



BLACK JACKY

Für 2 bis 6 coole Katzen ab 10 Jahren

Autor: Johannes Krenner
Illustration: Dynamo Ltd.
Design: Brodesign, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Annette Ulmer und Philipp Sprick

Inhalt

55 Karten:

6 Katzenkarten
(vorne: Saloon,
hinten: Wanted)



12 Herzkarten

(vorne: rotes Herz,
hinten: schwarzes Herz)

36 Mäusekarten

(1 x die 1, 2 x die 2 usw.
bis 8 x die 8)



1 „+1“-Karte



Pro Spieler:

- 1 Katze
- 3 Herzen
(bis 3 Spieler)
- 2 Herzen
(ab 4 Spielern)

„+1“-Karte
bereitlegen

Mäusekarten
mischen, an jeden
Spieler 2 austeilen

Rest = Nachzieh-
stapel, 1 Karte als
Ablagestapel offen
auslegen



Kann-Aktion:
Tricksen
Karte auslegen
und Trick nutzen

Muss-Aktion:
Zocken

Entweder:
1 Karte vom
Nachziehstapel
auf die Hand
ziehen

Oder:
Handkarte abgeben
und stattdessen
oberste Karte
vom Nachzieh-
oder Ablagestapel
nehmen

Oder:
Kartenhand be-
lassen und klopfen
• Erster Klopfen
läutet Ende des
Durchgangs ein
• Wer geklopft hat,
ist vor Tricks ge-
schützt

Handkarten und
ausgelegte Karten
zusammenzählen

Spiel & Ziel

Black Jacky und seine pelzigen Freunde lassen in diesem Spiel die Mäuse tanzen. Jeder versucht, mit seinen Mäusekarten möglichst **nah an 21** zu gelangen und zugleich die Mitspieler auszutricksen. Wer als letzter Spieler übrig bleibt, gewinnt das Spiel – allen anderen geht's an Pelz und Kragen ...

Vorbereitung

1. Wählt zuerst jeder **1 Katzenkarte**. Legt die Karte mit der *Saloon-Seite* nach oben vor euch ab.
2. Nehmt euch jeder **3 Herzkarten** und legt sie vor euch aus. Dabei muss jeweils die Seite mit dem *roten Herz* sichtbar sein. Spielt ihr mit 4 oder mehr Spielern, erhält jeder nur **2 rote Herzen**.

*Merke: Das ganze Gerede von sieben Leben ist Quatsch!
Katzen haben maximal drei ...*



3. Legt die „+1“-Karte neben der **Spieleschachtel** griffbereit. Nicht verwendete Katzen- und Herzkarten kommen zurück in die Schachtel.
4. Wer das dichteste Fell hat, wird Startspieler. Sein rechter Nachbar mischt alle **Mäusekarten** und gibt jedem Spieler **2** davon. Nehmt sie so auf die Hand, dass eure Mitspieler sie nicht einsehen können.
5. Die restlichen Mäusekarten bilden den verdeckten **Nachziehstapel** in der Tischmitte. Deckt die oberste Karte auf und legt sie daneben. Sie bildet die erste Karte des **Ablagestapels**. Jetzt geht's los!



High Noon – Das Duell nimmt seinen Lauf

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. Der Startspieler beginnt den ersten Durchgang, anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, **darfst** du zuerst **tricksen**, danach **musst** du **zocken**.

Erst: Tricksen

Möchtest du tricksen, lege **eine** deiner Mäusekarten offen vor dir aus. Anschließend nutzt du den Trick, der auf dieser Karte beschrieben ist. Alle Kartentricks werden auf der Anleitungsrückseite erklärt. Ausgelegte Mäusekarten bleiben bis zur Abrechnung vor dir liegen. Pro Zug darfst du maximal einmal tricksen.

*Achtung, Hombres! Tricksen hat nicht nur Vorteile.
Denn eure Mitspieler kennen dadurch einen Teil
eurer Kartenwerte. Und was einmal liegt, das liegt –
bis zum Tag der Abrechnung ...*



Dann: Zocken

Anschließend **musst** du zocken, indem du **eine** dieser 3 Aktionen ausführst:

• Zieh!

Nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel auf deine Hand.

*Ist deine Kartensumme noch nicht hoch genug,
dann zieh, Gringo!*



• Tausch!

Lege eine Karte aus deiner Hand zur Seite. Nimm dann **entweder** die oberste Karte vom Nachziehstapel **oder** vom Ablagestapel auf die Hand. Deine „alte“ Karte kommt anschließend offen auf den Ablagestapel.

*Manchmal ist ein Kartentausch deine letzte Chance,
um wieder unter 21 zu gelangen.
Denk dran: Mit dem Ablagestapel kann man nur tauschen.
Wer von dort zieht, ohne vorher eine Handkarte abzugeben,
kriegt was auf die Pfoten!*



• Klopf!

Klopfst du auf den Tisch, belässt du deine Kartenhand, wie sie ist. Bist du der **erste Klopfen**, läutest du zudem das **Ende des Durchgangs** ein. Nun sind **alle anderen Spieler** noch genau einmal an der Reihe. Sie dürfen dabei natürlich ebenfalls klopfen, wenn sie möchten. **Wichtig:** Wer geklopft hat, ist vor den Kartentricks der Mitspieler sicher.

*Wenn du glaubst, deine Kartenhand ist gut genug,
dann klopf auf Holz ...
Damit setzt du deine Mitspieler gewaltig unter Druck!*



Tag der Abrechnung

Nachdem das Ende des Durchgangs eingeläutet wurde und alle anderen Spieler ihren letzten Zug gemacht haben, kommt es zur Abrechnung. Jeder Spieler zählt die Zahlenwerte seiner Handkarten **und** seiner eventuell ausliegenden Karten zusammen.

Summe 21 oder mehr = 1 Herz abgeben

Wenn alle unter 21 = Wer niedrigste Summe hat, gibt 1 Herz ab

Keine Herzen = vorerst ausgeschieden

Vor Beginn tippen, wer ein Herz verliert

Richtiger Tipp: Spieler erhält schwarzes Herz als letzte Chance

Schwarzes Herz verloren? Endgültig ausgeschieden

Falscher Tipp: erneut tippen

Wer als Letzter noch mindestens 1 Herz besitzt, gewinnt

Jetzt gilt:

- Wer eine Summe von **21 oder mehr** hat, verliert 1 Herz.
- Niemand hat 21 oder mehr? Dann verliert stattdessen derjenige (bei Gleichstand: diejenigen) **mit der niedrigsten Summe** 1 Herz.

Mein Rat, Bleichgesichter? Lest das Abrechnungsbeispiel am Schluss der Anleitung!

Verlierst du ein Herz, lege es zurück in die Schachtel. Ist es dein letztes Herz, dreh deine Katzenkarte auf die *Wanted*-Seite. Das bedeutet, du bist vorerst ausgeschieden und nicht mehr aktiv.

Neues Duell, neues Glück!

Liegt die „+1“-Karte vor einem Spieler, kommt sie nun zurück neben die Schachtel. Der nächste aktive Spieler (im Uhrzeigersinn) wird neuer Startspieler. Sein rechter Nachbar mischt **alle** Mäusekarten und gibt allen aktiven Spielern – also allen Katzen im Saloon – wieder 2 Karten: Weiter geht's!

Totgesagte tippen länger ...

Hast du keine Herzen mehr, spielst du vorerst nicht mehr mit. Stattdessen **tippst** du **vor** Beginn des Durchgangs, wer wohl ein Herz verlieren wird ... Lege dazu deine Katzenkarte vor den Spieler, den es deiner Meinung nach in diesem Durchgang treffen wird. (Sind aktuell mehrere Spieler ausgeschieden, tippt reihum, ausgehend vom aktuellen Startspieler.)

- Du liegst **richtig**, wenn der Getippte ein Herz verliert. Als Belohnung erhältst du 1 **schwarzes** Herz und legst es sichtbar vor dir aus: Du bist zurück im Spiel! Drehe deine Katzenkarte vor dir wieder auf die *Saloon*-Seite. Aber **Achtung**: Das **schwarze** Herz ist deine letzte Chance! Verlierst du es, hast Du **endgültig** verloren und bist ausgeschieden ... Das bedeutet, du darfst nicht mehr tippen und legst deine Katze zurück in die Schachtel.
- Tippst du falsch, bleibt deine Katze auf der *Wanted*-Seite. Nimm sie zurück und tipp im nächsten Durchgang einfach erneut.

Showdown – Das Ende

Sobald nur noch 2 Spieler übrig sind, entfällt das Tippen. Diese beiden Katzen machen den Sieg unter sich aus. Jetzt gilt „last cat standing“ – die letzte Katze mit Herz gewinnt das Spiel.

Verlieren beide Spieler gleichzeitig ihr letztes Herz, gibt es keinen Sieger: Bumm, Bumm, alle fallen um ...

Tricksereien

Hier findet ihr Erläuterungen zu den einzelnen Kartentricks.

Wichtig: Tricks können nur **aktive Spieler** betreffen. Das sind die Spieler, die weder **geklopft** haben, noch **ausschieden** sind.

Mäusekarte Hinweise

- 1** Trick: Der aktuelle Durchgang endet sofort nach deinem Zug. Sobald du deine Muss-Aktion ausgeführt hast (ziehen, tauschen oder klopfen), findet sofort die Abrechnung statt. Die anderen Spieler kommen also nicht mehr an die Reihe.
- 2** Trick: Löscht das Klopfen. Der Durchgang geht weiter, als ob bislang niemand geklopft hätte.
- 3** Trick: Wähle 2 aktive Spieler. Sie geben einander verdeckt je 1 Handkarte. Beide Spieler wählen frei, welche Handkarte sie dem anderen geben. Dann werden sie gleichzeitig ausgetauscht und auf die Hand genommen. Du kannst auch dich selbst als einen der beiden Spieler bestimmen.
- 4** Trick: Der nächste aktive Spieler zieht sofort 1 Karte vom Nachziehstapel. Betrifft den im Uhrzeigersinn nächsten aktiven Spieler. (Das kann auch der Trickser selbst sein.) Er nimmt die gezogene Karte auf die Hand.
- 5** Trick: Drehe diese Karte um. Sie zählt nicht zu deinem Ergebnis. Drehe diese Mäusekarte in deiner Auslage um. Am Tag der Abrechnung wird sie nicht zu deiner Summe hinzuaddiert.
- 6** Trick: Lege die „+1“-Karte vor einen aktiven Spieler. Die „+1“-Karte erhöht die Summe am Tag der Abrechnung um 1.
 - Du kannst die „+1“-Karte auch vor dich selbst legen.
 - Liegt die Karte bereits vor einem aktiven Spieler? Belasse sie dort oder lege sie vor einen anderen aktiven Spieler.
 - Liegt sie dagegen vor einem nicht mehr aktiven Spieler? Dann kannst du sie ihm auch nicht mehr wegnehmen. In diesem Fall verfällt der Trick.
- 7** Trick: Lege die oberste Karte vom Nachziehstapel offen auf den Ablagestapel. Dieser Trick kann dir helfen, deine Kartenhand zu verbessern: Ist die neu aufgedeckte Karte hilfreich? Dann kannst du sie jetzt durch *Tauschen* auf die Hand nehmen.
- 8** Trick: Zähle am Tag der Abrechnung 0,1 Punkte zu deinem Ergebnis hinzu. Beachte: Nur vor dir *ausliegende* 8er erhöhen ihren Wert am Tag der Abrechnung um jeweils 0,1.

Der große Whiskertou spricht: Schaut ihr zum ersten Mal oder nur kurz im Saloon vorbei, probiert das köstliche Schnell-Duell!

Variante: Schnell-Duell

Im Schnell-Duell endet das Spiel, sobald die erste Katze kein Herz mehr hat. Wer nun die meisten Herzen hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern, wer im aktuellen Durchgang die höchste Summe unter 21 hatte. Besteht auch dort Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Abrechnungsbeispiel

- **Butch Catsidy** hat 7 und 5 auf der Hand. Vor ihm liegt eine 8 aus. Die 8 vor ihm bringt einen Bonus von 0,1 (Trick): $7 + 5 + 8,1 = 20,1$.
- **Sundance Cat** hat 8 und 5 auf der Hand. Vor ihm liegen eine 6 und die „+1“-Karte aus. Auf der Hand bringt die 8 keinen Bonus: $8 + 5 + 6 + 1 = 20$.
- **Calamietzi Jane** hat 7, 6, 2 auf der Hand. Vor ihr liegt eine 6: $7 + 6 + 2 + 6 = 21$.

Calamietzi Jane hat mit 21 eine zu hohe Summe. Daher muss sie 1 Herz abgeben. Sundance Cat hat zwar die niedrigste Summe (20 vs. die 20,1 von Butch Catsidy), da aber jemand anderes 21 oder mehr erreicht hat, muss er kein Herz abgeben.



Autor und Verlag danken allen Testspielern für ihre Anregungen. Ein besonderer Dank gilt Anita Landgraf, Andreas Pelikan und dem White Castle-Autorenstammtisch.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg

Distribution CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos