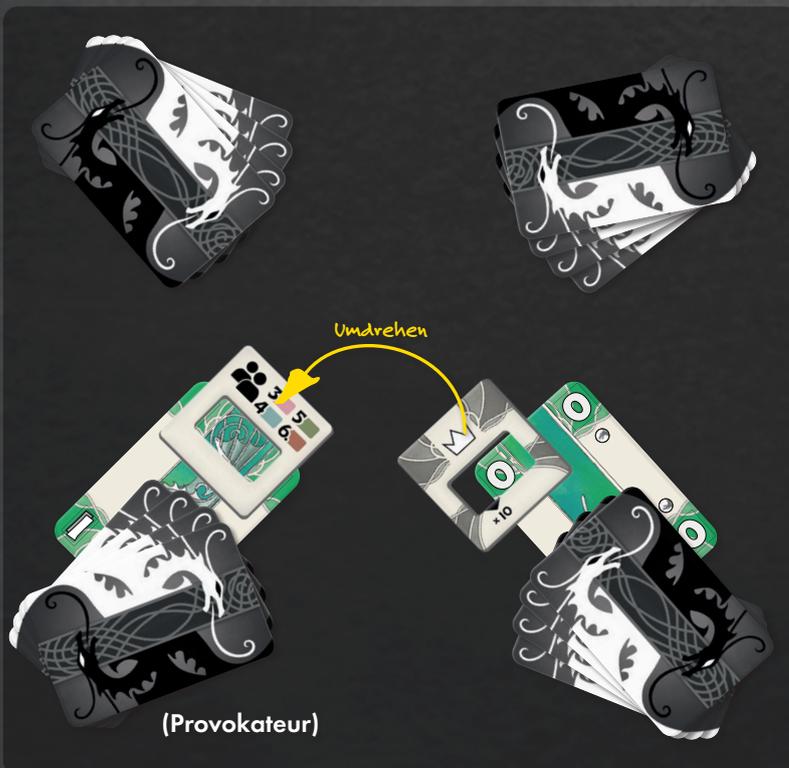
- Das Spiel endet. Patt-/Eklat-Wertung!



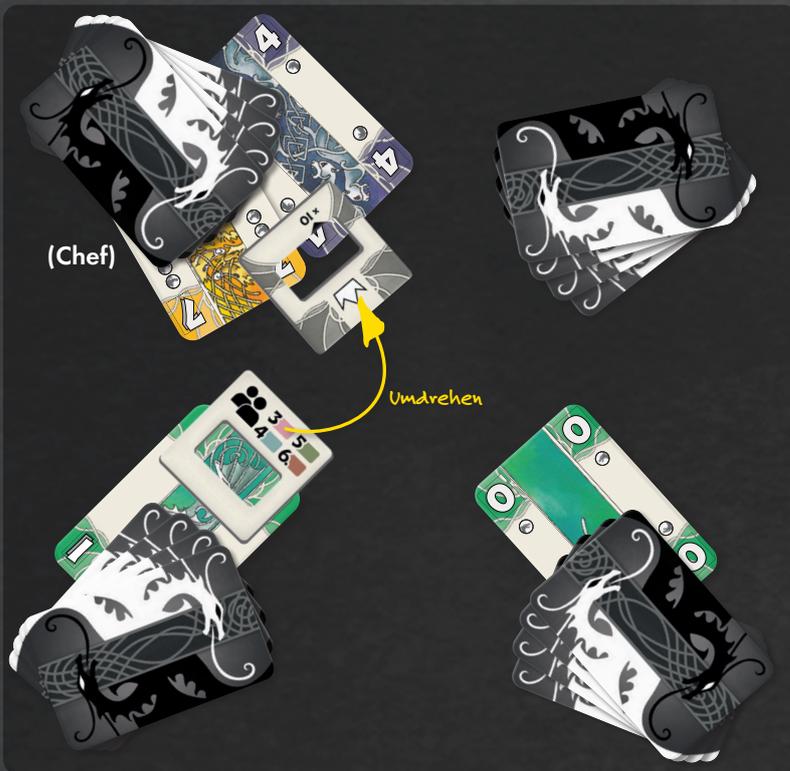
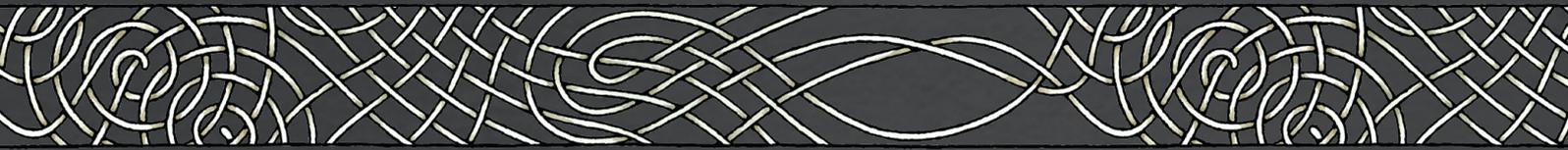
Beispiel-Auktion



1. Der Kartengeber beginnt.
Er spielt 1 Karte vor sich aus.
Dies ist aktuell das höchste Gebot.
2. Er nimmt sich den Krone-Anzeiger und legt ihn offen vor sich aus.
Aktuell würde dieser Spieler die Rolle des Chefs erhalten.



3. Der nächste Spieler legt ebenfalls 1 Karte vor sich aus.
Dieses Gebot ist gleich hoch wie das aktuell höchste.
4. Daher nimmt der Spieler sich den Krone-Anzeiger und legt ihn verdeckt vor sich.
Aktuell ist dieser Spieler der Provokateur.



5. Der nächste Spieler legt 2 Karten vor sich aus.

Dies ist aktuell das höchste Gebot.

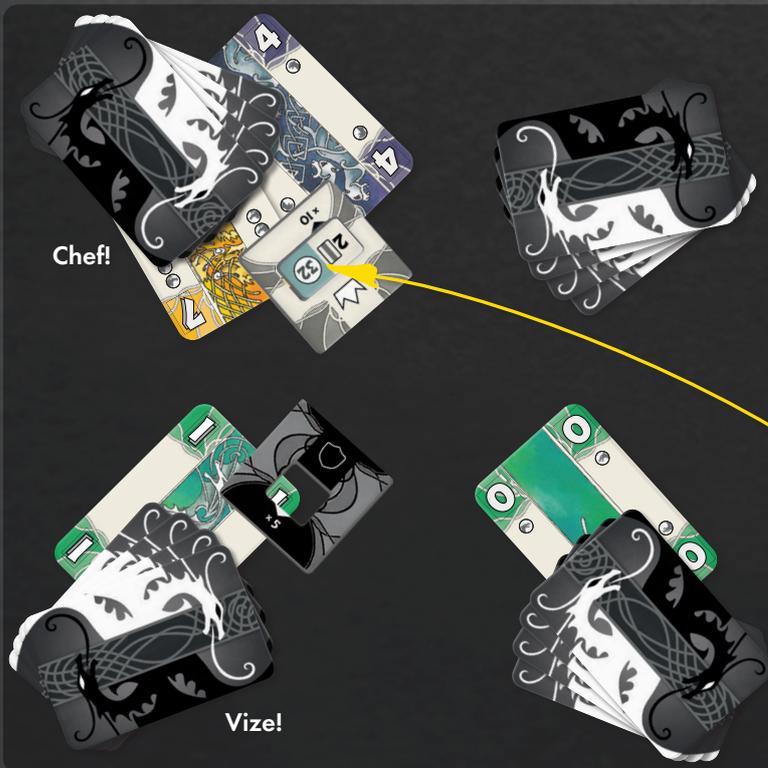
6. Er nimmt sich den Krone-Anzeiger und legt ihn offen vor sich aus.

Aktuell würde dieser Spieler die Rolle des Chefs erhalten.

7. Auktionsende

Natürlich würden die meisten Auktionen hier noch nicht enden, aber um bei einem kurzen Beispiel zu bleiben, gehen wir davon aus, dass jetzt **alle Spieler nacheinander passen**.

- Der Spieler mit dem offenen Krone-Anzeiger wird Chef: **Er legt den Gebot-Marker, der 2 Karten zeigt, in den Krone-Anzeiger.**
- Von den Spielern mit den zweitmeisten ausgelegten Karten wird derjenige mit der höchsten Einzelkarte zum Vize: **Er nimmt sich den Schild-Anzeiger.**



5	38	10	48	15	58
4	36	9	46	14	56
3	34	8	44	13	54
		7	42	12	52
1	30	6	40	11	50



Krone-Anzeiger mit Gebot-Marker zeigt:

- Links: Die Spielhöhe (Anzahl der ausgelegten Karten des Chefs x 10):
Hier: 20
- Rechts: Das Teamziel des Chefteams:
Hier: 32

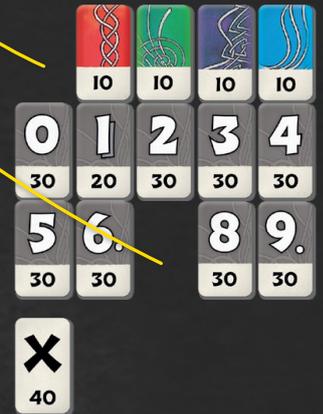
Wahl der Trümpfe

Befolgt die klassischen Regeln mit folgenden Anpassungen:
Legt die gewählten Trumpf-Marker in die Plätze des Trumpf-Anzeigers: Vize-Trumpf ins Schild-Feld, Chef-Trumpf ins Krone-Feld.

Beispiel-Trumpfwahl



1. Der Vize wählt Gelb als Trumpf und legt den entsprechenden Marker ins Schild-Feld.
2. Der Chef wählt 7er als Trumpf und legt den entsprechenden Marker ins Krone-Feld.
3. Das Kronet+Schild-Symbol links ist eine Erinnerung daran, dass die Kombination dieser beiden Trümpfe (Gelbe 7er) der höchste (Doppel-)Trumpf im Spiel ist.



Die Wertung mit neuem Spielmaterial

Das Chefteam hat gewonnen:

Das Chefteam hat sein Teamziel erreicht (die im Kreis auf dem Gebot-Marker im Krone-Anzeiger angegebene Punktzahl).

Gebot-Bonus: 10x Anzahl der gebotenen Karten, wie auf Krone-Anzeiger + Gebot-Marker angezeigt.

Trumpf-Bonus: Die Zahl unten auf dem Trumpf-Marker im Krone-Feld des Trumpf-Anzeigers **minus 10**.

Beide Boni zusammen sind auf 100 Punkte gedeckelt.

Das Chefteam hat verloren:

Überprüft um wieviele ausgelegte Karten der Chef daneben lag. Dazu sucht ihr den Gebot-Marker mit dem höchsten Teamziel, das das Chefteam noch geschafft hätte. Errechnet nun die Differenz der dort angegebenen Kartenzahl zu der auf dem Gebot-Marker im Krone-Anzeiger. Dann multipliziert ihr diese mit 10, um die Anzahl der Minuspunkte zu erhalten, die dem Chef für das verlorene Spiel berechnet werden (sein Partner bekommt keine Minuspunkte).

Die Mitglieder des Vizeteams erhalten je die Hälfte der Strafpunkte des Chefs als Bonuspunkte.

Eklat/Patt:

Der Spieler mit dem verdeckten Krone-Anzeiger erhält -10x Anzahl der gebotenen Karten.

Alle anderen Spieler mit der höchsten gebotenen Anzahl an Karten erhalten +5x Anzahl der gebotenen Karten.

Alle anderen Spieler erhalten nichts.

Beispiel-Bonus: Gewonnenes Spiel



Gebot-Bonus
(10 x Anzahl der ausgelegten Karten):
20



Trumpf-Bonus (Zahl unten auf dem Trumpf-Marker im Krone-Feld minus 10):
10

Die beiden Mitglieder des Chefteams erhalten je 30 Bonuspunkte.

Beispiel-Bonus: Verlorenes Spiel



Benötigte Punkte: 38
Erreichte Punkte: 35

10	48	15	58
4	36	9	46
3	34	8	44
2	32	7	42
1	30	6	40
13	54	14	56
11	50	12	52

Sucht den Gebot-Marker, der 35 Punkte oder die nächst niedrigere Punktzahl zeigt. Dann errechnet die Differenz der Kartenzahl auf diesem Marker zu dem Marker im Krone-Anzeiger und multipliziert das mit 10, um die Minuspunkte des Chefs zu erhalten: $(5 - 3) \times 10$.

Der Chef erhält - 20 Strafpunkte.

Die Mitglieder des Vizeteams erhalten je 10 Bonuspunkte.