

Michigan

Rang der Karten

Die Karten in jeder Farbe sind von Rang: A (hoch), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Das Layout

Das Herz-As, der Kreuz-König, die Karo-Dame und der Pik-Bube werden aus einem anderen Spiel genommen. Diese vier Karten, "Knete" oder "Geldkarten" genannt, werden in die Mitte des Tisches gelegt und bleiben dort während des gesamten Spiels.

Der Einsatz

Vor der Austeilung legt jeder Spieler außer dem Dealer einen Chip auf jede Karte; der Dealer legt zwei Chips auf jede Karte.

Das Austeilen

Geben Sie die Karten nacheinander aus, beginnend mit dem Gesicht nach links. Eine zusätzliche Hand wird sofort links vom Dealer ausgeteilt. Kein Spieler darf das zusätzliche Blatt sehen, außer dem Spieler, der gegebenenfalls gegen das Blatt tauscht. Die Karten werden so weit wie möglich ausgeteilt, auch wenn nicht alle Spieler die gleiche Anzahl von Karten erhalten.

Ziel des Spiels

Der erste Spieler zu sein, der alle seine Karten loswird und durch das Ausspielen einer der vier Kieselsteinkarten Chips von der Anlage einsammelt.

Das Spiel

Jede ausgespielte Karte wird offen vor dem Besitzer, getrennt von allen anderen Händen, platziert, und der Spieler nennt seinen Rang und seine Farbe.

Die Person links vom Dealer spielt zuerst, indem sie mit der niedrigsten Karte in einer beliebigen Farbe führt. Der Spieler, der die nächsthöhere Karte in der gleichen Farbe hält, spielt sie aus, und so weiter. Die Sequenz in der Farbe wird fortgesetzt, bis sie durch eine Karte in der toten Hand oder durch das Ass gestoppt wird. Der Spieler, der als letzter vor dem Stopp gespielt hat, ist am nächsten Zug. Er muss eine neue Farbe ausspielen, und es muss die niedrigste Karte dieser Farbe sein.

Wenn der Spieler keine neue Farbe hat, geht der Zug nach links über.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte ausspielen kann, die eine der vier Kropfkarten dupliziert, nimmt er alle Chips von dieser Karte.

Alle Chips, die sich nach dem Ende des Blattes noch auf dem Layout befinden, bleiben dort, bis sie in einem späteren Blatt gewonnen werden.

Wenn ein Spieler eine Farbe beginnt, ohne die niedrigste Karte der Farbe zu verwenden, muss er jedem Gegner einen Chip auszahlen und kann nicht für danach gespielte Karten sammeln.

Verursacht ein Spieler eine Unterbrechung, indem er eine Karte nicht ausspielt, wenn dies möglich ist, wird das Spiel wie üblich fortgesetzt, auch wenn die zurückgehaltene Karte es dem Täter später ermöglichen kann, eine Unterbrechung zu erhalten. Der Täter darf jedoch nicht für die nach dem Fehler ausgespielten Karten sammeln. Wenn sich am Ende des Blattes noch Chips auf der Karte der Farbe der Karte befinden, die der Täter zurückgehalten hat, muss er die gleiche Anzahl von Chips an jeder Spieler, der das Duplikat der Köderkarte hatte. Wenn der Täter seine Karten als Erster loswird, gewinnt er das Blatt nicht, und das Spiel fährt fort, den möglichen Gewinner zu bestimmen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte ausspielt. Der Gewinner sammelt von jedem Gegner einen Chip für jede in der Hand des Spielers verbleibende Karte.