

- **Je 1 Extrapunkt** gibt es für Stufen, die aus Herzen der gleichen Farbgruppe bestehen. Dies gilt auch für Stufen mit farbgleichen Zahlenjokern, nicht aber für die Superjoker.
- **Keine Punkte** gibt es für Stufen, in denen nur eine Karte liegt.

97		Stufenpunkte	Extrapunkte
96	100/76	2	1
73	95	2	-
57	62	2	1
SUPER JOKER	40	2	- (da Superjoker!)
50/26	38	2	1
12	31	2	-
		<hr/>	<hr/>
		12	+ 3 = 15 Gesamtpunkte

- Die Punkte der einzelnen Spieler werden auf einem Blatt Papier notiert.
- Anschließend werden die Karten wieder eingesammelt, gut gemischt und als neuer Abhebestapel bereitgelegt. Der zweite Durchgang kann beginnen...

#### SPIELEND

- Das Spiel endet nach vier Durchgängen. Wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat, ist Sieger.

93		Stufenpunkte	Extrapunkte
90	85	2	1
89	SUPER JOKER	2	- (da Superjoker!)
65	83	2	-
48	24	2	-
32		-	-
13		-	-
		<hr/>	<hr/>
		8	+ 1 = 9 Gesamtpunkte

William Burke



Ein schönes Kartenspiel für 2-4 Spieler von 8-99 Jahren.

#### Spielzubehör:

- 100 Zahlenkarten, farblich unterteilt in vier 25er-Gruppen.
- 4 Zahlenjoker, die innerhalb ihrer Gruppe gelten.
- 2 Superjoker, die überall zwischen 1-100 gelten.
- 4 Stibitzkarten, mit denen man von Mitspielern eine Karte nehmen kann.

#### SPIELZIEL

HERZ AN HERZ ist ein Ablegespiel, bei dem Risikobereitschaft, gute Nerven und Glück entscheidend zum Sieg beitragen. Dabei legen die Spieler Karten turmförmig in zwei Reihen aus je 6 Stufen untereinander. Jede Stufe muß einen niedrigeren Wert haben als die vorhergehende. Für jedes Stufenpaar gibt es Punkte. Es gewinnt, wer nach vier Partien die meisten Punkte vorweisen kann.

© 1991 Mel Taft Ass. Inc.  
© 1992 F.X. Schmid  
D-8210 Prien  
Made in Germany



Mat. No. 7036

70302.1

## SPIELVORBEREITUNG

Je nach Spieleranzahl wird mit einer unterschiedlichen Kartenmenge gespielt:

- **Bei 4 Spielern** sind alle Karten im Spiel.
- **Bei 3 Spielern** werden folgende Karten aussortiert:
  - alle Karten von 76–100 mit dem türkisen Hintergrund incl. des gleichfarbigen Zahlenjokers;
  - 1 Superjoker;
  - 1 Stibitzkarte.
- **Bei 2 Spielern** werden folgende Karten aussortiert:
  - alle Karten von 51–100 mit dem roten und türkisen Hintergrund incl. der beiden entsprechenden Zahlenjoker;
  - 1 Superjoker;
  - 2 Stibitzkarten.
- **Alle Karten**, die im Spiel sind, werden gut gemischt und als Abhebestapel verdeckt in die Mitte gelegt.

## DER SPIELABLAUF

- **Es beginnt** der Spieler, der als größter Herzensbrecher bekannt ist. Dies kann natürlich auch eine Frau sein! Er nimmt die oberste Karte vom Stapel und muß sich entscheiden, ob er diese als Startkarte verwenden will oder nicht. Je höher diese Karte ist, desto mehr Spielraum hat er später für die Kartenwerte in den beiden Reihen darunter.
- **Behält er die Karte**, legt er sie offen vor sich ab und kann nun im nächsten Zug bereits Karten mit niedrigeren Werten darunter anlegen.
- **Will er die Karte nicht**, wirft er sie offen in der Tischmitte ab und eröffnet damit den Abwurfstapel für alle. Karten, die abgeworfen wurden, sind aus dem Spiel.
- **Nach jedem Kartenzug** ist der nächste Spieler an der Reihe. Er zieht und entscheidet, ob er die Karte verwenden will oder nicht usw.

## DAS ABLEGESYSTEM

- **Die Startkarte** bildet den Ausgangspunkt für die beiden nachfolgenden Reihen. Sie kann auch ein Superjoker oder Zahlenjoker sein.
- **Die nachfolgenden Karten** werden darunter in zwei Reihen schuppenförmig so angelegt, daß die Zahlen der vorher gelegten Karten immer gut lesbar bleiben. Pro Reihe dürfen maximal 6 Karten angelegt werden.
- **Die Werte** der angelegten Karten müssen immer niedriger sein als der vorhergehende Wert. Höhere Werte können dann nur noch abgeworfen werden.

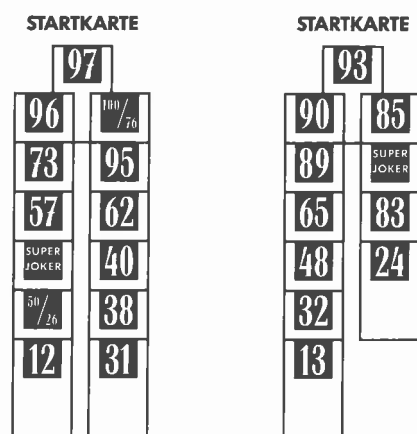


Abb. 1

- **Die Reihen** müssen nicht gleichmäßig gebildet werden. Ob links oder rechts angelegt wird – oder gegebenenfalls abgeworfen wird – bleibt dem Spieler überlassen. Bei Spielende bringen aber nur komplette Stufen aus nebeneinanderliegenden Herzpaaren Punkte. Für Herzpaare aus der gleichen Farbgruppe gibt es Extrapunkte.

- **Die Entscheidung links – rechts – oder gar nicht** wird zum einen von dem Ziel bestimmt, möglichst schnell je 6 Karten in den beiden Reihen abzulegen. Die Verlockung, Extrapunkte zu bekommen, erhöht natürlich das Risiko. Außerdem gilt es, in Auge und Kopf zu behalten, welche Karten bereits aus dem Spiel sind und welches Tempo die Mitspieler vorlegen.

## DIE SONDERKARTEN

- **Superjoker** kann man jederzeit anstelle einer beliebigen Ziffer anlegen. Diese Karte gilt dann in der Reihe immer als nächstniedriger Wert, unabhängig davon, ob dieser Wert als Karte in einer anderen Reihe bereits ausgelegt wurde.



- **Zahlenjoker** gelten nur innerhalb ihrer 25er-Gruppe. Sie nehmen ebenfalls den Platz des nächstniedrigeren Wertes ein.



*Beispiel (s. Abb. 1): An eine Kartenfolge 97 – Joker kann keine 96 mehr angelegt werden, sondern höchstens eine 95. Die Karte mit der Ziffer 96 kann aber davon unberührt in anderen Reihen angelegt werden.*

- **Stibitzkarten** kann man, wenn man will, direkt nach dem Ziehen einsetzen: man nimmt einem beliebigen Mitspieler eine seiner beiden untersten Karten weg und legt sie bei sich selbst an. Karten dürfen nur stibitz werden, wenn sie in den eigenen Reihen angelegt werden können. Anschließend wird die Stibitzkarte – ob gebraucht oder ungebraucht – abgeworfen.



## DIE WERTUNG

- **Ein Spieldurchgang endet**, sobald ein Spieler je 6 Karten in seinen beiden Reihen angelegt hat oder wenn der Abhebestapel aufgebraucht ist. Nun wird eine Wertung durchgeführt.
- **Für jede Stufe** mit zwei nebeneinanderliegenden Karten gibt es **2 Punkte**, maximal also 12 Punkte.