



SPIELREGEL

# ENMERA

## SPIELIDEE

CHIMERA ist ein Kartenspiel für 3 Spieler. Es ähnelt dem Kultspiel TICHU. Das Spiel verläuft über mehrere Spielrunden. In jeder Runde treten 2 Spieler als Jäger gegen 1 Chimäre an. Welcher Spieler die Rolle der Bestie übernimmt, entscheidet eine kurze Bietrunde. Die beiden Jäger müssen als Team zusammenarbeiten. Jeder Spieler verfolgt jedoch zusätzlich seine eigenen Interessen und versucht, die wertvollen Schatzkarten für sich zu gewinnen. Nach jeder Runde werden Punkte für die siegreiche Seite und die eigenen Schatzkarten verteilt. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat, sobald 1 oder mehrere Spieler das zuvor bestimmte Punktelimit erreicht haben.

## SPIELMATERIAL

54 Spielkarten unterteilt in

4 Familien  Jade,  Schwert,  Pagode und  Stern mit je

- 12 Zahlenkarten (Wert 1 bis 12)

Die Karten mit dem Wert 2 und 11 werden als Schätze bezeichnet und bringen Punkte für die Wertung:

- Wert 2 („Glückskröte“): 10 Punkte
- Wert 11 („Winkekatze“): 5 Punkte
- 1 Heldenkarte (H): Heldenkarten haben einen höheren Wert als die Karten mit den Werten 1 bis 12, besitzen jedoch keinen Zahlenwert und können daher nicht für Folgen oder Reihen verwendet werden (außer als angehängte Karten).

2 Spezialkarten:

- 1 Pi Ya-Karte (P): Als Einzelkarte hat sie einen noch höheren Wert als die Helden. Alternativ kann sie als Joker in eine Reihe eingebaut werden. Zum Beispiel: 8-9-10-Pi Ya-12.
- 1 Chimärenkarte (♁): Sie ist die höchste Einzelkarte.



## SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden von einem beliebigen Spieler ausgeteilt. Zunächst mischt der Kartengeber die Karten und lässt einen Mitspieler den Stapel ungefähr in der Mitte abheben. Nach dem Abheben nimmt der Kartengeber die oberste Karte der unteren Hälfte und legt sie **aufgedeckt** auf die obere Hälfte des Stapels. Anschließend legt er die untere Hälfte auf die aufgedeckte Karte und bildet dadurch wieder einen einzigen Stapel.

Danach teilt er die Karten aus. Die ersten 3 Karten legt er verdeckt in die Tischmitte – sie werden das „Versteck der Chimäre“ genannt. Die übrigen Karten verteilt er gleichmäßig an alle Spieler (17 Karten pro Spieler).

## BIETEN

Der Spieler, der die **aufgedeckte** Karte erhalten hat, beginnt das Bieten. Wer das höchste Gebot abgibt, spielt in dieser Runde alleine gegen die anderen beiden Spieler. Das Bieten verläuft im Uhrzeigersinn.

- Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er bieten oder passen.
- Erlaubt sind Gebote von „20“, „30“ oder „40“.

Der erste Spieler muss nicht „20“ bieten. Er kann auch ein höheres Gebot wählen oder passen.

- Jedes Gebot muss höher als das vorherige Gebot sein.
- Hat ein Spieler gepasst, darf er erneut bieten, wenn er wieder an die Reihe kommt.
- Das Bieten setzt sich so lange fort, bis ein Spieler „40“ bietet oder nach einem Gebot 2 Spieler nacheinander passen.

Sollten alle 3 Spieler passen und keiner bieten, werden die Karten neu gemischt und ausgeteilt. Passen erneut alle 3 Spieler ohne zu bieten, muss der Spieler mit der aufgedeckten Karte automatisch „20“ bieten, ohne dass neu ausgeteilt wird. Die folgenden Spieler dürfen anschließend wie gewohnt bieten oder passen.

## KARTENKOMBINATIONEN

(ausführliche Beschreibung siehe Ende der Spielregel)

Einzelkarte



Paar



Folge von mindestens 3 Paaren



Drilling



Folge von mindestens 2 Drillingen



Drilling mit 1 angehängten Karte



Drilling mit 1 angehängten Paar



Folge von Drillingen mit je 1 angehängten Karte



Folge von Drillingen mit je 1 angehängten Paar



Reihe aus mindestens 5 aufeinanderfolgenden Karten



Vierling mit 2 angehängten Karten



Vierling mit 2 angehängten Paaren



Falle (Vierling ohne Anhang)



Chimären-Angriff  
(Chimären- plus Pi Ya-Karte)



## TAUSCHEN

Der höchstbietende Spieler wird **Chimäre** genannt. Die Chimäre nimmt zusätzlich die 3 Karten aus dem „**Versteck der Chimäre**“ auf und hat damit insgesamt 20 Handkarten.

Die anderen beiden Spieler werden **Jäger** genannt und treten als Team gegen die **Chimäre** an.

Je nach Höchstgebot tauschen die beiden Jäger gleichzeitig verdeckt 0, 1 oder 2 Karten wie folgt:

- Bei „20“ tauschen die Jäger keine Karten.
- Bei „30“ tauschen die Jäger 1 Karte.
- Bei „40“ tauschen die Jäger 2 Karten.

Die Jäger dürfen die beim Tausch erhaltenen Karten erst aufnehmen, wenn sie die Karten für Ihren Partner ausgesucht und verdeckt vor ihm abgelegt haben.

## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Die Chimäre eröffnet den ersten Stich, indem sie 1 der 14 möglichen Kartenkombinationen (siehe linke Seite) ausspielt.

Der jeweils folgende Spieler muss nun entweder eine gleiche Kombination höheren Werts spielen oder passen.

- Eine Einzelkarte kann also nur durch eine höhere Einzelkarte geschlagen werden, eine Folge von 3 Paaren nur durch eine Folge 3 höherer Paare, eine Reihe von 8 Karten nur durch eine höhere Reihe von genau 8 Karten, usw.
- Unabhängig von der angespielten Kombination kann stattdessen eine Falle oder ein Chimären-Angriff gespielt werden.
- Wurde bereits eine Falle gespielt, kann danach nur noch eine Falle mit einem höheren Wert oder der Chimären-Angriff gespielt werden.
- Der Chimären-Angriff ist die höchstmögliche Kombination.

Ein Spieler darf passen, auch wenn er eine Möglichkeit zum Ausspielen hätte. Kommt er wieder an die Reihe, darf er sich erneut entscheiden auszuspielen oder zu passen.

Sobald 2 Spieler nacheinander passen, nimmt derjenige, der die letzte (höchste) Kartenkombination gespielt hat, den Stich an sich und legt ihn als verdeckten **Stichstapel** vor sich ab. Danach eröffnet er den nächsten Stich.

Die Runde endet, sobald ein Spieler alle seine Karten ausgespielt hat. Dieser Spieler nimmt alle im aktuellen Stich liegenden Karten und legt sie auf seinen Stichstapel. Die Handkarten, die die anderen Spieler noch besitzen, zählen für die nun folgende Wertung nicht und werden beiseitegelegt.

## WERTUNG

Die bei der Wertung zu verteilenden Punkte hängen davon ab, wie viel geboten wurde und wer als Erster alle seine Karten ausgespielt hat: die Chimäre oder einer der Jäger. Zusätzlich erhalten alle Spieler Punkte für Schätze in ihren eigenen Stichstapeln.

### FALL 1: DIE CHIMÄRE HAT ZUERST IHRE KARTEN AUSGESPIELT

Die Chimäre erhält den doppelten Wert ihres Gebots:  
40, 60 oder 80 Punkte.

Die Chimäre erhält zusätzlich jeweils 25 Punkte **Bonus**

- für **jede** in dieser Runde ausgespielte Falle (egal von wem).  
*Hinweis: Vierlinge mit angehängten Karten oder Paaren zählen NICHT als Fallen!*
- wenn der Chimären-Angriff in dieser Runde ausgespielt wurde (egal von wem).
- wenn einer oder beide Jäger in dieser Runde gar keine Karten ausgespielt haben.

*Hinweis: Um den Überblick zu behalten, werden die Boni während der Runde auf dem Wertungsblock vorgemerkt.*

## FALL 2: EIN JÄGER HAT ZUERST SEINE KARTEN AUSGESPIELT

- Die **Chimäre** verliert Punkte in der Höhe ihres Gebots: -20, -30 oder -40 Punkte. Es ist möglich, unter 0 Punkte zu kommen.
- Es werden keine **Boni** vergeben.
- Jeder Jäger erhält 20 Punkte.

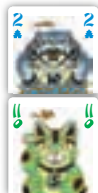
## IN BEIDEN FÄLLEN: ALLE SPIELER WERTEN IHRE SCHÄTZE

Alle Spieler erhalten zusätzlich Punkte für Schätze in ihren **eigenen Stichstapeln**.

- Es gibt 8 Schatz-Karten.

Die 4 Karten mit dem Wert 2 („Glückskröte“) bringen je **10 Punkte** (siehe Bauch der Kröte).

Die 4 Karten mit dem Wert 11 („Winkekatze“) bringen je **5 Punkte** (siehe Halsband der Katze).



*Hinweis: Die Jäger erhalten getrennt voneinander Punkte für Schätze in ihren eigenen Stichstapeln!*

## WERTUNGSBEISPIELE

### Beispiel 1:

- Das Gebot ist „20“. Die **Chimäre beendet die Runde** als Erste.
- **Es wurde 1 Falle ausgespielt**
- 1 Jäger hat **keine Karten ausgespielt**.
- Die Chimäre erhält 40 Punkte (2 x 20 für ihr Gebot)  
+ 25 Punkte (für 1 Fallen-**Bonus**)  
+ 25 Punkte (für den keine-Karten-gespielt-**Bonus**),  
also **insgesamt 90 Punkte**.
- Zusätzlich erhält jeder Spieler die entsprechenden Punkte für Schätze in seinem eigenen Stichstapel.

### Beispiel 2:

- Das Gebot ist „40“. Einer der **Jäger beendet die Runde** als Erster. Der **Chimären-Angriff** wurde ausgespielt.
- Die Chimäre **verliert 40 Punkte** (für ihr Gebot) und erhält keine Punkte für den Chimären-Angriff-Bonus.
- Jeder der Jäger erzielt 20 Punkte.
- Zusätzlich erhält jeder Spieler die entsprechenden Punkte für Schätze in seinem Stichstapel.

## SPIELENDE

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, bis mindestens 1 Spieler 400 oder mehr Punkte erzielt hat. Der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands wird solange weitergespielt, bis 1 der 3 Spieler alleine in Führung liegt.

Wenn gewünscht, können die Spieler das Punktelimit ändern, um die Spielzeit zu verlängern oder zu verkürzen. Empfohlene Punktelimits sind 300, 500 oder 750 Punkte.

## KARTENKOMBINATIONEN

### ALLGEMEINE ANMERKUNGEN

- Die Kartenfamilien haben keine Bedeutung für das Spiel. Sie helfen lediglich sich zu merken, welche Karten bereits ausgespielt wurden.
- Heldenkarten haben einen höheren Wert als die Karten mit den Werten 1 bis 12, besitzen jedoch keinen Zahlenwert und können daher nicht für Folgen oder Reihen verwendet werden (außer als angehängte Karten).
- Pi Ya und Chimäre bilden zusammen kein Paar. Sie dürfen nur Teil derselben Kombination sein, wenn sie als Chimären-Angriff gespielt werden.
- Es darf nur ausgespielt werden, wenn man selbst an der Reihe ist. Dieser Hinweis richtet sich insbesondere an geübte TICHU-Spieler!



EINZELKARTE: Reihenfolge der Werte:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, Held, Pi Ya, Chimäre



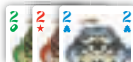
PAAR: 2 gleichwertige Karten von 1 bis 12; darüber rangieren noch die Helden. Zum Beispiel ist 8-8 höher als 4-4. H-H ist das höchste Paar.



FOLGE VON PAAREN: 3 oder mehr Paare mit aufeinanderfolgenden Werten von 1 bis 12. Helden, Pi Ya und Chimäre können hier nicht verwendet werden.



DRILLING: 3 gleichwertige Karten von 1 bis 12; darüber rangieren noch die Helden. Zum Beispiel ist 11-11-11 höher als 2-2-2. H-H-H ist der höchste Drilling.



FOLGE VON DRILLINGEN: 2 oder mehr Drillings mit aufeinanderfolgenden Werten von 1 bis 12. Helden, Pi Ya und Chimäre können hier nicht verwendet werden.



DRILLING MIT 1 ANGEHÄNGTEN KARTE: 1 Drilling mit 1 angehängten Einzelkarte, z.B. 1-1-1-6. Der Drilling bestimmt den Wert. Zum Beispiel ist 7-7-7-5 höher als 5-5-5-12.



DRILLING MIT 1 ANGEHÄNGTEN PAAR: 1 Drilling mit 1 angehängten Paar, z.B. 8-8-8-H-H. Der Drilling bestimmt den Wert. 9-9-9-11-11 übertrifft 5-5-5-12-12. Pi Ya und Chimäre können nicht als angehängtes Paar verwendet werden.



FOLGE VON DRILLINGEN MIT JE 1 ANGEHÄNGTEN KARTE: An jeden Drilling wird 1 Einzelkarte angehängt, z.B. 1-1-1-6 und 2-2-2-12. Die Drillinge bestimmen den Wert. Die angehängten Karten müssen von den Drillingen und voneinander verschieden sein. Auch wenn Helden-Drillings nicht Teil dieser Kombination sein können, kann ein Held, die Pi Ya- oder die Chimären-Karte angehängt werden, nicht aber Pi Ya und Chimäre zusammen in der selben Kombination.



FOLGE VON DRILLINGEN MIT JE 1 ANGEHÄNGTEN PAAR: An jeden Drilling wird ein Paar angehängt, z.B. 6-6-6-10-10 und 7-7-7-H-H. Die Drillings bestimmen den Wert. Die Paare müssen sich im Wert unterscheiden. Helden können als Paar angehängt, jedoch nicht für einen Drilling verwendet werden. Pi Ya und Chimäre dürfen nicht benutzt werden.



REIHE AUS 5 ODER MEHR KARTEN: Mindestens 5 Karten mit aufeinanderfolgenden Werten von 1 bis 12, z.B. 8-9-10-11-12. Helden und Chimären-Karte dürfen nicht für eine Reihe verwendet werden. **Die Pi Ya-Karte kann als Joker benutzt werden, um 1 Wert in einer Reihe zu ersetzen (1 bis 12), z.B. 8-9-10-Pi Ya-12.**



VIERLING MIT 2 ANGEHÄNGTEN KARTEN: Vierling mit 2 angehängten Einzelkarten mit unterschiedlichen Werten, z.B. 7-7-7-7-2-10. Der Vierling bestimmt den Wert. Helden können für den Vierling verwendet werden. 1 Held, Pi Ya oder Chimäre können angehängt werden, man darf aber nicht Pi Ya und Chimäre als angehängte Karten für denselben Vierling benutzen.



VIERLING MIT 2 ANGEHÄNGTEN PAAREN: Vierling mit 2 angehängten Paaren mit unterschiedlichen Werten, z.B. 7-7-7-7-H-H-9-9. Der Vierling bestimmt den Wert. Helden können verwendet werden (alle 4 für den Vierling oder 2 für eines der angehängten Paare). Pi Ya und Chimäre dürfen nicht benutzt werden.

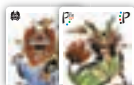
*Hinweis: Vierlinge mit angehängten Karten oder Paaren sind keine Fallen und können von jeder Falle oder dem Chimären-Angriff übertroffen werden.*



FALLE: Ein reiner Vierling. Fallen können auf jede Kombination (außer dem Chimären-Angriff) gespielt werden. Eine höherwertige Falle übertrifft eine andere von niedrigerem Wert. Die 4 Helden zusammen bilden die höchste Falle.



CHIMÄREN-ANGRIFF: Chimäre und Pi Ya zusammen. Ein Chimären-Angriff kann auf jede Kombination gespielt werden und übertrifft alles andere.





Der besondere Dank des Autors gilt seiner langjährigen Spielegruppe mit Mark Delano, Steve Rugh, Mike Fitzgerald, John Perkins, Alan Stern, Donna McFee und Andrew Emerick; seinen zahlreichen Freunden bei Alan Moons The Gathering of Friends; sowie Zev Shlasinger und dem großartigen Team von Z-Man Games.

**Autor: Ralph H. Anderson**  
Flightless Goat Workshop

**Illustration: Chris Quilliams & Philippe Guérin**

**Entwicklung: Team Z-Man Games**

**Deutsche Übersetzung: Sybille Whitehill, „Word for Wort“**

**Deutsche Bearbeitung: Klaus Bubert**

© 2014 F2Z ENTERTAINMENT INC.

© 2015 ABACUSSPIELE  
Verlags GmbH & Co. KG  
Frankfurter Straße 121  
63303 Dreieich, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten.  
[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

