

SPIELREGELN

Dutch Blitz ist ein rasantes, kurzweiliges Kartenspiel für jeden, der Spaß an Aktion hat. Das Ziel ist schneller als die Mitspieler zu sein und als erster „BLITZ“ zu rufen. Empfohlen für Spieler ab 8 Jahren und mehr.

Spielzubehör

4 Kartensätze mit den Symbolen „Pflug, Wasserpumpe, Kutsche, Eimer“ auf der Rückseite, zu je 40 Karten. Auf der Vorderseite sind Zahlen von 1-10 in den Farben gelb, rot, blau und grün abgebildet.

Spielgedanke: Die Aufgabe ist, möglichst viele Karten gleicher Farbe in der Reihenfolge 1-10 in der Mitte abzulegen. Das Wichtigste ist dabei Geschwindigkeit, schnell kombinieren und reagieren! Das Schöne, alle Spieler spielen gleichzeitig! Keiner muss warten, keiner wird ungeduldig.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler entscheidet sich für ein Symbol für die Dauer des Spieles. Er erhält einen Kartensatz zu je 40 Karten seines Symbols. Jeder mischt seinen Kartensatz mit dem Symbol nach oben gut durch. Danach legt jeder Spieler seine Karten wie folgt vor sich auf den Tisch:

- 10er Stapel:** 10 Karten werden abgezählt und als Stapel offen auf den Tisch gelegt.
- Reihe:** 3 weitere Karten werden nebeneinander, mit der Ziffer nach oben, rechts neben den 10er Stapel gelegt.
(Wenn nur 3 Spieler da sind, legen sie 4 in eine Reihe; 2 Spieler legen 5 Karten)
- Handstapel:** Die restlichen Karten werden mit dem Symbol nach oben in der Hand behalten. Nun kann das Spiel beginnen.



10er Stapel

Reihe

Abgelegte Karten
in der Mitte



Handstapel





Spielverlauf: Ein Spieler gibt das Startsignal mit: „Los“!
Alle spielen gleichzeitig und legen ihre Karten in der Mitte ab. Wer eine 1 hat legt sie schnell in die Mitte. Bis 10 legt man schnell Karten in aufsteigender Zahlenfolge nach Farben geordnet in der Mitte ab. Man legt aus dem Handstapel oder parallel aus der Reihe ab. Aus der Reihe entstandene Lücken müssen sofort aus dem 10er Stapel geschlossen werden.

Ziel des Spiels ist es, den 10er Stapel schnellstmöglich abzutragen und mit dem Handstapel möglichst viele Punkte zu erzielen. Ist der 10er Stapel abgetragen, beendet der Spieler das Spiel mit dem Ausruf: **BLITZ !!**

Wer keine 1 oder eine andere passende Karte parat hat, hat sie vielleicht in der Hand. Also rasch immer 1 Karte aus dem Handstapel aufdeckt übereinander vor sich hinlegen. Wenn eine Karte passt, diese schnell in die Mitte legen. Ist der Handstapel verbraucht, nimmt man den Stapel erneut verdeckt und beginnt von vorne.

Sobald eine 1 auftaucht (egal aus welchem Stapel und in welcher Farbe) wird sie in die Mitte gelegt. Jeder versucht nun die Karten, die mittlerweile schon in der Mitte liegen, in gleicher Farbe und aufsteigender Reihenfolge (2, 3, 4..) zu bedienen. Bei 10 sind die Stapel voll und bleiben einfach liegen.



Besonderer Hinweis: Den Handstapel immer in der einen Hand halten, nur mit der anderen Hand Karten in die Mitte platzieren! Man muss also gleichzeitig auf den 10er Stapel, Reihe, Handstapel und die Häufchen in der Mitte achten, und dabei den eigenen Handstapel durcharbeiten. Das tun natürlich alle. Also seien Sie schneller als Ihre Mitspieler und machen Sie Ihren 10er Stapel leer!

Spielende: Hat ein Spieler keine Karten mehr im 10er Stapel, so ruft er laut „**BLITZ**“ und beendet diesen Spieldurchgang. Es darf keine weitere Karte abgelegt werden!

Punkteverteilung: (ein Spieler schreibt auf)
Die Karten in der Mitte werden nach Symbolen sortiert. Jeder Spieler zählt jetzt die Karten mit seinem Symbol. Jede Karte, die in der Mitte abgelegt werden konnte, zählt ein Pluspunkt (unabhängig von der Kartenziffer). Jede Karte, die noch im 10er Stapel liegt, zählt zwei Minuspunkte. Die Karten, die in Reihe und Hand liegen, werden nicht mitgezählt. Das Ergebnis wird dem Schreiber mitgeteilt.

Hat ein Mitspieler 75 Pluspunkte erreicht, ist er Sieger. Es kann ein neuer Durchgang gestartet werden, bei dem jeder wieder mit 0 Punkten anfängt.

