TOCK 21

First Edition | Spielanleitung

2-10 Spieler | ab 6 Jahren | 30-45 Minuten

tock21.com/anleitung?lang=de

Ziel und Spielmaterial

Sobald keine verdeckten Karten mehr auf dem Tisch liegen, gewinnt, wer zuerst keine eigenen Karten mehr hat. Die Mitte hat während des gesamten Spiels Vorrang.

• 120 Zahlenkarten: sechs vollständige Sätze von 1 bis 20.

• 1 Spezialkarte 21: El Travieso.

• 9 Ersatzkarten bleiben zu Spielbeginn außerhalb des Spiels.

• 121 aktive Spielkarten; insgesamt 130 Karten in der Schachtel.

Vorbereitung

• Die 9 Ersatzkarten herausnehmen.

• Die 121 Spielkarten mischen und verdeckt, einzeln und für alle erreichbar auf dem Tisch verteilen. Keine kleinen Ziehstapel bilden.

• In der Mitte Platz für bis zu sechs aufsteigende Zahlenreihen lassen.

• Alle beginnen ohne Handkarten. Vor jedem Spieler entsteht im Laufe des Spiels ein offener Ablagestapel. Startspieler bestimmen und im Uhrzeigersinn spielen.

Wohin darf eine Karte?

Mitte: Eine 1 eröffnet eine Reihe. Danach folgen die Zahlen in genauer Reihenfolge bis 20. Es gibt höchstens sechs Reihen.

Mitspieler: Auf die oberste offene Karte der Ablage eines Mitspielers darf eine um genau 1 höhere oder niedrigere Zahl gelegt werden. Auf eine 5 passen eine 4 oder 6.

Eigene Ablage: Nur wenn die Karte weder in die Mitte noch zu einem Mitspieler passt. Mit dem Ablegen endet der Zug.

Vorrang: Passt eine Karte sowohl in die Mitte als auch zu einem Mitspieler, muss sie in die Mitte.

Die Spezialkarte 21

Die 21 darf ausschließlich auf die offen liegende 20 eines Mitspielers gelegt werden - niemals in die Mitte.

Hat kein Mitspieler eine 20 offen liegen, legst du die 21 ganz normal auf deinen eigenen Ablagestapel. Damit endet dein Zug.

Du musst die 21 nicht gespielt haben, um gewinnen zu können.

Dein Zug

• Zuerst die oberste offene Karte deiner eigenen Ablage prüfen.

• Passt sie, spielst du sie: zuerst in die Mitte, andernfalls auf die Ablage eines Mitspielers mit einer Nachbarzahl.

• Nach jeder erfolgreich gespielten Karte erneut die jetzt sichtbare Karte deiner eigenen Ablage prüfen. So lange weiterspielen, wie eine Karte passt.

• Passt deine oberste Karte nicht, genau eine verdeckte Karte vom Tisch ziehen.

• Die gezogene Karte zuerst in die Mitte, andernfalls zu einem Mitspieler spielen. Danach wieder die eigene Ablage prüfen.

• Passt die gezogene Karte nicht, offen auf deine eigene Ablage legen. Der Zug endet sofort.

TOCK! - Klopfen und Strafkarten

Geklopft wird, wenn jemand zieht, obwohl seine oberste Ablagekarte spielbar war; die Mitte übersieht und zu einem Mitspieler legt; oder eine spielbare Karte auf die eigene Ablage legt.

Richtiges Klopfen: Die beanstandete Karte bleibt liegen. Der aktive Spieler erhält von jedem anderen Spieler die unterste Karte dessen offener Ablage, sofern vorhanden. Die Strafkarten kommen unter seine eigene Ablage. Sein Zug endet.

Falsches Klopfen: Nur der falsch klopfende Spieler erhält von jedem anderen Spieler die unterste Karte dessen offener Ablage, sofern vorhanden. Er legt die Strafkarten unter seine eigene Ablage. Der ursprüngliche Spieler setzt seinen Zug fort.

Wenn die verdeckten Tischkarten aufgebraucht sind

• Die laufende Runde wird nicht unterbrochen.

• Beim eigenen Zug zuerst die oberste offene Karte der eigenen Ablage prüfen.

• Passt sie nicht und sind keine verdeckten Tischkarten mehr vorhanden, die gesamte eigene Ablage als einen Block umdrehen.

• Nicht mischen und keine einzelne Karte von unten herausziehen.

• Anschließend immer von oben ziehen. Die anderen Spieler drehen erst bei ihrem eigenen Zug um.

Spielende und kurze Kontrolle

Solange verdeckte Karten auf dem Tisch liegen, bedeutet eine leere eigene Ablage noch keinen Sieg. Der aktive Spieler zieht weiter, bis eine Karte auf seiner Ablage bleibt.

Sobald keine verdeckten Tischkarten mehr vorhanden sind, gewinnt, wer zuerst keine eigenen Karten mehr hat. Diese Person scheidet aus der Zugreihenfolge aus. Die anderen können weiterspielen, bis alle sechs Reihen in der Mitte bei 20 angekommen sind.

Vor dem Ziehen: Eigene Ablage geprüft? Mitte geprüft? Nachbarzahl bei einem Mitspieler geprüft?

Immer von oben ziehen und legen. Nur Strafkarten werden von unten genommen.