



↑ 2-6  
8 30-40 min

... mit Taktik und Geschick  
kommt dann auch das Glück!

Autor: Bella Lucca  
Gestaltung und Redaktion: Drei-Hasen-Werkstatt, D-91486 Uehlfeld

ALLEGRA ist eine „semi-kooperative“ Variante aus einer großen Familie von Kartenspielen, die seit langer Zeit, z.B. unter dem Namen „GOLF“, im angelsächsischen Raum gespielt werden. Bis vor noch nicht allzu langer Zeit verwendete man dafür Poker-Karten. Das kommunikative Element des „Klopfens“ und die Tatsache, dass jeder Spieler nur 12 Karten erhält, aber mit 15 Karten spielt, macht ALLEGRA zu einem ganz besonderen Erlebnis.

## SPIELZIEL

Versuche, die Karten deiner Auslage durch Sammeln, Tauschen, Klopfen und Abräumen so zu optimieren, dass du nach drei Durchgängen die niedrigste Punktzahl erreicht hast.

## MATERIAL

- 120 Spielkarten mit Werten von -1 bis 11



- 6 Holzchips
- Spielanleitung

Bitte Stift und Zettel zum Notieren der Punkte bereit legen (nicht im Spiel enthalten).



## SPIELVORBEREITUNG

Der Spieler, der als letzter Geburtstag hatte, mischt alle Karten gut durch und gibt jedem Spieler verdeckt 12 Karten und einen Holzchip.

**Wichtig!** Die Karten dürfen dabei nicht angeschaut werden!

Jeder legt seine 12 Karten im Raster aus 4 Spalten und 3 Zeilen (von links oben nach rechts unten) verdeckt vor sich aus.

Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

Die oberste Karte kommt offen daneben und bildet den Anfang des Abwurfstapels.

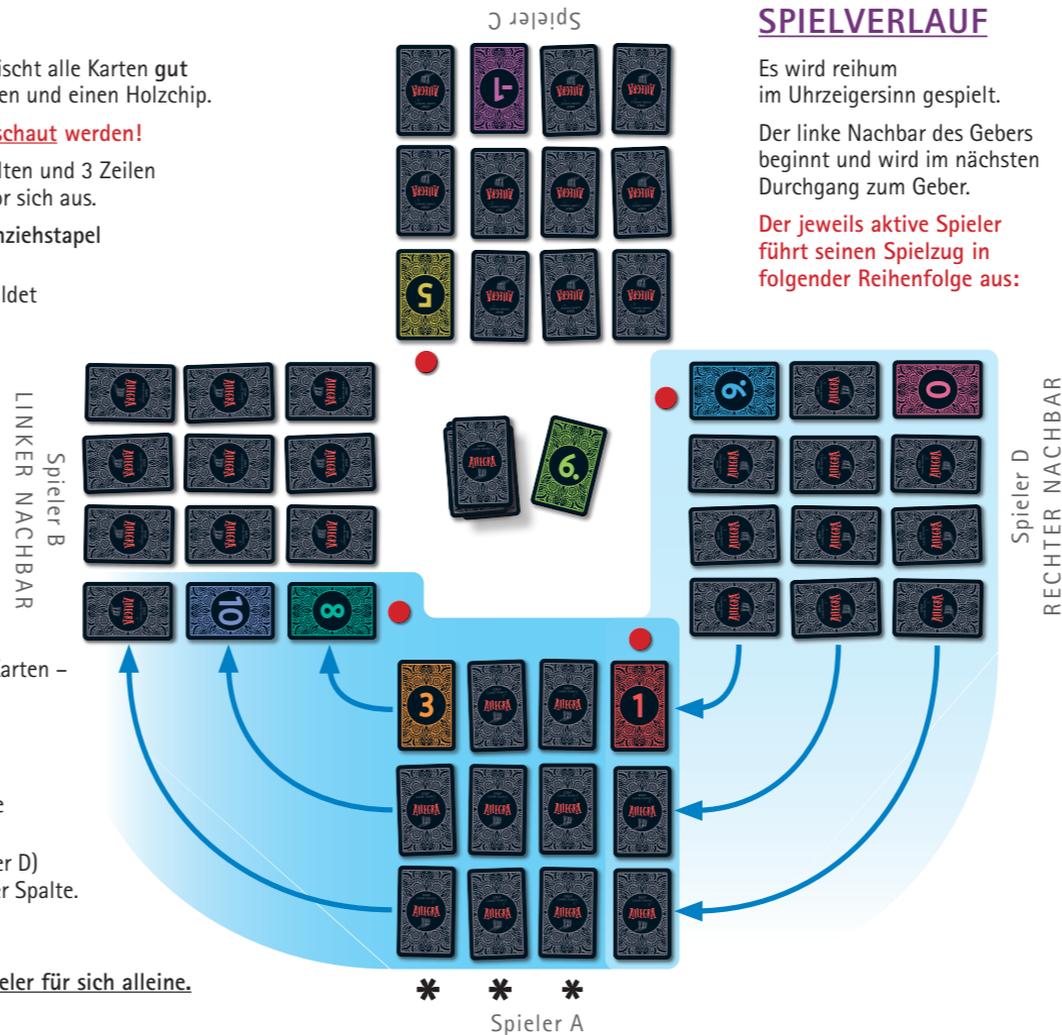
Dann deckt jeder Spieler zwei beliebige Karten aus seiner 15er-Auslage auf.

## Was ist eine 15er-Auslage?

Jeder spielt zusätzlich mit 3 Karten seines linken Nachbarn, das heißt mit insgesamt 15 Karten – wobei man beim Spielen um die Ecke schauen und denken muss!

BEISPIEL:

- ▶ Spieler A spielt auch mit der rechten Spalte seines linken Nachbarn (Spieler B).
- ▶ Außerdem spielt der rechte Nachbar (Spieler D) mit Spieler A gemeinsam mit dessen rechter Spalte.
- Die gemeinsamen Spalten werden jeweils mit einem roten Chip markiert.
- \* Die 3x3 Karten dazwischen hat jeder Spieler für sich alleine.



## SPIELVERLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der linke Nachbar des Gebers beginnt und wird im nächsten Durchgang zum Geber.

**Der jeweils aktive Spieler führt seinen Spielzug in folgender Reihenfolge aus:**

### 1. Karte ziehen

Er zieht entweder die oberste Karte des Nachziehstapels oder die oberste des Abwurfstapels. Diese Karte muss allen anderen offen gezeigt werden.

### 2. Karte austauschen oder abwerfen

Jetzt entscheidet der Spieler, ob er die gezogene Karte behält oder abwirft.

- Wirft er sie ab, deckt er dafür eine beliebige, verdeckte Karte seiner 15er-Auslage auf.
- Behält er sie, tauscht er sie mit einer beliebigen (offenen oder verdeckten) Karte seiner 15er-Auslage. Er legt sie offen auf deren Platz. Die ausgetauschte Karte wirft er offen auf den Abwurfstapel.

### Wie funktioniert das Klopfen?

Hat der aktive Spieler eine Karte vom Nachziehstapel gezogen und den Mitspielern gezeigt, kann jeder Mitspieler „klopfen“. **Dazu klopft er auf den Tisch und zeigt dadurch dem Aktiven an, dass er an seiner gerade gezogenen Karte interessiert ist und sie haben will.**

- Willigt der aktive Spieler ein, geht die Karte an den Klopfen.
- Dieser vertauscht die geklopfte Karte mit einer Karte seiner Wahl aus seiner 15er-Auslage, die er nun vorübergehend auf die Hand nimmt.
- Kann der Klopfen jetzt 3 gleiche Karten abräumen, wirft er diese 3 Karten sofort auf den Abwurfstapel (siehe 3. Abräumen).
- Der Aktive nimmt nun eine beliebige (offene oder verdeckte) Karte aus der 15er-Auslage des Klopfers und vertauscht sie mit einer eigenen Karte seiner eigenen 15er-Auslage. Die ausgetauschte Karte legt er auf den Abwurfstapel.
- Der Klopfen fügt nun die Karte aus seiner Hand offen dort in seine 15er-Auslage ein, woher der Aktive eine Karte entnommen hatte.

**Wenn mehrere klopfen, kann sich der Aktive einen beliebigen Spieler aussuchen, mit dem er dann die Klopfaktion durchführt.**

- Willigt der aktive Spieler nicht ein, setzt er seinen Zug wie unter Punkt 2 beschrieben fort. Ansonsten endet sein Zug (nach einem eventuellen Abräumen).

- **Wichtig!** Eine Karte vom Abwurfstapel darf nicht geklopft werden!
- Ein Spieler darf nicht mehr klopfen: weder mit 3 oder weniger Karten in der 15er-Auslage noch nach seinem letzten Zug in der Schlussrunde.

### 3. Abräumen

#### Zeile mit 3 gleichen Karten:

Sobald der aktive Spieler eine Zeile in der eigenen Auslage mit 3 gleichen, offenen Karten nebeneinander hat, räumt er sie sofort ab und wirft sie auf den Abwurfstapel.

#### Spalte mit 3 gleichen Karten:

Sobald er eine Spalte aus 3 gleichen, offenen Karten hat, räumt er diese Karten sofort ab und wirft sie auf den Abwurfstapel.

Entsteht durch die neu platzierte Karte beides, bestimmt der aktive Spieler, ob er die Spalte oder die Zeile abräumt.

#### Achtung!

Wenn man Karten entfernt, bleiben die Lücken bestehen! Sie werden ignoriert.

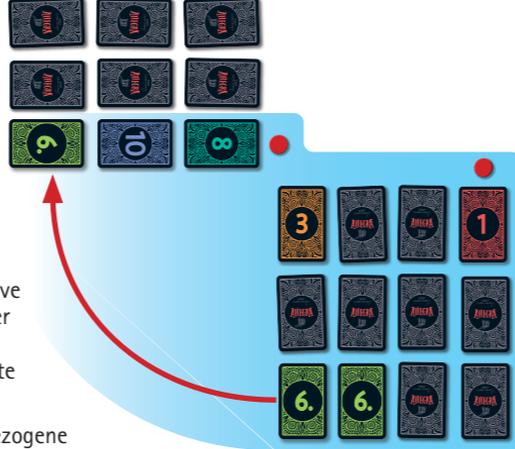
Dadurch kann durch das Abräumen einer Spalte eine 3er-Zeile entstehen, die dann ebenfalls abgeräumt wird.



Abgeräumt wird auch „um die Ecke“, also mit Karten aus Nachbars Spalte – denn die gehört ja zur eigenen 15er-Auslage.

Erst nachdem der Aktive abgeräumt hat, wirft er am Ende des Zugs die ausgetauschte Karte auf den Abwurfstapel.

Wenn man aber die gezogene Handkarte abwirft und dann zufällig eine Karte aufdeckt, die eine 3er-Reihe vervollständigt, kommen die 3 abgeräumten Karten natürlich ganz oben auf den Abwurfstapel.



### ENDE UND WERTUNG

Ein Durchgang endet, sobald alle Karten der 15er-Auslage eines Spielers aufgedeckt bzw. entfernt worden sind.

Jetzt sind die anderen Spieler noch genau einmal an der Reihe.

Es kann sein, dass ein Nachbar die eigene letzte Karte aufdeckt. Dadurch ändert sich diese Regel nicht. Das bedeutet, dass Spieler mit ausschließlich offenen Karten in der Schlussrunde übersprungen werden.

Nach dieser Schlussrunde werden alle noch verdeckten Karten aufgedeckt. Sollten sich dabei noch Spalten oder Zeilen mit 3 gleichen Zahlen ergeben, werden diese nicht mehr abgeräumt!

Die Spieler addieren nun die Kartenwerte ihrer 15er-Auslage. Die jeweilige Summe wird auf einem Zettel notiert. Wer die niedrigste Summe erspielt hat, gewinnt den Durchgang.

Man spielt 3 Durchgänge. Die Punkte aus allen Durchgängen werden addiert. Wer am Ende die wenigsten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Was bedeutet es, wenn man keine verdeckte Karte mehr in der eigenen 15er-Auslage hat?

- Man kann keine Aktion mehr ausführen.
- Der Spieler, der als Erster keine verdeckten Karten mehr hat, löst damit das Ende des Durchgangs aus. Er muss jetzt allein die niedrigste Summe in diesem Durchgang erzielt haben! Ansonsten werden seine positiven Punkte leider verdoppelt!

Ist die Summe negativ, werden die Minuspunkte halbiert, was auch zu Ergebnissen mit halben Punkten führen kann.

#### Besonderheiten:

- Verhandlungen, gegenseitige Tipps und Empfehlungen sind erlaubt.
- Karten der mit Chips markierten gemeinsamen Spalten zählen natürlich auch für den jeweiligen Nachbarn.
- Konnte ein Spieler alle Karten seiner 15er-Auslage abräumen, erhält er einen Bonus in Höhe von 10 Minuspunkten!
- Spielt man zu zweit, lässt man das Klopfen weg.
- Spielt man zu zweit oder zu dritt, sortiert man von jedem Kartenwert 2 Karten aus und spielt somit nur mit 94 Karten.

### VARIANTEN

- Natürlich kann man die Anzahl der Durchgänge nach vorheriger Absprache mit den Mitspielern variieren.
- Man kann auch eine feste Punktzahl, zum Beispiel 66 oder 77 Punkte, als Ziel vereinbaren. Wenn dann ein Spieler diese Punktzahl erreicht oder überschritten hat, ist das Spiel beendet, und der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt!
- Mit jüngeren Kindern kann man ALLEGRA auch ohne Klopfen spielen.

Viel Spaß beim Sammeln, Tauschen, Klopfen und Abräumen!

Made in Germany © 2020 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH  
D-91486 Uehlfeld, Mühlenstraße 10, www.dreihasenspiele.de

