

# ABspecken

... kann jeder!

Ein spannendes Ablegespiel für 2 bis 5 Personen ab 8 Jahren  
von Karin Herrmann, Otmar Bettscheider und Petra Cobb

## Spielidee



Wir spielen gleichzeitig. Alle haben wir den gleichen Ballast, die gleichen Karten vor uns liegen. Auch die geworfenen Würfel gelten für alle. Ihr entscheidet, welche Karten ihr abwerfen wollt. Wovon wollt ihr euch schnell trennen, was darf noch bleiben? Wie schnell soll es gehen? Manchmal ist ein langsames Abspecken von Vorteil. Klar, es gibt auch Rückschläge. Aber immer gilt: Nie aufgeben! – Was jetzt nicht purzelt, purzelt in der nächsten Runde.

## Spielmaterial



120 Karten (je 20x die Werte 1 – 6) | 2 Augenwürfel | 1 Farbwürfel

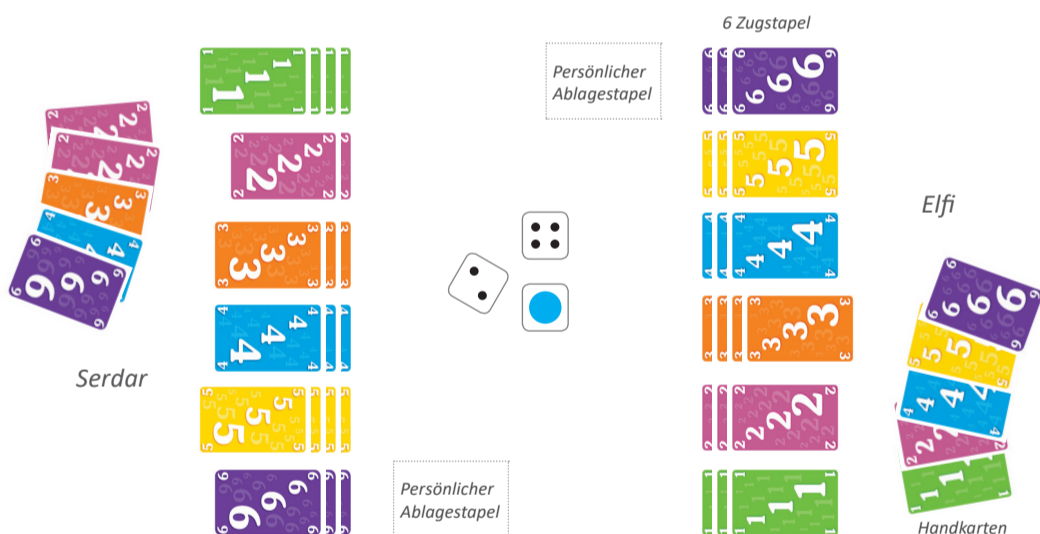
Wir haben zusätzlich einen Zahlenwürfel mit arabischen Ziffern (1 bis 6) beigelegt. Den braucht ihr nur, wenn in eurer Runde jemand die Farben auf dem Farbwürfel nicht gut unterscheiden kann. Ersetzt dann einfach den Farbwürfel durch diesen Zahlenwürfel.

## Spielvorbereitung



Jeder von euch nimmt sich 24 Karten, 4 Karten von jeder Farbe/jedem Wert und legt diese nach Farben/Werten sortiert offen in 6 Stapeln vor sich aus. Das sind eure Zugstapel mit dem „Ballast“, den es abzuspecken gilt.

Legt die beiden Augenwürfel und den Farbwürfel sowie etwas zum Aufschreiben der Minuspunkte bereit.



Auslage und Handkarten von 2 Personen

## Spielablauf



Eine Runde besteht aus mehreren Durchgängen. Zu Beginn des ersten Durchgangs wählt jeder von euch **fünf beliebige Karten** von seinen sechs Zugstapeln aus und nimmt sie auf die Hand.

Wer am liebsten würfelt, wirft die drei Würfel für alle gut sichtbar in die Tischmitte.

Sobald die Würfel liegen, seid ihr alle gleichzeitig am Zug. Ihr führt die folgenden Aktionen aus:

- Abspecken, d.h. ihr legt eine oder mehrere eurer Handkarten ab.
- Oder, wenn ihr nicht abspecken könnt, weil ihr keine passenden Karten auf der Hand habt, bekommt ihr von einem Mitspieler eurer Wahl eine seiner Handkarten.
- Anschließend füllt ihr eure Handkarten wieder auf **fünf** Karten aus euren Zugstapeln auf. Achtung: Wer zuvor nicht ablegen konnte, hat jetzt **sechs** Karten auf der Hand!

### Abspecken – Karten ablegen

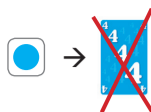
- Ablegen dürft ihr nur Karten, die ihr auf der Hand habt und
- die Karten, die ihr ablegt, müssen zu den drei Würfeln passen.

Um **passend zu den Augenwürfeln** abzulegen, gibt es zwei alternative Möglichkeiten:

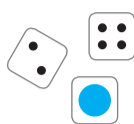
- 1) Ihr zählt die Augen der **beiden** Würfel zusammen und legt so viele Karten ab, bis damit die **Summe der Würfelaugen** genau erreicht ist. Das können **eine bis fünf** Karten sein.
- 2) Oder ihr legt **nur eine Karte** ab, deren Wert exakt der **Augenzahl eines** der beiden Würfel entspricht.

**Der Farbwürfel:** Leider seid ihr nicht ganz frei in der Wahl der Karten, die ihr ablegt. Der Farbwürfel gibt euch vor, welche Kartenfarbe **nicht** abgeworfen werden darf.



**Beispiel:** Die Summe der beiden Augwürfel (2+4) ist 6. Der Farbwürfel zeigt blau; es darf also keine blaue Karte mit dem Wert 4 abgelegt werden.






Elfi





Serdar

  Passend zur **Summe der beiden Würfel** legt Elfi zwei Karten ab: die grüne 1 und die gelbe 5.

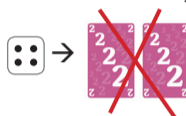
 Serdar entscheidet sich für die pink 2 und legt damit **passend zu einem Würfel** ab → 

 Alternativ hätte Elfi auch die lila 6 ablegen können, die passt ebenfalls zur Summe der Würfel.

 Stattdessen hätte er auch die lila 6 wählen und passend zur Summe ablegen können.

 Ebenso wie Serdar könnte Elfi auch die pink 2 wählen und damit passend zu dem Würfel  ablegen.

**Beachte:** Passend zu einem Würfel abspecken bedeutet, man darf nur eine Karte ablegen. Deshalb darf Serdar nicht seine zwei pinken 2er ablegen!



**Wichtig:** Wie das Beispiel oben zeigt, gibt es häufig mehrere Ablegemöglichkeiten. Elfi hat drei Alternativen und Serdar hat zwei. Man muss sich beim Abspecken aber immer für **eine** Alternative entscheiden und darf nur diese ausführen.

Eure abgespeckten Karten legt ihr offen auf einen ‚persönlichen‘ Stapel vor euch ab, so dass die Mitspieler sehen können, welche Karten ihr abspeckt.

### Abspecken geht nicht?

Wenn du nicht ablegen kannst, sagst du das mit „**ich kann nicht abspecken**“ an. Die Mitspieler beenden dann erst noch ihren Zug, füllen ihre Handkarten aber noch nicht auf fünf Karten auf! Haben alle ihren Zug beendet, entscheidest du, wer dir eine Karte geben darf. Es muss jedoch eine Karte sein, die der ausgewählte Spieler noch auf der Hand hat und die Mitspieler sollten selbstverständlich nicht sehen, welche Karte er abgibt.

### Können mehrere Spieler nicht ablegen, wird so verfahren:

Wer als erster gesagt hat „ich kann nicht abspecken“, darf auch als erster wählen, von wem er eine Karte bekommt. Danach folgen im Uhrzeigersinn die andern Spieler, die auch nicht abspecken konnten.

### Ende eines Durchgangs – Handkarten auffüllen

Nachdem jeder von euch abgespeckt bzw. eine Karte ‚kassiert‘ hat, ist der Durchgang zu Ende.

Für den nächsten Durchgang dürft ihr nun so viel neuen Ballast aufnehmen, wie ihr zuvor abgespeckt habt. Das heißt, ihr füllt eure Handkarten wieder auf **fünf Karten** auf, indem ihr entsprechend viele Karten (egal welche) von euren Zugstapeln nachzieht. Nur wer zuvor nicht abspecken konnte, hat jetzt **sechs Karten** auf der Hand.

**Wichtig:** Ein Austauschen eurer Handkarten ist nicht erlaubt, ihr dürft nur auffüllen!

Anschließend beginnt der nächste Durchgang. Es wird erneut gewürfelt und das Abspecken geht weiter.

## Ende einer Runde

Spielt so viele Durchgänge, bis mindestens einer von euch alle Karten, allen Ballast, los ist und auch keine Karte mehr von einem Mitspieler nehmen muss. Damit endet die Runde und es wird gewertet.

**Wertung:** Für jede Karte, die ihr noch auf der Hand habt und jede Karte, die noch als Ballast vor euch liegt, erhaltet ihr Minuspunkte. Jede Karte zählt ihren Wert als Minuspunkte: eine grüne 1 zählt also einen Minuspunkt, eine lila 6 zählt sechs Minuspunkte.

Notiert die Minuspunkte und beginnt die nächste Runde, die ihr spielt wie die Runde zuvor.

## Ende des Spiels

Spielt so viele Runden, bis einer von euch 33 oder mehr Minuspunkte erreicht. Es gewinnt, wer dann die wenigsten Minuspunkte hat. Haben mehrere Spieler gleich wenig Minuspunkte, gewinnen sie gemeinsam.

Ihr könnt jederzeit die Spielzeit verkürzen, indem ihr zu Beginn festlegt, dass z.B. schon mit 22 Minuspunkten das Spielende erreicht ist.

Ein Video zum Spiel gibt es auf unserem YouTube-Kanal **biwo spiele**.