

# Glücksgriff

## Regelwerk

**Personen:** 2 bis 5

**Alter:** 12+

**Dauer:** Abhängig vom Punktelimit  
( > 10 min )

**Inhalt:** 60 Spielkarten  
9 Sonderkarten  
7 Blankokarten  
1 Regelwerk  
1 Punktetafel

# **Inhaltverzeichnis**

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| 1. Die Karten              | S. 3  |
| 2. Der Spielablauf         | S. 4  |
| 3. Das Ablegen             | S. 6  |
| 4. Das Aufziehen           | S. 7  |
| 5. Das Klopfen             | S. 8  |
| 6. Das Beenden einer Runde | S. 12 |
| 7. Die Sonderkarten        | S. 13 |
| 8. Die Punktevergabe       | S. 19 |
| 9. Die Punktetafel         | S. 21 |
| 10. Die Blankokarten       | S. 23 |

# 1. Die Karten



Zahlenwert

Spielkarte

## Spielkarten der Zaubertrick:

Die Karten 0 bis 14 sind jeweils viermal im Kartendeck enthalten.

## Sonderkarten:

- 4 x Gaukler des Trickspiels (S.13)
- 4 x Sanduhr der Geduld (S.14)
- 1 x Magische Hand (S.16)
- 7 x Blankokarten (S.23)

## 2. Der Spielablauf

**Spielaufbau:** Zu Beginn der Spielrunde werden sieben Karten an jede Person ausgeteilt. Der Mitspieler links nach dem Kartengeber ist als erstes am Zug. Gemischt und ausgeteilt wird im Uhrzeigersinn. Der Rest der Karten wird verdeckt in die Tischmitte gelegt und eine Karte wird vom verdeckten Stapel aufgedeckt. Diese bildet die erste Karte des Ablagestapels und das Spiel kann beginnen.



**verdeckter & Ablagestapel im Spielaufbau**

**Ziel des Spiels:** Am Ende jeder Spielrunde möglichst wenig Punkte auf der Hand zu haben (S.3).

**Ablegen und Aufziehen:** Ein regulärer Spielzug beginnt mit dem Ablegen einer oder mehrerer Karten (S.6) und endet mit dem Aufziehen einer neuen Karte (S.7).

Einen Sonderfall stellt das Klopfen dar. Ist dies möglich, muss nicht aufgezogen werden (S.8).

**Ansagen:** Hat ein Spieler unter sieben Punkte auf der Hand, kann dieser „**Glücksgriff**“ rufen und das Ende der Spielrunde einleiten (S.12).

**Sonderkarten:** Diese werden entsprechend ihrer Bedeutung gespielt (S. 13-18).

### **3. Das Ablegen**

Ein Spieler hat die Möglichkeit eine Einzelkarte (bspw. 5), Karten mit dem gleichen Zahlenwert (bspw. 6 & 6) oder eine Zahlenfolge abzulegen. Eine Zahlenfolge muss aus mindestens drei aufeinander folgenden Zahlen bestehen (bspw. 7-8-9).

## 4. Das Aufziehen

Nachdem ein Spieler eine oder mehrere Karten abgelegt hat, muss er eine neue Karte aufziehen. Beim Aufziehen kann eine Karte vom verdeckten Stapel oder die oberste Karte vom Ablagestapel aufgezogen werden.

Wurde vom vorherigen Spieler eine Zahlenfolge abgelegt, kann der nächste Spieler am Ende seines Zuges eine der beiden äußeren Karten der Folge aufziehen.

**Hat der vorherige Spieler bspw. die Folge 8-9-10 abgelegt, kann der nächste Spieler die Zahlen 8 oder 10 aufziehen. Alternativ ist ein Aufziehen vom verdeckten Stapel möglich.**

Vom Ablagestapel dürfen keine selbst gelegten Karten gezogen werden. Sonderkarten dürfen nie vom Ablagestapel genommen werden.

## 5. Das Klopfen

Das Klopfen stellt die Möglichkeit dar, Karten ohne ein weiteres Aufziehen abzulegen. Ein Abklopfen ist unter folgenden Bedingungen möglich:

### 1. Klopfen bei Einzelkarten

Hat ein Spieler eine Karte mit demselben Zahlenwert (8,3), wie die oben auf dem Ablagestapel liegende Karte, kann er seine Karte auf dieser ablegen, anschließend auf den Spieltisch klopfen und muss dadurch keine neue Karte aufziehen:

**Hat der vorherige Spieler bspw. eine oder mehrere Siebenen abgelegt, kann der nächste Spieler ebenfalls eine oder mehrere Siebenen auf dem Ablagestapel ablegen und abklopfen.**



## **2. Klopfen bei Zahlenfolgen**

Liegt eine Zahlenfolge auf dem Ablagestapel, kann der nachfolgende Spieler diese erweitern und abklopfen. Bedingung hierzu ist es, mindestens zwei passende Karten anlegen zu können. Folgen können von beiden Seiten erweitert werden. Auch ein Anlegen von mehr als zwei Karten ist möglich. Solange die Folge oben auf dem Ablagestapel liegt, ist sie erweiterbar.

**Wurden die Karten 4-5-6 gespielt, ist ein Erweitern der Folge mit den Karten 3 und 7 für den nächsten Spieler möglich. Dieser kann klopfen. Der darauffolgende Spieler könnte bspw. die passenden Karten 8, 9 und 10 ebenfalls abklopfen.**

### **3. Klopfen beim Nachziehen**

Wird am Ende eines Spielzuges eine Karte abgelegt und daraufhin die gleiche Karte aufgezogen, kann diese ebenfalls mit einem Klopfen abgelegt werden. Hat ein Spieler eine Zahlenfolge abgelegt und zieht daraufhin eine an die Folge passende Karte, kann diese angelegt und anschließend abgeklopft werden.

### **4. Sonderfälle**

Das Ablegen und anschließende Aufnehmen einer Karte vom Ablagestapel zum Abklopfen dieser ist nicht gestattet.

**Legt ein Spieler zum Beispiel die Karten 3-4-5 und der vorherige Spieler hat eine 6 auf den Ablagestapel gelegt, kann diese nicht gezogen und angelegt werden.**

Handelt es sich bei der abgeklopften Karte um die letzte Handkarte eines Spielers, ist die Runde sofort beendet und die Punkte werden zusammenge-rechnet (S.19).

### **Für Könner**

Wird erst geklopft, wenn der nachfolgende Spieler bereits abgelegt hat, muss eine Strafkarte vom verdeckten Stapel aufgezogen werden. Für volljährige Spieler ergeben sich hier mit ein wenig Phantasie neue Spielmöglichkeiten.

## 6. Das Beenden einer Runde

Hat ein Spieler weniger als sieben Punkte auf der Hand, kann er mit dem Zauberwort „**Glücksgriff**“ das Ende der Runde ausrufen. Dies ist ein eigener Spielzug. Ein weiteres Handeln ist für diesen Spieler nicht gestattet.

Wurde das Zauberwort ausgerufen, hat jeder andere Spieler die Möglichkeit, einen letzten Zug zu tätigen.

Danach zählt jeder Spieler die Punkte seiner Handkarten zusammen. Hat ein Spieler weniger oder gleich viele Punkte, wie derjenige, der „**Glücksgriff**“ gerufen hat, wurde eine falsche Ansage getätigt. Dies ist mit Strafpunkten behaftet (S.20).

## 7. Die Sonderkarten



### **Gaukler des Trickspiels**

Der Gaukler des Trickspiels ist ein Joker. Er kann die Zahlenwerte 0 bis 14 annehmen. Ein Abklopfen auf Sonderkarten ist nicht möglich, auf jede andere Karte schon. Beim Ablegen mehrerer Karten dürfen Gaukler nicht nebeneinanderliegen.



### **Sanduhr der Geduld**

Die Sanduhr lehrt die Geduld und hat die Funktion einer Aussetzen-Karte. Sie kann jedem Spieler zugewiesen werden. Dies geschieht, indem die Karte offen vor den gewählten Spieler gelegt wird. Nach dem Zuweisen der Sanduhr muss eine neue Karte vom Spieler der Sanduhr aufgezogen werden. Sobald der betroffene Spieler am Zug ist, muss er die Karte ohne weiteres Handeln auf den Ablagestapel legen.

Spielt der betroffene Spieler trotzdem, muss dieser eine Strafkarte vom verdeckten Stapel ziehen und in der folgenden Runde erneut aussetzen.

Ein Abwehren ist möglich. Ist der betroffene Spieler an der Reihe und hat die gleiche Karte auf der Hand, können beide Sanduhren auf dem Ablagestapel abgeklopft werden. Niemand setzt aus.

Das Aussetzenlassen eines Spielers in zwei aufeinanderfolgenden Runden ist nicht möglich.



### **Magische Hand**

Legt ein Spieler die Magische Hand, muss jeder andere Spieler seine niedrigste Karte offen vor sich hinlegen. Der Spieler der Magischen Hand kann sich von diesen eine Karte aussuchen oder wahlweise aufziehen. Die nicht gewählten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Magische Hand wird oben auf dem Ablagestapel platziert.

Die anderen Spieler ziehen der Reihe nach eine neue Karte vom verdeckten Stapel. Der Zug ist damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Das Ziehen vom Ablagestapel im folgenden Zug ist nicht erlaubt.

Wurde das Zauberwort bereits genannt, kann die Magische Hand nur als reguläre Karte mit dem Zahlenwert 20 gespielt werden. Es muss entsprechend aufgezogen werden.

### **Für geübte Spieler**

Zweifelt der Spieler der Magischen Hand an, dass ein Mitspieler seine niedrigste Karte gelegt hat, darf er in dessen Karten schauen.

Wurde tatsächlich nicht die niedrigste Karte gelegt, muss der täuschende Spieler seine Handkarten auf sieben Stück auffüllen. Zusätzlich zu den offengelegten Karten kann sich der Spieler der Magischen Hand eine der sieben Handkarten des Täuschenden aussuchen.

Hat er dies getan, werden alle offengelegten Karten auf den Ablagestapel gelegt. Hierbei liegt die Magische Hand oben auf. Alle anderen Spieler ziehen der Reihe nach auf und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Falls der Spieler der Magischen Hand einen Spieler zu Unrecht des Täuschens beschuldigt, muss dieser zwei Karten vom verdeckten Stapel ziehen. Die anderen Spieler dürfen ihre Karten behalten und der Nächste ist am Zug.

## 8. Die Punktevergabe

Nach der Beendigung einer Runde werden die Zahlenwerte der auf der Hand verbliebenen Karten eines jeden Spielers zusammengezählt und entsprechend als Punkte auf der Punktetafel vermerkt.

Achtung! Sonderkarten sind wie folgt zu bewerten:

- Gaukler des Trickspiels    15 Punkte
- Sanduhr der Geduld        15 Punkte
- Magische Hand              20 Punkte

Es kann zu einer falschen Verwendung des Zauberwortes „**Glücksgriff**“ kommen. Dies ist der Fall, wenn ein anderer Spieler gleichviele oder weniger Punkte als der Ansager auf der Hand hat. Dies ist mit 30 Punkten zu bestrafen. Alle anderen bekommen die Punkte entsprechend ihrer Handkarten vermerkt.

Bei richtiger Verwendung des Zauberwortes „**Glücksgriff**“ werden dem ansagenden Spieler keine Punkte aufgeschrieben.

Sagt ein Spieler „**Glücksgriff**“ und hat nicht weniger als sieben Punkte auf der Hand, wird dieser mit 50 Punkten bestraft. Bei den anderen Spielern werden keine Punkte aufgeschrieben.

## 9. Die Punktetafel

Auf der Punktetafel können die Punkte vermerkt und zusammengerechnet werden. Zunächst wird ein Punktlimit gesetzt, bis zu dem gespielt wird, z.B. 100 Punkte.

Erreicht ein Spieler genau 50 Punkte, kann er diese halbieren und hat somit 25 Punkte. Das gleiche gilt für 100 Punkte, 150 Punkte, 200 Punkte, usw... Gewonnen hat derjenige, der die wenigsten Punkte gesammelt hat, sobald ein Spieler die maximale Punktegrenze von bspw. 100 Punkte überschritten hat.

Für längeres Spielvergnügen kann das Punktlimit beliebig variiert werden.



### **Punktetafel**



Falsches Ansagen



Punkte halbieren

## 10. Die Blankokarten

Die Blankokarten dienen der Weiterentwicklung des Spiels. Hierbei seid Ihr gefragt. Ihr könnt hier Eurer eigenen Kreativität freien Lauf lassen. Schaut dazu auf unserer Website vorbei. In unserem Forum könnt Ihr Eure eigenen Motive und Regeln hochladen und Euch mit anderen Spielern austauschen. Die besten Ideen könnten in eine Sonderedition aufgenommen werden!

Besuche und kontaktiere uns gerne unter:

Web.: [www.gluecksgriff.eu](http://www.gluecksgriff.eu)

Instagram: [gluecksgriff\\_kartenspiel](https://www.instagram.com/gluecksgriff_kartenspiel)

E-Mail: [Info@gluecksgriff-kartenspiel.de](mailto:Info@gluecksgriff-kartenspiel.de)

Wir wünschen einen spannenden Wettkampf!

Copyright ©

Dinslaken (Germany), 04/2020