

Leo Colovini
ZEIT

Schnell! Das schnellste
Kartenspiel der Welt.

Inhalt

2 Kartenspiele mit 55
Karten in 5 Farben, die von
1 bis 11 nummeriert sind.

Vorbereitung

2-4 Spieler

Der jeweilige Kartengeber
mischt eines der
Kartenspiele mit 55 Karten
und verteilt an jeden
Spieler 11 verdeckte Karte.
(Achtung, während des
Austeilens dürfen die
Spieler die Karten nicht
aufnehmen.)

Den Rest des Stapels legt er
verdeckt in die Mitte des
Tisches und deckt neben
dem Stapel so viele Karten
auf, wie Spieler anwesend
sind (2 Spieler = 2
aufgedeckte Karten, usw.).
Während der Kartengeber
die Karten verteilt, mischt
der Spieler zu seiner Linken

Spielregeln Zeit

inzwischen das zweite Kartenspiel, damit es für
die nächste Runde bereit ist: dieser Ablauf spart
viel Zeit und man kann länger spielen.
Am Ende ruft der Kartengeber "FERTIG, LOS!":
alle Spieler nehmen ihre Karten auf und die
Runde beginnt.

5-8 Spieler

Die beiden Kartenspiele werden
zusammengemischt (110 Karten).
Der Rest bleibt gleich.

Das Spiel

Bei diesem Spiel gibt es keine Reihenfolge;
alle spielen gleichzeitig und jeder kann immer
eine Karte spielen: je schneller, desto besser!
Die Karten können folgendermaßen gespielt
werden:

1) Eine Karte abwerfen.

Die abgeworfenen Karten liegen verstreut und
immer aufgedeckt auf dem Tisch.

2) Eine Karte aufnehmen.

Der Spieler kann jede aufgedeckte Karte vom
Tisch (unabhängig davon, wer sie abgeworfen
hat) oder die oberste Karte des Stapels
aufnehmen.

Diese beiden Vorgänge haben immer der Reihe
nach zu erfolgen: erst wird eine Karte
abgeworfen, dann wird eine neue Karte
aufgenommen.

Auf diese Weise geht die Runde weiter, alle
Spieler werfen Karten ab und nehmen neue

Karten auf, um ihr Blatt zu verbessern, d.h. um
Kartenkombinationen zu bilden.

Es gibt folgende Kombinationen:

- a) Dirllinge, Vierlinge oder Fünflinge mit
gleicher Zahl, jedoch in unterschiedlicher Farbe
- b) Straßen (mindestens 3 Karten) mit
aufeinander folgenden Zahlen gleicher Farbe
(die 11 kann nicht an die 1 angelegt werden).

Gewinn einer Runde

Wenn ein Spieler mit 10 seiner 11 Karten eine
Kombination gebildet hat, kann er die elfte
Karte verdeckt abwerfen und ruft "ZEIT!".

So ist die Runde beendet und der Gewinner zeigt
seine 10 Karten. Bei richtiger

Kartenkombination erhält er 1 Punkt; falls die
Kombination einen Fehler enthält (z.B. eine
Karte passt nicht zur Kombination oder die
Anzahl der Karten stimmt nicht), erhalten alle
anderen Mitspieler jeweils einen Punkt.

Wenn einem Spieler eine Kombination mit allen
11 Karten gelingt, ruft er "SUPER ZEIT!" und
zeigt seine Karten; wenn alles in Ordnung ist,
erhält er 2 Punkte, andernfalls erhalten alle
Gegner jeweils 2 Punkte.

Sieg

Wenn ein Spieler eine bestimmte zuvor
festgelegte Punktzahl erreicht hat
(z.B. 7 Punkte), gewinnt er das Spiel.