

Eine Karte in die Basis legen - Punkte erzielen

Nach dem Aufdecken und gegebenenfalls Ausführen einer Aktionskarte darfst du eine Handkarte in die Basis legen.

Du darfst eine Karte auf eine Karte der Basis legen, wenn du sie so platzierst:

NEBEN* eine Karte mit demselben Wert (♠ Ass neben ♥ Ass)

oder

NEBEN eine Karte derselben Farbe, deren Wert um 1 höher oder niedriger ist** (♠7 neben ♠6)



Staple Karten in der Basis so, dass die darunterliegende Karte teilweise sichtbar bleibt (wie ♦4 in Beispiel 2).

Kannst du keine Karte in die Basis legen, legst du eine Karte offen vor dich auf den Tisch: die Reserve.

* In Beispiel 2 liegt ♠6 neben ♥4 und ♥Ass (diagonale Karten liegen nicht nebeneinander).

** Mit Farbe ist ♠, ♥, ♦ oder ♣ gemeint.

In Beispiel 2 kann Spieler A die ♠7 neben die ♠6 legen (♠7 und ♠6 sind aufeinanderfolgende Karten). Das kann auf die ♥4 oder auf das ♥Ass sein.

A kann aber auch die Handkarte ♣Ass neben das ♥Ass in die Basis legen (Karten mit gleichem Wert).

Spieler B hat günstige Herzkarten und kann zuerst ♥3 legen und im nächsten Zug ♥5.

Dann liegt das Trio ♥3 - ♥4 - ♥5 und B erhält drei Punkte.

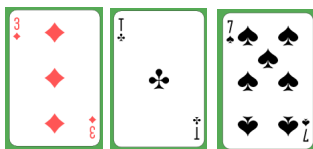


Fügt später jemand eine ♥2 hinzu, liegt ein Quartett. Ein Quartett bringt 4 Punkte.

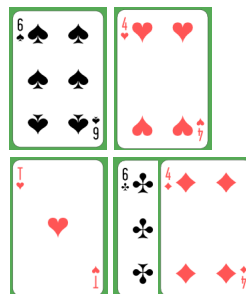
Hinweis: Eine 10 und ein Ass dürfen aneinander anschließen. So bringt ♥10 - ♥Ass - ♥2 ebenfalls 3 Punkte!

Die Karten eines Trios oder Quartetts müssen in der Basis nicht in Reihenfolge liegen. Das kann zum Beispiel durch das Auffüllen eines freien Feldes in der Basis entstehen.

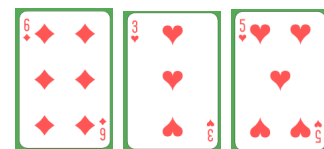
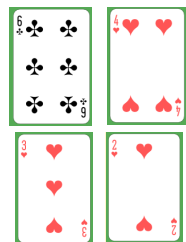
Beispiel 2



Karten von Spieler A



Dies ist auch ein gültiges Trio



Karten von Spieler B



Reserve

Wenn du keine Handkarte in die Basis legen kannst oder willst, legst du eine Karte offen vor dich auf den Tisch. Es muss eine Karte sein, die NICHT* in die Basis gelegt werden kann.

Legst du in einem späteren Zug eine weitere Karte in die Reserve, muss die darunterliegende Karte teilweise sichtbar bleiben (dachziegelartig stapeln).

Du kannst das Spiel nicht gewinnen, solange noch Karten in deiner Reserve liegen (siehe: Spielende).

* Wenn dich die Aktion der Dame zwingt, eine Karte in die Reserve zu legen, DARF diese Handkarte eine Karte sein, die du in die Basis hättest legen können.



Karten in der Reserve, nachdem alle Aktionskarten aufgedeckt wurden: MINUSPUNKTE



Am Ende des Zuges, in dem jemand die 12. Aktionskarte aufgedeckt hat, ziehen beide Spieler für jede Karte, die dann in ihrer Reserve liegt, einen Punkt ab.

Danach werden die Aktionskarten gemischt und als neuer Aktionskartenstapel auf den Tisch gelegt.

Dieses Neumischen geschieht pro Spiel mindestens dreimal.



Reservekarten wieder ins Spiel bringen.

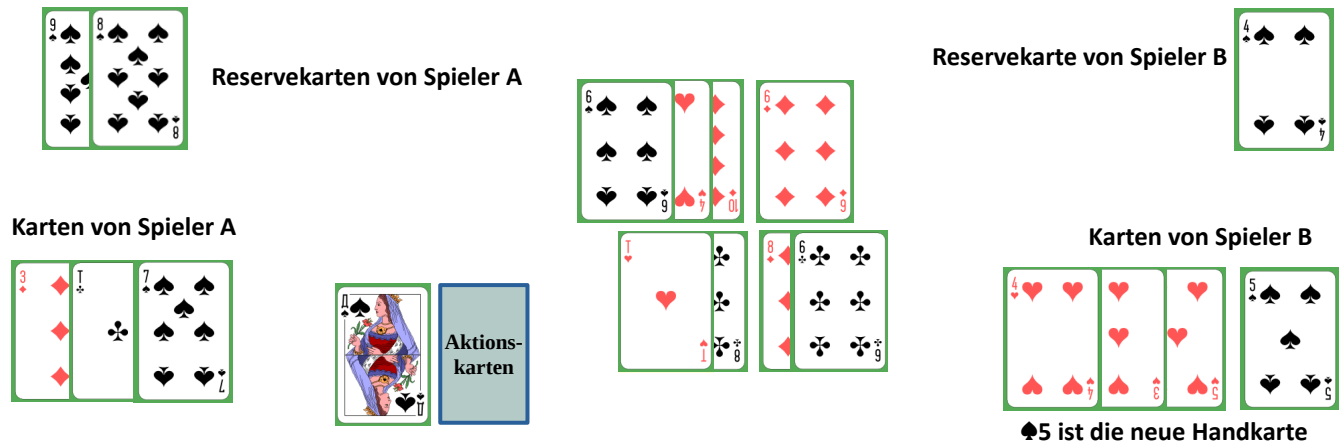
Nachdem du eine Karte vom Vorrat auf die Hand genommen hast, darfst du die oberste Karte deiner Reserve nutzen, wenn sie an eine Karte der Basis anschließt.

Auch die darunterliegenden Karten darfst du in die Basis legen, wenn du sie dort unterbringen kannst. So ist es sogar möglich, alle Reservekarten in einem Zug loszuwerden.

Vor, nach oder während des Anlegens von Reservekarten darfst du auch eine Handkarte verwenden. Du kannst zum Beispiel zuerst eine Handkarte und anschließend eine Karte aus deiner Reserve legen, oder umgekehrt: zuerst eine Reservekarte und dann eine Handkarte (siehe Beispiel 3).

Hast du nach dem Ablegen von Reservekarten noch immer vier Handkarten, musst du eine dieser vier Karten in die Basis legen. Gelingt das nicht, legst du eine Handkarte in deine Reserve.

Beispiel 3



Einige Beispiele für Spieler A und B:

1 - Spieler A deckt eine Dame ♠ auf.

A kann die Handkarte ♠7 und im selben Zug die ♠8 aus der Reserve anlegen: ein Pik-Trio.

Unter der ♠8 liegt die ♠9. Auch sie darf angelegt werden: ein Pik-Quartett. Punkte: 3 + 4 = 7.

2 - Spieler B deckt eine Dame ♠ auf.

Die Handkarte ♠5 kann neben der ♠6 in die Basis gelegt werden.

Danach kann B die Reservekarte ♠4 anlegen und erhält drei Punkte für das Trio ♠4 - ♠5 - ♠6.

Du darfst weiter Karten aus der Reserve anlegen, solange du sie in der Basis unterbringen kannst.

Achtung: Während des Anlegens darfst du nur eine Handkarte spielen!

Du hast also nie weniger als drei Karten auf der Hand.

Jedes Mal, wenn beim Anlegen von Karten eine gültige Kombination entsteht, notierst du die Punkte.

Beispiel: Du legst eine Handkarte an und dadurch entsteht ein Trio. Dafür notierst du 3 Punkte. Danach legst du im selben Zug noch eine Karte an, die das Trio zu einem Quartett macht.

Auch dafür notierst du die Punkte. Gesamtpunktzahl: 7 Punkte!

So kannst du in einem Zug eine schöne Kartenfolge loswerden und viele Punkte erzielen.

Ist der Vorrat leer, werden die Karten des Ablagestapels* gemischt.

Du gewinnst das Spiel, wenn:



- du 44 Punkte oder mehr hast und keine Karten in deiner Reserve liegen, oder

- du 22 Punkte Vorsprung vor deinem Gegner hast und keine Karten in deiner Reserve liegen.

Hast du Karten in deiner Reserve, wird in beiden Fällen weiterspielt, bis die Reserve leer ist.

* Theoretisch kann es vorkommen, dass alle Karten in der Basis liegen und es keinen Ablagestapel gibt.

Dann mischst du alle Basiskarten zusammen mit dem Ablagestapel und legst vier davon als neue Basis aus.

Qarré - Regelübersicht



Ziel des Spiels:

Gewinne mit 44 Punkten oder 22 Punkten Vorsprung.

Deine Reserve muss leer sein.

Zugfolge

1

Ziehe eine Karte vom Vorrat

Sind keine Karten mehr da, mischst du den Ablagestapel.

2

Decke eine Aktionskarte auf und führe die Aktion aus - Dame ist Pflicht.



Bube: Nimm Karten aus der Basis, wenn oben Bubenfarbe liegt.



Dame: Nur Karten in Damenfarbe in die Basis legen.



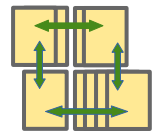
König: Karte in Königsfarbe samt darunterliegenden Karten entfernen.

3

Lege eine Handkarte in die Basis, wenn sie:

gleichen Wert hat (z. B. ♣2 neben ♥2), oder gleiche Farbe und +/-1 Wert hat (z. B. ♥4 neben ♥5).

waag.
oder senkr.
anlegen



Reserve

- Nicht legen möglich/gewünscht: Lege eine Handkarte offen in die Reserve.
- Weitere Karten werden überlappend in der Reserve gestapelt.
- Du kannst nicht gewinnen, solange du Karten in der Reserve hast.
- Keine spielbare Karte reservieren, außer wenn die Dame es verlangt.

Karten darunter sichtbar lassen



Reservekarten zurückspielen

- Pro Zug beliebig viele Reservekarten in die Basis legen.
- Bei Bedarf mit einer Handkarte.



Erläuterung der Anlegeaktionen:

- Höchstens eine Handkarte.
- Unbegrenzt Reservekarten.
- **Reihenfolge frei:**
- 10 & Ass: ♥9-♥10-♥Ass-♥2 = Quartett.
- Diagonal zählt nicht als 'nebeneinander'. ❌

- 1. Handkarte
- 2. Reservekarte
- 1. Reservekarte
- 2. Handkarte
- 1. Reservekarte
- 2. Reservekarte
- 3. Handkarte
- 4. Reservekarte usw.



Punkte erzielen

- König: 1 Punkt pro Karte.
- Trio: 3 gleiche/fortlaufende Karten: 3 Punkte.
- Quartett: 4 gleiche/fortlaufende Karten: 4 Punkte.
- Jede neue Kombination zählt.
Trio → Quartett im selben Zug: 3 + 4 = 7.
- Minuspunkte für Reservekarten nach dem Ausspielen der 12. Aktionskarte.

Nach jeder Handlung, die die Basis verändert, werden neue Trios und Quartette gewertet.



Hast du 44 Punkte oder 22 Punkte Vorsprung, aber noch Karten in der Reserve, spielt ihr weiter, bis die Reserve leer ist.

