

PARTY BUGS

Ein Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

78 Karten

6 Farbsets mit je 13 Karten
in den Werten „1“ bis „13“



1 Gleichstandskarte



1 Discokugel



SPIELBESCHREIBUNG

Die Kakerlaken sind los und feiern eine wilde Kostümparty bei euch. Spielt eure Karten clever aus, um möglichst die Kakerlaken mit niedrigen Werten in eure Auslage zu bekommen. Zwei Kakerlaken mit gleichem Wert könnt ihr sogar komplett loswerden. Am Ende gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten Gesamtwert in seiner Auslage.

SPIELVORBEREITUNG

Achtung: Im Folgenden werden die Regeln für 3-6 Spieler beschrieben. Die Änderungen für 2 Spieler findet ihr unter „**SPIEL ZU ZWEIT**“.

- Legt die Discokugel in die Mitte der Spielfläche.
- Jeder Spieler wählt eines der 6 Farbsets und nimmt sich alle 13 Karten mit der Rückseite in der entsprechenden Farbe. Nicht benötigte Farbsets kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler mischt seine 13 Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab. Danach zieht jeder die oberste Karte von seinem Stapel und legt sie offen an die Discokugel an. Hat ein Spieler dabei die „13“ – den „Party-King“ – gezogen, zieht er stattdessen die nächste Karte von seinem Stapel und legt diese an. Anschließend mischt er den Party-King wieder in seinen Stapel ein.
- Der Bereich, in dem die Karten um die Discokugel herum anliegen, wird im Folgenden die „Tanzfläche“ genannt.
- Der Spieler, der die Karte mit dem niedrigsten Wert auf die Tanzfläche gelegt hat, nimmt die Gleichstandskarte und legt sie vor sich ab. Haben zwei oder mehr Spieler die niedrigste Karte gelegt, erhält der jüngste von ihnen die Gleichstandskarte.

Wichtig: Dieser Spieler behält die Gleichstandskarte über das gesamte Spiel hinweg.

- Anschließend zieht jeder Spieler die obersten 3 Karten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand.

**Beispielaufbau
für 3 Spieler:**



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über insgesamt 13 Runden. Bis auf die letzte Runde gelten für alle Runden die gleichen Regeln.

RUNDENABLAUF

1. bis 12. Runde

Jeder Spieler wählt 1 seiner 3 Handkarten und spielt sie verdeckt vor sich aus. Wenn jeder bereit ist, decken alle gleichzeitig ihre Karte auf.

Wichtig: Achtet darauf, die gerade ausgespielten Karten bis zum Rundenende deutlich getrennt von den Karten auf der Tanzfläche zu halten.

Nun muss jeder Spieler 1 Karte von der Tanzfläche nehmen. Der Spieler, der die Karte mit dem niedrigsten Wert ausgespielt hat, beginnt und wählt 1 beliebige Karte von der Tanzfläche. Er legt diese Karte **offen** neben seinen Stapel in seine persönliche Auslage.

Wichtig: Die Karten in der Auslage eines Spielers müssen nebeneinander abgelegt werden, sodass alle Spieler jederzeit erkennen können, welche Werte dort liegen.

Anschließend folgen die anderen Spieler nacheinander in aufsteigender Reihenfolge ihrer ausgespielten Kartenwerte. Der Spieler, der die höchste Karte ausgespielt hat, nimmt also die letzte Karte von der Tanzfläche.

Haben zwei oder mehr Spieler eine Karte mit dem gleichen Wert ausgespielt, ist derjenige von ihnen als nächster an der Reihe, der **im Uhrzeigersinn** näher an dem Spieler mit der Gleichstandskarte sitzt.

Hinweis: Der Spieler mit der Gleichstandskarte „sitzt sich selbst am nächsten“, das heißt er ist als erster an der Reihe, wenn er an dem Gleichstand beteiligt ist.

Nachdem alle Spieler 1 Karte von der Tanzfläche genommen haben, liegen dort keine Karten mehr. Jeder Spieler schiebt nun die Karte, die er zuvor ausgespielt hatte, auf die Tanzfläche. Damit endet die Runde und die Spieler ziehen die oberste Karte von ihrem Stapel nach, um für die nächste Runde wieder 3 Handkarten zur Auswahl zu haben.

Achtung: Das Nachziehen entfällt ab der 10. Runde.

Die Spieler haben dann weniger Handkarten zur Auswahl.



13. Runde

Nach der 12. Runde haben die Spieler keine Handkarten mehr. Es liegen jedoch noch Karten auf der Tanzfläche, die in der nun folgenden letzten Runde verteilt werden.

Der Spieler **rechts** vom Spieler mit der Gleichstandskarte beginnt. Er muss 1 beliebige Karte von der Tanzfläche wählen und wie gewohnt in seine Auslage legen.

Anschließend folgen die anderen Spieler nacheinander **gegen den Uhrzeigersinn**. Der Spieler mit der Gleichstandskarte nimmt also die letzte Karte von der Tanzfläche.

SONDERFÄLLE



Die „13“: Der Party-King

Die Karte mit dem Wert „13“ – der *Party King* – besitzt eine besondere Funktion. Spielt ein Spieler den *Party-King* aus, muss er **alle** Karten von der Tanzfläche nehmen und in seine Auslage legen.

Die anderen Spieler bekommen in dieser Runde keine Karte von der Tanzfläche, egal welchen Wert sie ausgespielt haben. Anschließend werden die ausgespielten Karten – auch der *Party-King* – wie gewohnt auf die Tanzfläche geschoben.

Haben zwei oder mehr Spieler in der selben Runde ihren *Party-King* gespielt, muss derjenige von ihnen alle Karten von der Tanzfläche nehmen, der **im Uhrzeigersinn** näher an dem Spieler mit der Gleichstandskarte sitzt. Es gilt also die gewohnte Gleichstandsregel.



Zwei gleiche Kostüme in der Auslage

Sobald ein Spieler eine zweite Karte mit dem gleichem Wert – also dem gleichen Kostüm – **in seiner Auslage** hat, wirft er beide Karten sofort ab und legt sie zurück in die Schachtel.

Achtung: Die Karten mit dem gleichen Wert werden immer nur **pärchenweise** abgeworfen.

Für den Fall, dass ein Spieler also 3 oder 5 Karten mit gleichem Wert in seiner Auslage hat, verbleibt immer 1 dieser Karten in seiner Auslage.

SPIELLENDE

Nach der letzten Runde zählt jeder Spieler die Werte der Karten in seiner Auslage zusammen. Der Spieler mit dem **niedrigsten** Gesamtwert gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der **im Uhrzeigersinn** näher an dem Spieler mit der Gleichstandskarte sitzt. Es gilt also die gewohnte Gleichstandsregel.

SPIEL ZU ZWEIT

Für das Spiel zu zweit wird ein zusätzliches drittes Farbsset für einen Dummy-Spieler benötigt – nennen wir ihn Paul. Bei der Spielvorbereitung mischt einer der Spieler die Karten von Paul und legt die oberste Karte wie gewohnt auf die Tanzfläche. Die restlichen Karten werden als Pauls Nachziehstapel verdeckt bereitgelegt. Für Paul gelten folgende Regeln:

- Der Wert, der bei der Spielvorbereitung angelegten Karte von Paul wird ignoriert. Paul kann die Gleichstandskarte nicht erhalten, auch wenn er den niedrigsten Kartenwert anliegen hat.
- Er besitzt keine Handkarten und spielt auch keine Karten aus. Stattdessen ist er immer als letzter an der Reihe und erhält nur die übrig gebliebene Karte von der Tanzfläche für seine Auslage. Anschließend wird die oberste Karte seines Stapels aufgedeckt und zusammen mit den ausgespielten Karten der beiden „richtigen“ Spieler direkt auf die Tanzfläche gelegt.

Ist es sein *Party-King*, löst er keinen Sonderfall aus, sondern wird wie jede andere Karte einfach nur auf die Tanzfläche gelegt.

Wichtig: Auch in der 13. Runde ist er als letzter an der Reihe.

- Karten mit gleichen Kostümen in seiner Auslage werden wie gewohnt pärchenweise abgeworfen.

Bei Spielende werden Pauls Kartenwerte ebenfalls zusammengezählt. Theoretisch kann er gewinnen, was aber eher selten passieren wird.

VARIANTE

Bei der Spielvorbereitung ziehen die Spieler 4 statt 3 Karten. Jeder Spieler schaut seine Handkarten an und wählt 1 davon aus, die er verdeckt in seine Auslage legt. Es darf keine „13“ sein.

Das Spiel verläuft nur über 12 Runden, wobei die letzte Runde nach den Regeln der 13. Runde des Grundspiels gespielt wird.

Jeder Spieler darf die verdeckte Karte in seiner Auslage jederzeit anschauen. Erhält der Spieler eine zweite Karte mit dem gleichen Wert wie die verdeckte Karte, darf er beide Karten wie gewohnt abwerfen.

Ansonsten wird die Karte erst bei Spielende aufgedeckt und zählt zum Gesamtwert der Karten eines Spielers dazu.

Vielen Dank an die Testgruppe aus Lieberhausen für die Idee zu dieser Variante!

Autor: Martino Chiacchiera

Illustration: Michael Menzel

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2018 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany. All rights reserved. Made in Germany.

www.abacusspiele.de