LOBO 77

amigo-spiele.de/03910

Einen trifft's immer ...

mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

Spieler: 2–8 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 30 Minuten

SPIELMATERIAL

56 Spielkarten



- 1 Karte „76“
- 4 Karten „0“
- 4 Karten „-10“
- 4 Karten „x2“
- 5 Karten „Richtungswechsel“
- 8 Karten „10“
- 24 Karten von „2“ bis „9“ (je 3 Stück)
- 6 Schnapszahlkarten „11“, „22“, „33“, „44“, „55“, „66“

24 Chips



SPIELIDEE

Ihr spielt reihum Zahlenkarten aus, addiert deren Werte und sagt die Summe laut an. Sagt einer von euch dabei eine Schnapszahl oder mehr als „77“ an, muss er einen seiner Chips abgeben. Kann er aber keinen Chip mehr abgeben, scheidet er aus dem Spiel aus. Wer als Letzter noch im Spiel ist, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

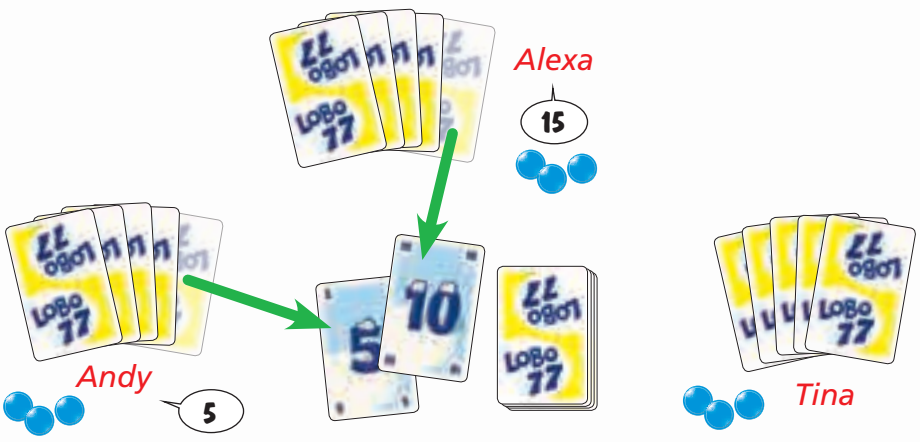
Ein Spiel geht über mehrere Runden. Mischt zu Beginn einer Runde alle Karten und gebt jedem Spieler verdeckt **fünf Karten** auf die Hand. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Lasst daneben etwas Platz für den Ablagestapel, der im Laufe des Spiels entstehen wird.

Gebt außerdem **in der ersten Runde** jedem Spieler **drei Chips**. In den folgenden Runden erhaltet ihr keine neuen Chips.

SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der klügste Kopfrechner ist der Startspieler der ersten Runde. Wer am Zug ist, führt nacheinander die folgenden drei Aktionen aus:

1. **Ausspielen:** eine beliebige Handkarte ausspielen und sie offen auf den Ablagestapel legen
2. **Ansagen:** den Wert der ausgespielten Karte zur zuletzt angesagten Summe hinzuzählen und die neue Summe laut ansagen (der Startspieler sagt bei der ersten Karte nur den Wert dieser ersten Karte an)
3. **Nachziehen:** zum Abschluss des Zuges eine neue Handkarte vom Nachziehstapel ziehen (wer das Nachziehen vergisst, darf es nicht nachholen und muss ab sofort mit einer Handkarte weniger spielen)



Beispiel 1: *Andy ist Startspieler. Er spielt die erste Karte der Runde, eine „5“, und sagt laut „5“ an. Im Uhrzeigersinn folgt nun Alexa. Sie spielt eine „10“ und sagt laut „15“ an.*

Hinweis: Spielt jemand die Karte „-10“, zieht er 10 Punkte von der zuletzt angesagten Summe ab, anstatt sie hinzuzuzählen. Dabei kann die angesagte Summe auch unter 0 sinken.



Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt alle Karten des Ablagestapels bis auf die oberste Karte und legt diese Karten als neuen Nachziehstapel bereit.

DUMM GELAUFEN!

Immer wenn ein Spieler eine Schnapszahl (11, 22, 33 … 77) oder mehr als „77“ ansagt, muss er sofort einen Chip abgeben.



Beispiel 2: *Alexa hat zuletzt „15“ angesagt. Tina spielt nun eine „7“ aus und sagt „22“ an. Damit hat sie eine Schnapszahl angesagt und muss einen Chip abgeben.*

Wer seinen letzten Chip abgeben muss, scheidet noch nicht aus, sondern bleibt im Spiel – er „schwimmt“. Wer aber schwimmt und einen Chip abgeben müsste, scheidet stattdessen sofort aus dem Spiel aus. Die übrigen Spieler spielen die laufende Runde noch zu Ende.

DIE SONDERKARTEN

Anstatt einer Zahlenkarte könnt ihr auch immer eine Sonderkarte ausspielen. Sonderkarten haben kleine Effekte, mit denen ihr eure Mitspieler ein bisschen ärgern könnt.

Spielt ein Spieler die Karte **„Richtungswechsel“**, ändert sich sofort die Spielrichtung. Wenn bislang im Uhrzeigersinn gespielt wurde, wird ab jetzt gegen den Uhrzeigersinn gespielt – und umgekehrt. Der „Richtungswechsel“ hat keinen eigenen Wert. Wer eine solche Karte ausspielt, sagt die zuletzt angesagte Summe noch einmal an.



Spielt ein Spieler die Karte **„x2“**, muss der nachfolgende Spieler zwei Karten ausspielen. Er muss damit auch zweimal eine Summe ansagen und zieht **am Ende** seines Zuges zwei Karten nach. Auf eine Karte „x2“ darf nicht wieder direkt eine weitere Karte „x2“ gespielt werden. Die Karte „x2“ hat keinen eigenen Wert. Wer eine solche Karte ausspielt, sagt die zuletzt angesagte Summe noch einmal an.



Beispiel 3: *Tina hat zuletzt „22“ angesagt. Als Nächster im Uhrzeigersinn ist Andy am Zug. Er spielt eine „3“ und sagt „25“ an. Alexa spielt als nächste Karte „x2“ und wiederholt Andys Ansage „25“. Tina muss damit zwei Karten spielen …*



Als erste Karte spielt Tina einen „Richtungswechsel“ und wiederholt „25“. Als zweite Karte spielt sie noch eine „22“ und sagt laut „47“ an. Aufgrund des Richtungswechsels wird nun gegen den Uhrzeigersinn gespielt und Alexa ist als Nächste wieder am Zug.

RUNDENENDE!

Eine Runde endet, sobald ein Spieler „77“ oder mehr ansagt. Wer von euch noch nicht ausgeschieden ist, spielt dann gleich die nächste Runde. Bereitet sie wie in der Spielvorbereitung beschrieben vor. Der Startspieler wechselt dabei jede Runde im Uhrzeigersinn.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn alle bis auf einen Spieler ausgeschieden sind. Der letzte verbliebene Spieler ist Sieger!

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIII, MMXI

Version 2.0