

Joker:

Jeder **HIT** ein **Joker**!

Summa Summarum

(A) (B) (C) (D) Summe:

Tipp:	11	9	8	12	
Res.:	3	18	29	12	
Diff.:	8	9	21	0	= 38

Joker dürfen beim Anlegen einer Zahlenkarte auf 1 beliebige Karte gelegt werden, ergänzen damit deren Zahlen um **+4** oder blockieren mit **⊖** weiteres Anlegen an dieser 1 Karte.



Joker betreffen alle 4 Zahlen einer Karte.

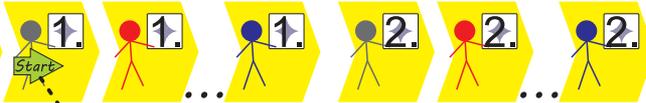


Unbenutzte Joker verfallen am Rundenende.

Spielablauf:

Verdeckter Tipp

Nacheinander Zahlenkarten anlegen (siehe Regeln)



Eintragen

Runde beendet:

Karten neu auslegen, Joker neu vergeben

Verdeckter Tipp

Nacheinander Zahlenkarten anlegen (siehe Regeln)



Eintragen

Runde beendet:

Karten neu auslegen, Joker neu vergeben

Verdeckter Tipp

Nacheinander Zahlenkarten anlegen



Eintragen

Spiel beendet:

Summe der Summen errechnen und

Sieger ermitteln:



Varianten für:

- Vielspieler = Einsehen des TIPPZETTELS während der Runde kostet jedesmal 5 Strafpunkte.
- Kurzangebundene = Nur so viele Karten und Runden wie Teilnehmer.
- Minimalisten = Je Runde nur 1 einzige Zahlenkarte im Spiel. Rundenzahl = Teilnehmerzahl. Jeder ist 1x Startspieler, alle müssen immer einen Tipp abgeben!
- Glücksspieler = Alle ZAHLENKARTEN werden verdeckt von 1 Stapel gezogen und dann angelegt.
- Extrem-Glücksspieler = Wie bei „Glücksspieler“ ziehen. ZAHLENKARTEN werden unbesehen angelegt und erst bei der Auswertung umgedreht/offengelegt.



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile!

© 11.09.2016, Dietmar Bockelmann, Georg-Winkler-Str. 10, 80995 München