

BEIM JUPITER

Göttliche Sticheleien



Ein Kartenspiel für 3–5 Spieler
von Michael Feldkötter

INHALT

87 Karten

- 65 Spielkarten
 - ▶ 60 Farbkarten, jeweils 1–14 sowie eine „Gott“-Karte in 4 Farben
 - ▶ 1 Karte „Jupiter“
 - ▶ 1 Karte „Juno“
 - ▶ 3 Karten „Opferlamm“
- 12 Stichzahlkarten mit den Werten 1–12
- 5 Markierungskarten, je eine in 5 Farben
- 5 „Null Stiche“-Karten, je eine in 5 Farben

WORUM GEHT'S?

„Beim Jupiter“ ist ein Stichspiel, das über 8 Runden gespielt wird. In jeder Runde erhalten die Spieler eine stetig abnehmende Anzahl Karten und versuchen, eine vorher angesagte Anzahl an Stichen zu machen. Wer die angesagte Anzahl an Stichen erreicht, dem ist eine Belohnung in Form von Siegpunkten sicher. Doch auch wer daneben liegt, muss nicht unbedingt leer ausgehen. Wie viele Siegpunkte zu erreichen sind, bestimmen die Spieler vor jeder Runde selbst.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält die Markierungskarte und die „Null Stiche“-Karte einer Farbe. Abhängig von der Anzahl der Spieler kommen einige Karten aus dem Spiel. Nicht benötigte Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

3 Spieler: Von den Farbkarten werden alle Karten mit den Werten 9–14 und eine Karte Opferlamm aussortiert.

4 Spieler: Von den Farbkarten werden alle Karten mit den Werten 12–14 aussortiert.

5 Spieler: Es wird mit allen Karten gespielt.

Die 12 Stichzahlkarten werden in der Reihenfolge von 12–1 untereinander auf den Tisch gelegt.



Ein erster Kartengeber wird bestimmt.

DAS SPIEL

Rundenablauf

1. Karten verteilen
2. Eine Farbkarte von der Hand auswählen und verdeckt ablegen
3. Bestimmung der Trumpffarbe
4. Stiche ansagen
5. Stiche spielen
6. Rundenende (Punkte verteilen)

1. Karten verteilen

Die Spielkarten werden vom Geber gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. In der ersten Runde erhält jeder Spieler 13 Karten, die verdeckt auf die Hand genommen werden.

Hinweis: Bei 3 und 4 Spielern bleibt in jeder Runde eine Karte übrig. Diese wird für die aktuelle Runde unbesehen beiseite gelegt. Sie wird zu Beginn der nächsten Runde zusammen mit den übrigen Karten gemischt.

2. Eine Farbkarte von der Hand auswählen und verdeckt ablegen

Jeder Spieler wählt eine seiner Farbkarten von der Hand aus und legt diese zunächst verdeckt vor sich ab. Die gewählte Karte dient einerseits zur Bestimmung der Trumpffarbe und gibt andererseits an, wie viele Siegpunkte sie wert ist, wenn sie bei Rundenende gewonnen wird.

Wichtig: Es dürfen nur Farbkarten mit Punktwerten ausgewählt werden, also nicht die Opferlämmer, „Gott“-Karten, Jupiter oder Juno. In späteren Runden kann es in seltenen Fällen passieren, dass ein Spieler nur solche Karten auf der Hand hat. In einem solchen Fall werden die Karten neu gemischt und verteilt.

3. Bestimmung der Trumpffarbe

Sobald alle Spieler eine Farbkarte ausgewählt haben, werden die Karten umgedreht. Nun wird geprüft, welche Farbe in dieser Runde Trumpf ist. Hierzu wird zunächst nur die Anzahl der Karten einer Farbe bestimmt. Liegen von einer Farbe mehr Karten offen als von jeder einzelnen anderen Farbe, so ist diese Farbe in der kommenden Runde Trumpf. Besteht zwischen zwei oder mehr Farben ein Gleichstand bei den ausgelegten Karten, so werden in diesen Farben die Summen der Punktwerte gebildet. Die Farbe mit der höchsten Summe ist Trumpf in der kommenden Runde. Herrscht immer noch Gleichstand zwischen zwei oder mehr Farben, so entscheidet der Punktwert der höchsten ausliegenden Einzelkarte zwischen diesen Farben. Die Farbe mit der höchsten Einzelkarte ist Trumpf in der kommenden Runde.

Herrscht auch hier Gleichstand, so wird in der kommenden Runde ohne Trumpffarbe gespielt.

Zusammengefasst:

Trumpffarbe: größte Anzahl ausliegender Karten

bei Gleichstand: größter Summenwert dieser Farben

bei Gleichstand: höchste Einzelkarte dieser Farben

bei Gleichstand: keine Trumpffarbe

Beispiel:



Von Blau (Dreizack) und Rot (Rad) liegen je zwei Karten aus, von Gelb (Bogen) eine. Somit kommen nur Blau und Rot als Trumpffarbe in Frage. Auch die Summen der beiden Kartenfarben ist identisch (jeweils 12). Somit wird Rot Trumpf, da die „rote 11“ die höchste Einzelkarte ist.

In der ersten Spielrunde wird der Trumpf nur durch die ausgelegten Karten der Spieler bestimmt. In den darauf folgenden Runden wird der Trumpf sowohl aus den neu ausgelegten Karten der Spieler sowie aus eventuell aus den Vorrunden noch ausliegenden, weil nicht gewonnenen Karten, bestimmt.

(Siehe auch 6. Rundenende)

4. Stiche ansagen

Farbkarte neben Stichzahlkarte legen: Beginnend mit dem Spieler links vom Geber (Startspieler) ordnet nun jeder Spieler reihum seine ausgelegte Farbkarte einer der Stichzahlkarten zu, indem er seine Karte daneben legt. In der ersten Runde stehen alle Zahlen von 1–12 zur Verfügung, da 12 Stiche gespielt werden. Mit der Zuordnung sagt der Spieler an, wie viele Stiche er in dieser Runde machen möchte.

Markierungskarte legen: Gleichzeitig mit seiner Farbkarte kann der Spieler zusätzlich seine Markierungskarte legen. Wenn er dies tut, legt er die Markierungskarte zusammen mit seiner ausgelegten Farbkarte neben eine Stichzahlkarte. Damit sperrt er seine Farbkarte vor dem Zugriff der anderen Spieler. Sperrt ein Spieler seine Farbkarte, dann ist ihm zumindest diese Karte sicher, wenn er seine Stichvorhersage erfüllt. (Er kann dennoch eine bessere Karte gewinnen.) Er hat aber u.U. Nachteile, wenn er seine Vorhersage nicht erfüllt. (Siehe 6. Rundenende). Möchte ein Spieler seine Farbkarte nicht sperren, legt er seine Markierungskarte vor sich ab.

Die Markierungskarte liegt also nach dem Zuordnen entweder auf der ausgelegten Farbkarte, die damit gesperrt ist, oder vor dem Spieler.

Karte „Null Stiche“: Jeder Spieler hat neben seiner Markierungskarte mit Symbol eine Karte „Null Stiche“ erhalten. Jeder Spieler kann **einmal** im Spiel diese Karte nutzen, um anzusagen, dass er in dieser Runde keinen Stich machen wird.

Er legt dann seine ausgewählte Farbkarte nicht neben eine der Stichzahlkarten, sondern vor sich ab und deckt sie mit der „Null Stiche“-Karte ab. Der Spieler kann in dieser Runde nur diese Farbkarte gewinnen, auf keinen Fall eine andere! Macht der Spieler keinen Stich, so erhält er die Farbkarte zu seinen Siegpunkt-Karten. Erfüllt der Spieler die Vorhersage nicht, weil er einen oder mehr Stiche gemacht hat, so kommt die Farbkarte aus dem Spiel. Unabhängig davon, ob die Vorhersage erfüllt wurde oder nicht, kommt die genutzte Karte „Null Stiche“ nach der Runde aus dem Spiel.

Haben alle Spieler ihre Vorhersage getroffen, beginnt die Stichrunde.

5. Stiche spielen

Der Startspieler beginnt die Stichrunde, indem er eine beliebige Handkarte ausspielt. Diese Farbe gilt als „angespielt“. Alle anderen Spieler spielen nun reihum im Uhrzeigersinn ebenfalls genau eine Karte aus. Hierbei gelten folgende Bedienregeln:

1. Grundsätzlich muss bedient werden, d.h. die angespielte Farbe muss, wenn möglich, von allen anderen Spielern zugegeben werden.
2. Kann ein Spieler die angespielte Farbe nicht bedienen, so hat er die Wahl, mit einer Trumpfkarte zu stechen oder eine beliebige andere Karte abzuwerfen.
3. Wird eine Trumpfkarte angespielt, so muss, wenn möglich, Trumpf bedient werden. Wer keinen Trumpf hat, wirft eine beliebige Karte ab.

Haben alle Spieler eine Karte gelegt, erhält der Spieler mit der höchsten Karte der angespielten Farbe den Stich, vorausgesetzt, es wurde nicht mit einer Trumpfkarte gestochen. (Farben, die weder angespielt wurden noch Trumpf sind, können den Stich niemals machen!) Wurde mit einer Trumpfkarte gestochen, so erhält der Spieler mit der höchsten Trumpfkarte den Stich. Der Spieler legt den gewonnenen Stich vor sich ab, am besten so, dass erkennbar ist, wie viele Stiche ein Spieler gemacht hat. Bei Rundenende ist vor allem die Anzahl der gewonnenen Stiche bedeutend, die Punktwerte der darin enthaltenen Karten sind nur von Bedeutung, wenn Gleichstand bei der Anzahl der Stiche herrscht. Der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, spielt eine neue Karte aus und es wird wie oben beschrieben weiter verfahren.

Sonderkarten

- 1. Jupiter und Juno:** Diese beiden Karten sind die höchsten Trumpfkarten im Spiel. Sie haben selbst keine Farbe, d.h. sie sind unabhängig von der aktuellen Trumpffarbe immer Trumpf. Wird die Trumpffarbe angespielt, so muss man ggf. auch mit der Jupiter- oder Junokarte Trumpf bedienen (entweder weil man keine andere Trumpfkarte hat oder weil man keine andere Trumpfkarte spielen möchte.) Wird die Jupiter- oder Junokarte als erste Karte ausgespielt, so gilt Trumpf als angespielt und es muss (wenn möglich) Trumpf bedient werden. Werden beide Karten im selben Stich gespielt, so gewinnt die zuerst gespielte Karte den Stich.
- 2. „Gott“-Karten:** Jede „Gott“-Karte kann nach Wahl des Spielers die höchste oder niedrigste Karte ihrer Farbe werden. Der Spieler entscheidet im Moment des Ausspielens, ob seine „Gott“-Karte die höchste oder niedrigste Karte dieser Farbe sein soll, also den Wert 0 oder 15 haben soll. Dies sagt er deutlich an.
- 3. Opferlämmer:** Diese Karten sind die niedrigsten Karten im Spiel. Sie machen nie den Stich. Sie sind auch niedriger als eine als 0 ausgespielte „Gott-Karte“. Man darf ein Opferlamm jederzeit spielen, auch wenn man eigentlich bedienen müsste. Wird ein Opferlamm als erste Karte gespielt, so darf der nächste Spieler eine beliebige Karte ausspielen. Die Farbe dieser Karte gilt dann als angespielt und muss bedient werden.

6. Rundenende: Punkte verteilen

Eine Runde endet, sobald alle Handkarten gespielt sind, also kein Spieler mehr Karten in der Hand hat. Nun zählt jeder Spieler die Anzahl seiner Stiche, nennt diese laut und schaut bei der entsprechenden Stichzahlkarte. Liegen dort eine oder mehrere Farbkarten, so kann der Spieler eine dieser Karten als Siegpunkt-Karte erhalten.

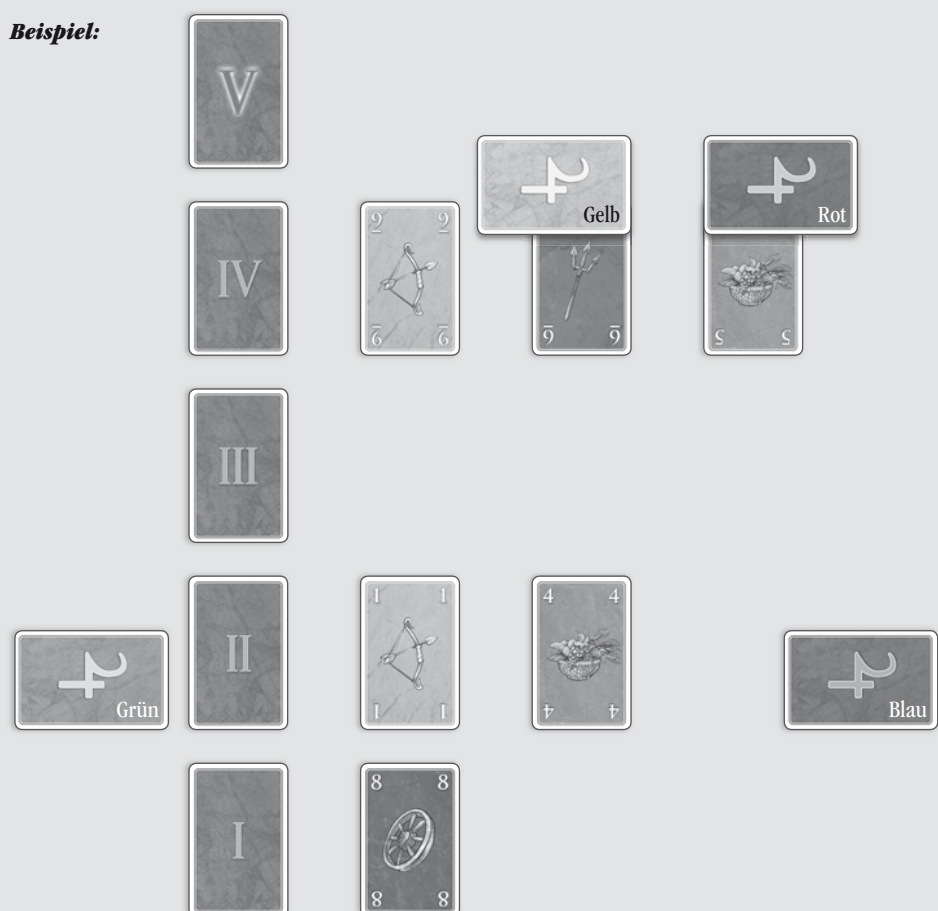
Hierbei geht man folgendermaßen vor:

1. Zunächst entfernen alle Spieler, die ihre Markierungskarte zum Sperren eingesetzt und ihre Vorhersage **nicht** erfüllt haben, ihre Markierungskarte von der gesperrten Karte und legen sie links neben die Stichzahlkarte ab, die der tatsächlich erreichten Stichzahl entspricht.
2. Hat ein Spieler allein eine bestimmte Stichzahl gemacht – unabhängig davon, ob er diese Stichzahl angesagt hat –, darf er sich die höchste dort ausliegende Farbkarte nehmen und offen vor sich als Siegpunkte ablegen. Liegt bei der Stichzahlkarte keine Farbkarte, geht der Spieler in dieser Runde leer aus.
3. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Stichzahl erreicht, wird die Reihenfolge der Auswahl der dort ausliegenden Farbkarten nach folgenden Kriterien bestimmt:
 - a. Die erste Wahl hat ein Spieler, der seine Vorhersage erfüllt hat und seine Farbkarte gesperrt hat. Er darf sich die mit seiner Markierungskarte gesperrte Farbkarte nehmen – oder auch eine andere Farbkarte, die nicht gesperrt ist. Hat er eine Farbkarte genommen, entfernt er seine Markierungskarte sofort. (D.h. wenn ein Spieler seine gesperrte Farbkarte nicht nimmt, weil er eine wertvollere Karte genommen hat, ist seine Farbkarte für nachfolgende Spieler nicht mehr gesperrt.) Haben zwei oder mehr Spieler ihre Vorhersage erfüllt und ihre Farbkarte gesperrt, so werden die Punktwerte in den gemachten Stichen gezählt. (Karten ohne Punktwert zählen dabei 0 Punkte.) Der Spieler, der mehr Punkte hat, hat dann die erste Wahl, wenn es um **nicht gesperrte** Karten geht.
 - b. Die zweite Wahl hat der Spieler, der seine Farbkarte nicht gesperrt hat, dessen Markierungskarte also noch vor ihm liegt. Er darf sich nun von den verbliebenen Farbkarten die höchste nehmen. Auch hier wird bei gleichberechtigten Spielern wie unter a) beschrieben, die Reihenfolge über die Punktwerte in den gemachten Stichen ermittelt.
 - c. Die dritte Wahl hat der Spieler, der seine Farbkarte gesperrt hatte, aber eine andere Stichzahl als die vorhergesagte gemacht hat, dessen Markierungskarte also jetzt links neben einer Stichzahlkarte liegt. Er darf sich nun von den verbliebenen Farbkarten die höchste nehmen. Auch hier wird bei gleichberechtigten Spielern wie unter a) beschrieben, die Reihenfolge über die Punktwerte in den gemachten Stichen ermittelt.

Grundsätzlich gilt: Sollten nicht genügend Farbkarten an einer Stichzahlkarte liegen, so gehen Spieler, die später auswählen dürfen, u.U. leer aus.

4. Hat ein Spieler 0 Stiche gemacht, so erhält er keine Farbkarte – es sei denn, er hat in dieser Runde seine Karte „Null Stiche“ gespielt. Dann erhält der Spieler die mit dieser Karte vor sich abgedeckte Farbkarte.

Beispiel:



Zu Rundenbeginn hat Spieler Gelb die „blaue 6“ (Dreizack) gelegt und gesperrt. Spieler Rot hat die „grüne 5“ (Früchte) gelegt und gesperrt. Spieler Grün hatte die „rote 8“ (Rad) gelegt und gesperrt, von Spieler Blau stammt die „grüne 4“ (Früchte), die Spieler Blau aber nicht gesperrt hatte. Die „gelbe 1“ und die „gelbe 9“ (Bogen) liegen noch aus der Vorrunde. Gelb und Rot haben je vier Stiche gemacht und ihre Ansage somit erfüllt. Grün wollte einen Stich machen, hat aber zwei Stiche gemacht, daher liegt seine Markierungskarte nun links neben der Stichzahlkarte II. Blau hat zwei Stiche gemacht.

An der Stichzahlkarte II verläuft die Punktevergabe folgendermaßen: Es sind keine Karten gesperrt, somit hat Blau den Vorrang vor Grün, da Blau keine Vorhersage gemacht hatte, Grün aber eine falsche Vorhersage getroffen hatte. Blau nimmt sich die „grüne 4“, für Grün bleibt immerhin noch die „gelbe 1“.

An der Stichzahlkarte IV haben Gelb und Rot beide Anrecht auf ihre gesperrte Karte. Die interessanteste Karte ist aber die „gelbe 9“. Dabei zählen nun beide Spieler die Punktwerte in ihren gemachten Stichen. Gelb hat 47 Punkte, Rot nur 38. Somit hat Gelb das erste Zugriffsrecht, nimmt sich die „gelbe 9“ und entfernt seine Markierungskarte. Somit kann Rot sich die nun nicht mehr gesperrte „blaue 6“ nehmen. Die „grüne 5“ und die „rote 8“ bleiben für die nächste Runde liegen.

Alle Spieler nehmen nun, sofern noch nicht geschehen, ihre Markierungskarten wieder an sich und legen ihre gewonnenen Farbkarten als Siegpunkt Karten offen vor sich ab, so dass im weiteren Spielverlauf immer zu sehen ist, wie viele Punkte ein Spieler hat und welche Karten nicht mehr im Spiel sind.

Weitere Runden

Nach der Vergabe der Siegpunkte wird die höchste Stichzahlkarte aus dem Spiel genommen, da in jeder Runde ein Stich weniger gemacht wird. Liegen an dieser Stichzahlkarte noch Farbkarten, kommen diese ebenfalls aus dem Spiel.

Farbkarten, die nicht als Siegpunkte gewonnen wurden, bleiben neben den Stichzahlkarten liegen. Sie können in späteren Runden als Siegpunkte gewonnen werden und werden bei der Trumpfbestimmung ebenfalls mitgezählt.

Der Startspieler der letzten Runde wird neuer Geber. Er mischt die verbliebenen Spielkarten (beim Spiel zu dritt und zu viert auch die übrig gebliebene Karte der Vorrunde) und verteilt erneut reihum an alle Spieler gleichmäßig Karten. In der zweiten Runde erhält jeder noch 12 Karten, in der dritten Runde 11 Karten usw.

Dann wählt jeder Spieler erneut eine seiner Handkarten aus, um den Trumpf und die zu gewinnenden Siegpunkte zu bestimmen. Bei der Trumpfbestimmung wird erneut die Anzahl aller Karten einer Farbe gezählt – allerdings werden sowohl die neu ausgelegten Karten, wie auch die noch bei den Stichzahlkarten liegenden, nicht gewonnenen Farbkarten aus den Vorrunden berücksichtigt. Nach Bestimmung der Trumpffarbe verläuft das Spiel wie bereits beschrieben. Zuerst werden reihum die Stiche angesagt, danach die Stiche gespielt.

SPIELEND

Das Spiel endet nach 8 Runden, also am Ende der Runde, die durch die Stichzahlkarte V (römisch 5) angezeigt wird. Jeder Spieler zählt nun seine gewonnenen Siegpunkt Karten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Impressum

Autor: Michael Feldkötter
 Gestaltung: Michaela Schelk
 www.fine-tuning.de
 Redaktion: Sebastian Rapp, Stefan Stadler

© 2008 KOSMOS Verlag
 Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
 E-Mail: info@kosmos.de
 Web: www.kosmos.de

Art.-Nr.: 74.0061
 ALLE RECHTE VORBEHALTEN
 Made in Germany