

# Keine Lahme Agame

Ein taktisches Kartenspiel...

## Regeln

Jeder Spieler wählt seine Farbe und nimmt die **10 Karten** dieser Farbe. Seine **Karte mit der Kartenreihenfolge** legt er vor sich. Damit sehen alle Spieler, wer mit welcher Farbe spielt. Die Zahlenreihe hilft auch als Gedankenstütze. Vor jedem Spieler ist Platz für die eigene **Kartenauslage**.

## Spielverlauf

Wir spielen mehrere Spielrunden bis ein **Spielabschnitt vollendet** ist. Ein Spielabschnitt endet, wenn ein Spieler keine Handkarten mehr hat.

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer gestochen hat ist Startspieler und muss zum nächsten Stich ausspielen.

Der jeweilige Startspieler beginnt eine Runde und muss die **Hauptaktion "Stich"** ausführen. Zudem **kann** er die **Sonderaktion "Fangen"** wählen, welche dann von allen Spielern der Reihe nach ausgeführt werden darf, **bevor** zum Stich ausgespielt wird.

## Stich

Wer an der Reihe ist spielt **eine oder zwei Karten** mit beliebigem Wert und beliebiger Farbe. (Zu Beginn des Spiels haben die Spieler nur Karten ihrer eigenen Farbe).

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

**Dabei sind 2 Dinge zu beachten:**

### **1. Einstellige Kartenwerte (1, 1, 2, 3, 5, und 8):**

Nur der **Startspieler** darf eine **einstellige Karte nie allein**, sondern nur mit einer zweiten Karte ausspielen. (Alle anderen Spieler dürfen einstellige Karten einzeln spielen.)

Es kann vorkommen, dass der Startspieler nur noch **eine einzige einstellige Handkarte** hat und daher nicht regelkonform ausspielen kann. In diesem Fall muss er sie **offen** auf den **Ablagestapel** legen.

## 2. Hut

Der Hut ist die **höchste Karte**. Der Hut wird immer nur **alleine** ausgespielt.

**Der höchste Kartenwert sticht. Bei 2 Karten zählt die Summe der beiden Karten. Der Hut sticht alle anderen Karten (à die Agamen schlüpfen unter den Hut).**

## Fangen

Nur wenn sich der **Startspieler** dazu entscheidet zu fangen, wird eine „Fangrunde“ **vor** der Hauptaktion "Stich" durchgeführt.

- Der Spieler darf **eine** beliebige Karte von einer **Auslage** eines beliebigen Spielers **oder** die **oberste** Karte vom **Ablagestapel** fangen. Diese Karte muss natürlich in die eigene Auslage passen.
- Dazu muss der Spieler **eine** – aber **höchstens zwei** – seiner Handkarten mit **mindestens** dem Wert der gefangenen Karte offen **auf** den Ablagestapel legen.

**Beispiel:** Eine 8 kann mit 5+3, 8, 2+8, 21, 13, 13+5, oder jede beliebige andere Kombination mit mindestens Wert 8 gefangen werden.)

- Eine gefangene Karte wird vorerst separat neben die eigene Auslage gelegt, weil eine gefangene Karte während der laufenden Fangrunde nicht noch einmal gefangen werden darf.
- Auch die anderen Spieler haben nun der Reihe nach, die Möglichkeit zu fangen, müssen das aber nicht tun.



- Am Ende der Fangrunde **muss** eine gefangene Agamenkarte in die eigene **Auslage** eingefügt werden.

**Nach der Fangrunde spielt der Startspieler normal zum Stich aus.**



KEINE  
LAHME  
AGAME  
-AGAME NOT LAME-