



Wimmüln

für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

1. Spielziel

Ein einfaches Stichspiel. Jeder spielt für sich, und es kommt darauf an, vor dem Spiel sein persönliches Spielergebnis möglichst genau vorherzusagen.

2. Spielvorbereitung

Bei drei Spielern werden 2 Farben aussortiert. Der Kartensatz wird gemischt und gleichmässig ausgeteilt.

Trumpf

Die letzten zwei Karten, die der Geber **sich** austeilt, deckt er auf. Die Karte mit der niedrigeren Ziffer bestimmt die Trumpffarbe (es gibt nie Zifferntrumpfe) für dieses Spiel; haben beide die gleiche **Ziffer oder Farbe**, so gibt es keinen Trumpf.

Das 1. Anspiel

Nachdem Trumpf feststeht, nimmt der Geber die Karte der Trumpffarbe in seine Hand. Die andere Karte bleibt

liegen, sie stellt das erste Anspiel dar. Gibt es keinen Trumpf, so kann der Geber nach Inspektion seines Blattes entschieden, welche der beiden Karten er liegen lässt.

3. Spielablauf

- Schätzen** Bevor der erste Stich ausgespielt wird, legt jeder Spieler zwei seiner Karten **verdeckt** vor sich ab, so dass sie **überkreuzt** liegen. Die Ziffern dieser zwei Karten sind zwei verschiedene (oder gleiche) Schätzungen wieviele Stiche der Spieler in diesem Spiel machen wird.
- Offenbaren** Alle Spieler decken gleichzeitig die obere Karte dieses Kreuzes auf, die untere Schätzkarte bleibt für die Mitspieler geheim.
Für die exakte Erfüllung einer Schätzung gibt es später Bonuspunkte. Die Schätzkarten werden im Spiel nicht mehr verwendet.
- Abspiel** Nach dem Schätzen wird nun mit dem schon bekannten Anspiel des Gebers der erste Stich gespielt und danach nach den gleichen Abspielregeln wie bei MÜ (Nr.7) weitergespielt.

4. Wertung

Stich-Bonus	
niedrige Ziffer	5 Punkte
hohe Ziffer	10 Punkte
offenbart	Bonus x 2
beide Ziffern	25 Punkte

Jeder Spieler erhält die Summe der Punktwerte (0, 1, 2) auf den Karten seiner Stiche aufgeschrieben.

Schafft er zusätzlich **genau** eine von ihm geschätzte Anzahl an Stichen zu erzielen, so erhält er nach linksstehender Tabelle

Bonuspunkte

Beispiel 10: Ein Spieler hat 3 und 4 Stiche getippt, die 4 geheim, die 3 offen.

Macht er 3 oder 4 Stiche, so erhält er immer 10 Punkte Bonus: Für die 4, weil es die höhere Ziffer ist, für die 3, weil sie zwar niedriger ist, aber offen und daher doppelt gewertet wird.

Wäre die 3 geheim und die 4 offen, so wäre der Bonus bei 4 Stichen $2 \times 10 = 20$, aber bei 3 Stichen nur noch 5.

Beide Ziffern können natürlich nur dann richtig sein, wenn ein Spieler zweimal dieselbe Ziffer gelegt hatte.

Die Punkte der Spieler werden notiert. Man spielt, bis mindestens ein Spieler 200 oder mehr Punkte erreicht. Der Spieler, der jetzt die höchste Punktzahl hat, gewinnt.