

Glücksgriff

Action-Erweiterung

Spieler: 2 – 5

Alter: 12+

Dauer: 10 min +

Inhalt: 7 Sonderkarten



Abstapel

Diese Karte wird mit einer beliebigen Zahlenkarte zusammen abgelegt. Danach muss der Reihe nach der vorherige Zahlenwert unterboten werden. Joker sind ebenfalls spielbar.

Kann/Will ein Spieler nicht mehr unterbieten, muss

dieser eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Der Spieler der Abstapeln abgelegt hat muss regulär nachziehen. Wird ein Spieler alle seine Karten los, ist die Runde beendet. Abstapeln zählt am Ende einer Spielrunde 15 Punkte auf der Hand.



Jäger

Diese Karte darf jederzeit reingeworfen werden und sorgt dafür, dass Sonderkarten zerstört werden. Legt ein Spieler eine oder mehrere Sonderkarte (auch Joker in Straßen oder Paaren), kann diese Karte jederzeit gelegt werden und die Sonderkarte(n) verlieren ihren Wert. Alle Karten bis auf die Sonderkarten müssen wieder aufgehoben werden.



Der Zug ist vorbei. Zudem kann diese Karte als normaler Joker benutzt werden. Der Spieler des Jägers zieht regulär nach. Am Ende einer Runde zählt diese Karte 15 Punkte.

Interrupt

Diese Karte darf jederzeit reingeworfen werden und sorgt dafür, dass der Zug eines Gegners unterbrochen wird. Dieser muss seine gelegten Karten wieder aufnehmen und eine Karte ziehen. Der Spieler des Interrupts zieht regulär nach. Am Ende einer Runde zählt diese Karte 15 Punkte.



X2

Diese Karte hat selbst keinen Wert, verdoppelt am Ende allerdings die Punkte auf der Hand.

Sie kann zudem mit anderen Karten zusammen abgelegt werden.

- **Joker:** Der Joker zählt doppelt. Beim Ablegen mehrerer Joker wird nur ein Joker verdoppelt. Joker dürfen nicht nebeneinander liegen.

- **Sanduhr:** Zwei Personen können ausgesetzt werden oder eine Person doppelt.



- **Zahlenkarten:** „X2“ kann dazu genutzt werden, um den Zahlenwert einer Karte zu verdoppeln. Bspw.: 5 und X2 zusammen ablegen, um eine 10 abklopfen zu können. „X2“ + Zahlenkarte kann auch als Pärchen abgelegt werden.

Reverse

Diese Karte ändert den Spielablauf. Es muss nun zuerst gezogen und dann abgelegt werden. Bei einem Fehler muss der Spieler eine Karte ziehen und sein Zug ist beendet. Diese Regel gilt bis zum Ende dieser Runde, mit Ausnahme der Magischen Hand. Wird diese gespielt darf zuerst abgelegt und dann gezogen werden. Es wird regulär nachgezogen. Wird diese Karte direkt nach dem Austeilen aufgedeckt, wird der Effekt sofort aktiviert. Am Ende einer Runde zählt diese Karte 15 Punkte auf der Hand.



Plus

Diese Karte kann 2 Karten addieren. So ergeben $5 + 6 = 11$. Die summierten Spielkarten können als neue Zahlenkarte angesehen werden. So kann beispielsweise die Straße 10, $5+6$, 12 gebildet werden. Es wird regulär nachgezogen. Der Zahlenwert 14 darf nicht überschritten werden. Der nachfolgende Spieler darf beim Aufziehen vom Ablagestapel ziehen. Hier darf lediglich die Sonderkarte nicht

aufgenommen werden. Am Ende einer Runde zählt diese Karte 15 Punkte.



Langfinger

Der Spieler dieser Karte darf den verdeckten Stapel durchsuchen und sich eine davon aussuchen. Am Ende einer Runde zählt diese Karte 15 Punkte.



Kontaktieren Sie uns gerne!

Web: www.gluecksgriff-kartenspiel.de

Instagram: [gluecksgriff_kartenspiel](https://www.instagram.com/gluecksgriff_kartenspiel)

Email: info@gluecksgriff-kartenspiel.de

Wir wünschen viel Spaß!

Copyright ©

Dinslaken (Germany), 10/2022