

HULA-HOO!

Jacques Zeimet

...und raus bist du ...

Freches Kartenspiel für Hoch- und Tiefstapler

Spieler: 2-6
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 10-20 min.

Spielmaterial:
• 84 Spielkarten
je 6x die Werte 1-6 und 8-13
12x der Wert 7 (Joker)
• Anleitung (D-GB)

Bitte Zettel und Stift bereit legen, nicht im Spiel enthalten.



DIE GESCHICHTE

Gerade finden die Hula-Hoop-Meisterschaften statt. Tiere aus aller Welt treten gegeneinander an und lassen die bunten Reifen tanzen, die nach oben steigen und wieder nach unten sinken. Wer seinen „Reifen verliert“ und wem kein Neustart gelingt, der scheidet für die aktuelle Runde aus. Wer aber am geschicktesten spielt oder am längsten durchhält – der gewinnt den Wettstreit!

SPIELZIEL

Wer als Erster alle eigenen Karten los wird – oder wer seine Mitspieler zum Aufgeben bringt, gewinnt die Runde und sammelt Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Champion!



VORBEREITUNG

- Es wird ein Spieler bestimmt, der die Punkte aus jedem Durchgang notiert und addiert.
- Alle Karten werden verdeckt gemischt.
- Der älteste teilt jedem Spieler 10 Karten aus. Zuerst fünf verdeckt auf die Hand – dann fünf, die jeder Spieler offen vor sich ablegt.
- Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Tauschen: Jetzt hat jeder Spieler (der Reihe nach, beginnend beim linken Nachbarn des Gebers) die Möglichkeit, ein bis drei seiner offen ausliegenden Karten mit den jeweils obersten Karten des Nachziehstapels zu tauschen. Die aussortierten Karten werden unter den Nachziehstapel geschoben.

SPIELVERLAUF

Der linke Nachbar des Gebers beginnt. Er wählt eine seiner Karten, legt sie offen in die Mitte (er beginnt damit

den Abwurfstapel) und sagt „HÖHER“ oder „TIEFER“. Der nächste Spieler muss jetzt eine Karte mit einem entsprechend höheren oder tieferen Wert ausspielen. Danach sagt auch er wieder „HÖHER“ oder „TIEFER“ an.

Beispiel

- Legt der Spieler eine 4 und sagt „HÖHER“, muss sein linker Nachbar eine Karte mit dem Wert 5 oder höher ablegen ...
- Legt der Spieler eine 4 und sagt „TIEFER“, muss sein linker Nachbar eine Karte mit dem Wert 3 oder kleiner ablegen ...
... und ruft danach „HÖHER“ oder „TIEFER“.

So geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Der aktive Spieler darf jedes Mal wählen, ob er eine Handkarte oder eine seiner offen ausliegenden Karten ausspielt.

► Doppeln

Anstatt höher oder tiefer zu spielen, darf ein Spieler auch eine Karte mit dem gleichen Wert ablegen. Er ruft „DOPPEL“ – und nimmt zusätzlich eine Karte vom Nachziehstapel verdeckt auf die Hand. Ab jetzt müssen alle nachfolgenden Spieler Karten „doppeln“, d.h. eine Karte mit demselben Wert ausspielen und eine Karte nachziehen, bis ein Spieler das „Doppeln“ wieder auflöst.

► Das Doppeln auflösen

Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

- Ablegen einer Nachbarzahl, d.h. der Wert muss genau eins höher oder eins tiefer sein als die gedoppelte Zahl
- Ablegen eines Jokers (siehe unten)

Beispiel:

Die „Doppel 10“ darf mit einer 9, einer 11 oder mit einem Joker aufgelöst werden. Beim Auflösen muss man wieder „HÖHER“ oder „TIEFER“ sagen.

► Der Joker (7)

Er ist die stärkste Karte im Spiel, denn:

- Er darf auf jede Karte gelegt werden.
- Er löst jedes Doppeln auf.

Wenn also zwei Joker nacheinander gespielt werden, muss der Spieler immer entweder „HÖHER“ oder „TIEFER“ sagen und nicht „DOPPEL“ – und er zieht auch keine Karte nach!



► Am Limit

Es ist erlaubt, eine 13 abzuwerfen und „HÖHER“ zu rufen – oder eine 1 abzuwerfen und „TIEFER“ zu rufen. In beiden Fällen muss der nächste Spieler entweder doppeln oder einen Joker spielen. Kann er beides nicht, muss er passen und scheidet aus.

► Passen

- Es besteht **Zugzwang**.
- Wer nicht ablegen kann, „verliert seinen Reifen“, muss passen und ist für diesen Durchgang aus dem Spiel. Die letzte Forderung („HÖHER“, „TIEFER“ oder „DOPPEL“) gilt dann auch noch für den nachfolgenden Spieler!
- **Unberechtigtes Passen ist nicht erlaubt.** Wer passt, muss seine restlichen Handkarten offenlegen!

Beispiel:

Spieler A spielt eine „5“ und sagt „TIEFER“.
Spieler B spielt eine „3“ und sagt auch „TIEFER“.
Spieler C spielt ebenfalls eine „3“, sagt „DOPPEL“ und zieht eine Karte vom Nachziehstapel.
Spieler D löst das „Doppeln“ auf, indem er einen Joker (7) legt und sagt „HÖHER“.
Spieler A legt eine „13“ und ruft „HÖHER“.
Spieler B hat weder eine „13“ noch einen Joker; er muss passen, zeigt seine Karten und scheidet aus.
Spieler C legt eine „13“, sagt „DOPPEL“ und zieht eine Karte vom Nachziehstapel, usw.

Ende der Runde

- Wer zuerst alle Karten los wird, gewinnt die Runde. In diesem Fall darf die letzte Handkarte (egal, ob es eine verdeckte oder eine offen ausliegende Karte ist) kein Joker sein!
- Gelingt dies aber keinem, gewinnt der Spieler, der als letzter eine Karte korrekt abgelegt hat. Hier kann die letzte, ausgespielte Karte natürlich auch ein Joker sein.

Beispiel:

Es sind nur noch 2 Spieler im Rennen.

Spieler A hat noch 3 Karten auf der Hand, legt einen Joker und sagt „TIEFER“. Spieler B hat leider nur noch höhere Karten und hat keinen Joker. Er muss somit passen und Spieler A hat gewonnen!

Wertung

- Der Gewinner bekommt für jede Karte des Abwurfstapels einen Punkt.
- Die Punkte werden für jeden Spieler notiert (und nach jeder Runde addiert).
- Danach werden alle Karten wieder eingesammelt, für die nächste Runde verdeckt gemischt und wie oben beschrieben ausgeteilt.
- Der linke Nachbar des Gewinners wird neuer Startspieler.

ENDE DES SPIELS UND SIEGER

Wer zuerst 77 Punkte (oder mehr) erreicht, gewinnt das Spiel und ist HULA-HOO!-Champion!
Alternativ: Wer als erster 3 Runden für sich entschieden hat, ist Sieger!

Chaos-Variante für Profis

- Alle 10 Karten werden verdeckt ausgeteilt. Jeder Spieler nimmt sie auf die Hand und darf die 5 Karten auswählen, die er offen vor sich ablegt.
- Das Kartentauschen zu Beginn fällt weg.
- Es wird nicht mehr reihum gespielt, sondern der aktive Spieler bestimmt selbst den Mitspieler, der seine Forderung „HÖHER“, „TIEFER“ oder „DOPPEL“ ausführen soll.
- Scheidet dabei der Mitspieler aus, sucht sich der aktive Spieler einen neuen Gegner aus und darf sogar seine Forderung ändern – z.B. statt „HÖHER“ sagt er diesmal „TIEFER“.

Tipp: Die einzelnen Chaosregeln können nach Belieben in das Grundspiel eingebaut werden ...

... viel Spaß beim Hoch- und Tiefstapeln mit HULA-HOO!

