



# Calcory

für 2-4 Spieler  
(optimal 2, 3)

ab 7 Jahren

## 1. Spielidee

Jeder versucht möglichst viele Karten zu sammeln, indem er verdeckte Karten aufdeckt, deren **Ziffernsumme** möglichst nahe an 13 herankommt.

## 2. Vorbereitung



Die Karten werden mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch gemischt und dann gleichmäßig ausgebreitet (6×10). Jeder Spieler erhält Klötzchen in einer Farbe.



## 3. Spielablauf

Man einigt sich auf einen Startspieler. Von nun an wird immer reihum gespielt. //

### Karten aufdecken

Kommt ein Spieler an die Reihe, so deckt er einzeln und nacheinander, für alle Mitpieler sichtbar, Karten auf. Die Ziffern dieser Karten werden addiert. Der Spieler wird versuchen, möglichst nahe an die Summe 13 heranzukommen.

## 4. Aufdecken

**a. Gesprengt** Sobald ein Spieler beim Aufdecken die Summe 13 überschreitet, ist er gesprengt: Er muß alle von ihm aufgedeckten Karten wieder umdrehen und es kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Ein Spieler ist auch gesprengt, wenn er die **zweite Karte** mit der **Ziffer Null** aufdeckt.

**b. Treffer, 13** Gelingt es dem Spieler, die Summe 13 zu treffen, so nimmt er die von ihm aufgedeckten Karten an sich:

**Aufnehmen 1** Zuerst nimmt er diese Karten auf, muß aber dann eine von **davon** wieder verdeckt an eine beliebige freie Stelle der Auslage **zurücklegen**.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

**c. Liegenlassen** Erreicht ein Spieler nicht die 13 und wird nicht gesprengt, so kann er auch aufhören weitere Karten aufzudecken und die bisherigen Karten liegenlassen. Diese Karten bleiben aufgedeckt und er markiert sie mit seinen Klötzchen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



**2 Karten** Ein Spieler, der (am Spielanfang) noch keine aufgenommenen Karten hat, muß immer **mindestens zwei** Karten aufdecken.

## 5. Überbieten ?

Kommen später Spieler an die Reihe, so müssen sie die vorgelegte aufgedeckte Summe überbieten. Dabei dürfen sie die markierten Karten **nicht** mit verwenden.

**a. Unterbieten** Bleibt ein späterer Spieler unter der vorgelegten Summe oder wird gesprengt, so muß er seine Karten wieder zudecken und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

**b. Überbieten** Gelingt es einem späteren Spieler, Karten mit einer höheren Summe aufzudecken oder einen Treffer zu landen, so werden die vorher aufgedeckten und

markierten Karten zugedeckt, der entsprechende Spieler erhält seine Klötzchen wieder.

Waren die neu aufgedeckten Karten ein Treffer, so muß der neue Spieler die Karten wieder direkt aufnehmen (s.o.). War es kein Treffer, so markiert der neue Spieler seine Karten mit seinen Klötzchen und hofft, daß er nicht überboten wird.

- c. **Gleichziehen** Zieht ein Spieler mit der vorgelegten Summe gleich, so gilt dies als Überbieten, wenn seine Kombination aus mehr Karten besteht als die Vorgelegte. Sonst deckt er seine Karten wieder zu.

**Aufnehmen 2** Kommt ein Spieler an die Reihe und **seine** markierten Karten sind zwischenzeitlich nicht überboten worden, so nimmt er diese Karten sofort an sich. Er muß wie oben wieder eine Karte zurücklegen. Der Spieler deckt diese Runde nicht auf, es kommt der nächste an die Reihe.

---

## 6. Spielende

**Einzelkarte** Nimmt ein Spieler eine **einzelne** Karte auf, da sie eine Runde lang nicht überboten wurde, so **behält er sie** und beendet damit das Spiel. In den letzten Runden kann es dabei vorkommen, daß die Spieler nicht mehr aufdecken können, da keine verdeckten Karten mehr vorhanden sind.

Der Spieler, der nun die meisten Karten besitzt, gewinnt.