DECKEL f. Plan A5 gefaltet–4hoch

Alter	ab 6
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	0,5 Std
Spieler	2--4

TRUMPF sticht

TRUMPF sticht

TRUMPF sticht

TRUMPF sticht

TRUMPF sticht

Alter	ab 6
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	0,5 Std
Spieler	2--4

Ein Autorenspiel von Ewald Wolfsgruber Kressweg 14 A-4020 Linz

TRUMPF STICHT!

Bei TRUMPF STICHT geht es darum als erster ins Ziel zu gelangen. Dazu benötigt man möglichst viele Stiche. Aber aufgepaßt, die Trümpfe wechseln während des Spieles.

INHALT:
1 Satz Karten (J=Jolly, A=Ass, K=König, D=Dame, B=Bube, 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1)
6 Spielfiguren
1 Spielplan
4 Farben-Merker (Karo, Herz, Pik und Kreuz)
1 Beschreibung

START:
Am Beginn ermittelt man den Startspieler mittels ziehen einer Karte. Der Spieler der die höchste Karte zieht mischt die Karten und fängt als erster an.

BEGINN:
1.Jeder Spieler bekommt **sieben Karten**.
2. Die Farben-Merker mit den Farben Karo, Herz, Pik und Kreuz werden neben dem Spielplan gelegt. Diese kommen erst ins Spiel, bis die Spieler auf die grünen Felder kommen.
(Bevor man die Farben wechseln darf müssen zuerst alle auf dem Spielplan aufgelegt worden sein.)
3. Es besteht **Farbzwang, aber kein Stichzwang.**
4. Es gilt immer **höherwertiger Trumpf schlägt niederwertigen**.

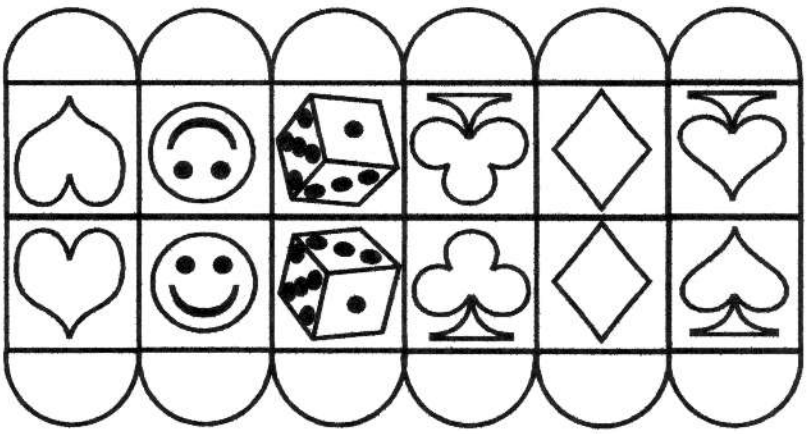
JOLLY:
Die Jolly-Karte kann nur gespielt werden wenn man zum ausspielen dran ist oder wenn man keine Farbe, die gerade ausgespielt wurde, mit hat. Ein Jolly kann nur von einem später ausgespielten Jolly abgestochen werden. D.h. Der Jolly der am Schluß ausgespielt wird sticht alle anderen Jolly.

VORRÜCKEN:
Für **jeden Stich** den man tätigt rückt man **ein Feld weiter**. Ist ein Feld besetzt so überspringt man die Spielfigur und kann sich auf das nächste frei Feld stellen (man kann also auch mehrere Figuren Überspringen)

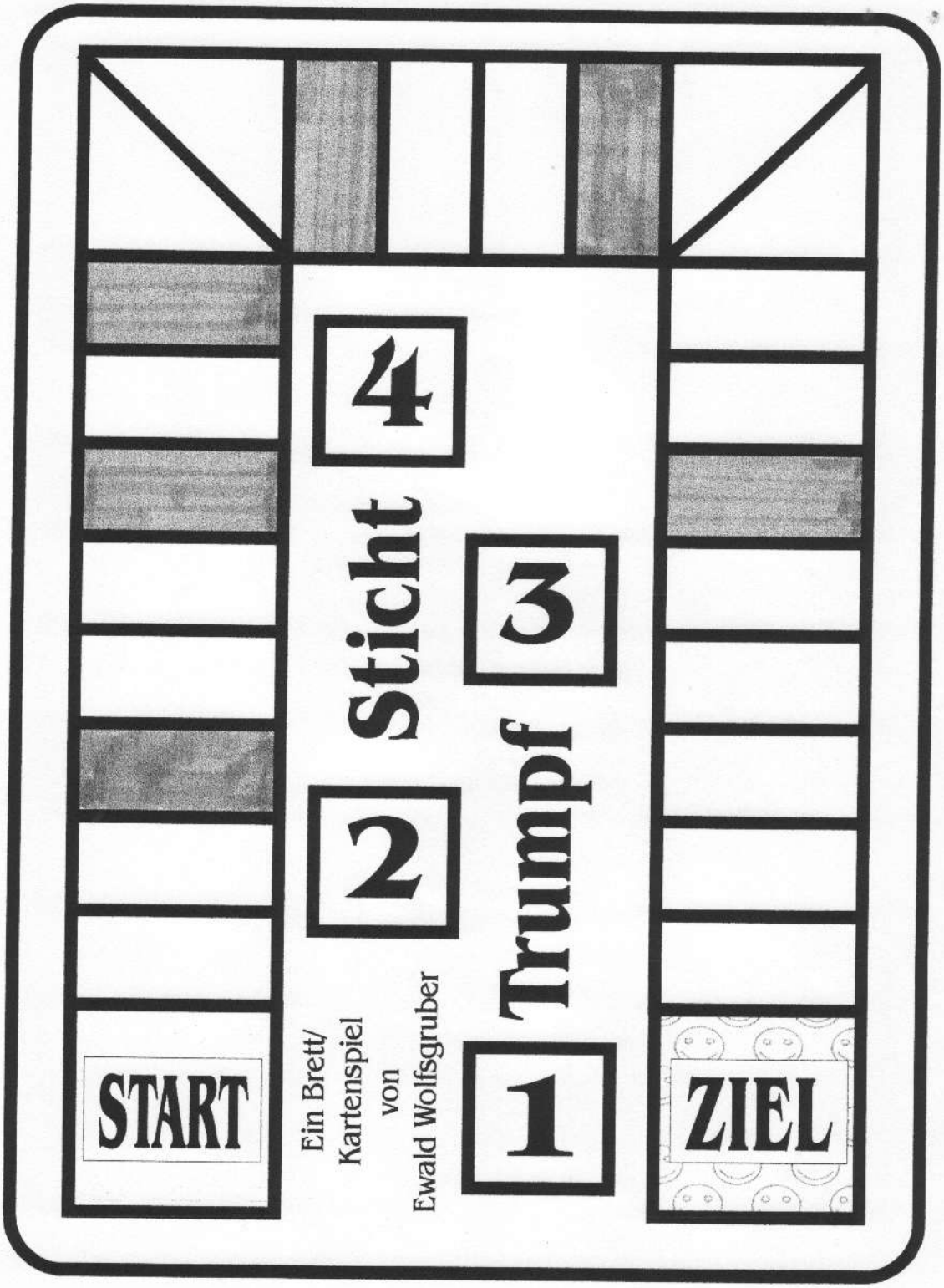
TRUMPF BESTIMMEN:
Kommt eine Figur auf ein **dunkles Feld** zu stehen so muß sie entweder, wenn noch nicht alle Trümpfe im Spiel sind, eine Trumpf ins Spiel bringen oder, wenn schon alle vier im Spiel sind, zwei Trümpfe seiner Wahl **vertauschen**.

ENDE:
Sieger ist wer als erster beim Ziel ankommt.

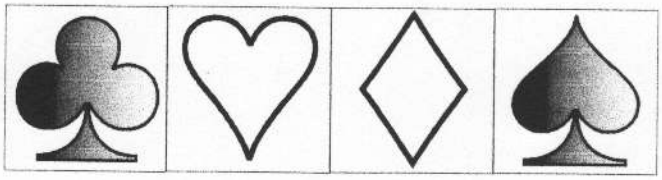
SPIELFIGUREN FÜR TRUMPF STICHT!



Trumpf Sticht; Spielplan u. Trumpfmerker



SPIELPLAN



TRUMPFMERKER

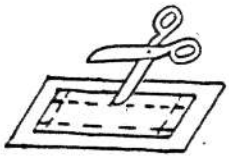
Um **"Trumpf sticht"** spielen zu können benötigst du noch einen Satz Rommé Karten.

◇ A ◇	◇ K ◇	◇ D ◇	◇ B ◇	J
◇ 1 ◇	◇ 2 ◇	◇ 3 ◇	◇ 4 ◇	◇ 5 ◇
◇ 6 ◇	◇ 7 ◇	◇ 8 ◇	◇ 9 ◇	◇ 10 ◇
♡ A ♡	♡ K ♡	♡ D ♡	♡ B ♡	J
♡ 1 ♡	♡ 2 ♡	♡ 3 ♡	♡ 4 ♡	♡ 5 ♡
♡ 6 ♡	♡ 7 ♡	♡ 8 ♡	♡ 9 ♡	♡ 10 ♡

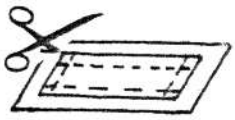
♣ A ♣	♣ K ♣	♣ D ♣	♣ B ♣	J
♣ 1 ♣	♣ 2 ♣	♣ 3 ♣	♣ 4 ♣	♣ 5 ♣
♣ 6 ♣	♣ 7 ♣	♣ 8 ♣	♣ 9 ♣	♣ 10 ♣
♠ A ♥	♠ K ♥	♠ D ♥	♠ B ♥	J
♠ 1 ♥	♠ 2 ♥	♠ 3 ♥	♠ 4 ♥	♠ 5 ♥
♠ 6 ♥	♠ 7 ♥	♠ 8 ♥	♠ 9 ♥	♠ 10 ♥

BASTELANLEITUNG
für BODEN u. DECKEL

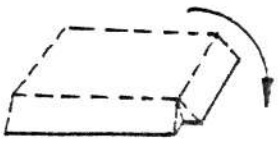
1. Alle Linien mit einer spitzen Schere leicht nachziehen.
Die Kantlinien lassen sich dadurch leichter falten



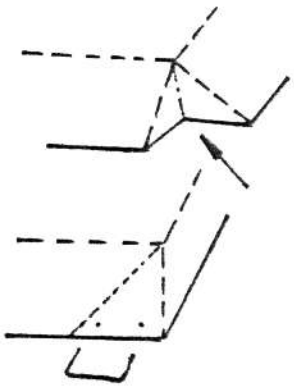
2. Jetzt erst alle Vollinien ausschneiden.



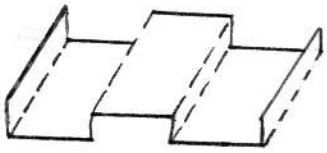
3. Die strichlierten Linien nach unten biegen (Schrift muß sichtbar bleiben).

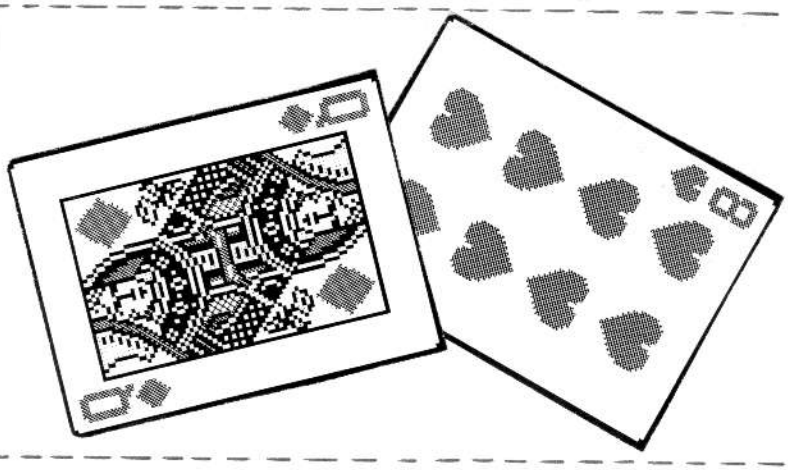


4. Nun alle strichpunktierten Linien nach innen falten und mit einer Klammerlmaschine fixieren.

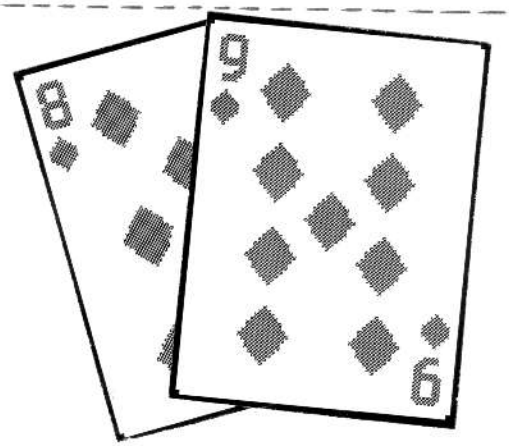


Für die EINLAGE
Nach Vorlage falten.





TRUMPF sticht



Weitere Bastelspiele von Ewald Wolfsgruber:

SKI-JUCHE
HISTORY-CARD`s- 18 Jh. Erbschaftskriege
TRUMPF STICHT
ADVENTURE FECHTEN
J-USER

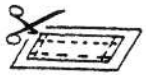
Und andere

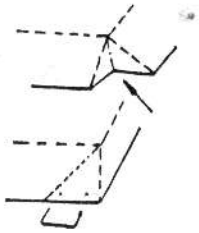
BODEN

BASTELANLEITUNG
für BODEN u. DECKEL

1. Alle Linien mit einer spitzen Schere leicht nachziehen. Die Kantlinien lassen sich dadurch leichter falten

2. Jetzt erst alle Vollinien ausschneiden.



3. Die strichlierten Linien nach unten biegen (Schrift muß sichtbar bleiben).

4. Nun alle strichpunktierten Linien nach innen falten und mit einer Klammermaschine fixieren.