

DREI x DR3I

Taktik. Glück. Unvorhersehbare Wendungen.

Spielanleitung

Vollständige Regeln und Kartenbeschreibungen



Spieleranzahl	2 – 4 pro Set (bis 10 mit zwei Sets)
Spieldauer	5 – 10 Minuten pro Runde
Altersempfehlung	Ab 7 Jahren
Inhalt	58 Karten (40 Zahlen + 15 Spezial + 3 Anleitung)

Inhalt des Kartensets

- **40 Zahlenkarten** mit Werten von 3 bis 12
- **15 Spezialkarten**: 4× DELETE, 4× INVISIBLE, 4× RESTART, 3× JOKER
- **3 Anleitungskarten** (Quick Start Guide)

Ziel des Spiels

Wer zuerst alle Karten (auch die Liegenden) losgeworden ist und der Aufziehstapel leer ist, gewinnt das Spiel. Bei mehr als zwei Spielern wird auf der Suche nach einem Verlierer zu Ende gespielt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Vorbereitung

Karten mischen. Jeder Spieler erhält:

- **3 verdeckte Karten** vor sich (nicht anschauen)
- **3 offene Karten** darauf
- **3 Karten** auf die Hand
- Die restlichen Karten bilden einen **Aufziehstapel**.



Man darf nun die drei offenen Karten beliebig mit den drei Karten auf der Hand tauschen.

Tipp

Tausche schlechte offene Karten gegen bessere Handkarten aus (je höher desto besser; am besten sind die Spezialkarten).

Grundregeln

01 Karten ausspielen

- Es geht darum, eine **höhere oder gleich hohe Karte** als die Gegenspieler zu spielen (mit Ausnahme der 7, siehe Kartenbeschreibung).
- Es können immer mehrere gleiche Karten gespielt werden, egal ob Spezial- oder Zahlenkarte. Auf mehrere liegende Karten (z.B. dreimal die 6) kann auch nur eine einzelne oder mehrere Karten gespielt werden (z.B. die 7, die 8, usw.).
- Auf eine liegende Karte (z.B. die 6) können auch mehrere Karten gespielt werden (z.B. dreimal die 8).
- Der erste Spieler jeder neuen Runde bildet mit dem ersten Ausspielen einen neuen liegenden Ablagestapel.

02 Karten aufnehmen

- Der Spieler, der **nicht höher oder gleich** legen kann (oder die Ausnahme bei der 7), muss den Ablagestapel aufnehmen.
- Ein Spieler, der den Ablagestapel aufnehmen muss, darf nicht ausspielen. Es beginnt der nächste Spieler.
- Auch wenn ein Spieler ausspielen könnte, darf er den Ablagestapel **freiwillig aufnehmen: Kein Spielzwang!** (mögliche Strategie bei guten, liegenden Spielkarten).

03 Karten auf der Hand

- Hat ein Spieler **4 gleiche Karten** auf der Hand, muss er diese sofort zur Seite legen und den anderen Spieler(n) offenlegen. Diese sind im Spiel nicht mehr verfügbar (gilt auch für Spezialkarten).

04 Farben

- Farben beeinflussen das Spiel nicht. Eine rote 6 kann auf eine blaue 5 gespielt werden. Die Farben sind ausschliesslich für das Spielerlebnis.

Spielablauf

Das Spiel besteht aus drei aufeinanderfolgenden Phasen. Jeder Spieler durchläuft diese Phasen individuell.

Phase 1 · Hand- und Aufziehstapel ausspielen

- Der erste Spieler legt eine oder mehrere Karten aus seiner Hand ab und bildet dadurch einen neuen Ablagestapel. Danach ist der nächste Spieler dran.
- Es wird mit den Karten in der Hand sowie dem Aufziehstapel gespielt. Dabei müssen die Spieler immer mindestens drei Karten auf der Hand haben. Spielt also ein Spieler zwei gleiche Karten, muss er im gleichen Zug zwei Karten wieder aufnehmen (vom Aufziehstapel).
- Sobald ein Spieler nicht mehr ausspielen kann, muss er den Ablagestapel aufnehmen. Anschliessend darf er keine Spielkarten mehr vom Aufziehstapel aufnehmen, solange er noch mehr als drei Karten in der Hand hält.
- Das Spiel geht so lange weiter, bis der Aufziehstapel leer ist (dies passiert automatisch, da aufgrund der Spezialkarten immer wieder Spielkarten aus dem Spiel ausscheiden).

Phase 2 · Die drei offenen Karten kommen dazu

- Sobald ein Spieler alle Handkarten ablegen konnte und der Aufziehstapel leer ist, darf er mit den drei offen liegenden Karten spielen.
- Falls ein Spieler nun den Ablagestapel aufnehmen muss, weil er nicht mehr spielen kann, darf er trotzdem von seinen offen liegenden Spielkarten ausspielen. Diese müssen jedoch für den Gegenspieler immer noch offen sichtbar liegen.
- Sobald er diese drei offen liegenden Karten sowie die Handkarten spielen konnte, beginnt für ihn Phase 3 des Spiels.

Phase 3 · Die drei zugedeckten Karten kommen dazu

- Sobald ein Spieler alle Handkarten abgelegt hat und alle drei offen liegenden Karten gespielt hat, darf er die zugedeckten Karten ausspielen. Diese werden im Zufallsprinzip ausgewählt und können vorher nicht angeschaut werden.
- Falls der Spieler eine tiefere Karte (oder höhere bei der Spezialkarte 7) legt, muss er den Ablagestapel aufnehmen.
- Tritt dies ein, muss der Spieler, bevor er wieder eine zugedeckte Karte spielen kann, alle Handkarten abgelegt haben.
- Wenn ein Spieler die letzte zugedeckte Karte spielt und diese regelkonform liegen bleibt (der Spieler besitzt keine Karten mehr), hat er **gewonnen**.

Kartenbeschreibungen

Das Spiel umfasst **40 Zahlenkarten** (3 bis 12) und **15 Spezialkarten**. Nachfolgend findest du eine Übersicht aller Kartentypen und ihrer Funktion im Spiel.

ZAHLENKARTEN (3 bis 12, ausser 7)

Die Spielkarten 3 bis 12 (mit Ausnahme der 7) sind normale Zahlenkarten. Eine Zahlenkarte kann immer auf gleich hohe oder tiefere Zahlenkarten gelegt werden (ausser auf die 7). Je nachdem können diese Zahlenkarten auch auf Spezialkarten gespielt werden (z.B. RESTART, INVISIBLE, JOKER).

KARTE 7 (Spezialkarte)

Die Spielkarte 7 kann auf tiefere Karten, auf die 7 oder, je nachdem, auf Spezialkarten gespielt werden. Auf die Spielkarte 7 können nur **gleiche oder tiefere** Spielkarten gelegt werden (7, 6, 5, 4, 3) oder Spezialkarten. Sobald eine tiefere Karte gelegt wurde, geht das Spiel standardmässig weiter. Beispiel: Spieler A spielt eine 7, Spieler B spielt eine 5, Spieler A spielt wieder eine 8.

DELETE

Spezialkarte – kann **jederzeit** gespielt werden. Das Legen dieser Karte führt zur Löschung aller gelegten Spielkarten. Diese Spielkarten sind nicht mehr im Spiel. Der Spieler, der DELETE gelegt hat, darf erneut ausspielen.

INVISIBLE (unsichtbar)

Spezialkarte – kann **jederzeit** gespielt werden. Diese Spielkarte ist unsichtbar und kann auf jede andere Karte gelegt werden. Für den nächsten Spieler gilt anschliessend die darunterliegende Spielkarte. Dies gilt auch, wenn mehrere INVISIBLE Spezialkarten aufeinander liegen.

RESTART (von vorne beginnen)

Spezialkarte – kann **jederzeit** gespielt werden. Das Spielen dieser Karte führt dazu, dass wieder jede Spielkarte gelegt werden darf, bzw. dass das Spiel von vorne beginnt. Beispiel: Liegt eine 12, dann wird RESTART gespielt – anschliessend darf wieder eine 3 (oder jede andere Karte) gespielt werden.

JOKER

Spezialkarte – beim Spielen dieser Karte kann der Wert der Karte **selbst bestimmt** werden. Der JOKER kann jede andere im Spiel vorhandene Karte sein. Beispiel: Er

kann als DELETE dienen oder als Spielkarte 7. Er muss nach den Regeln der Spielkarte gespielt werden, die ausgewählt wurde.

Auf einen Blick

Spielziel	Alle Karten loswerden, wenn der Aufziehstapel leer ist
Spielrichtung	Im Uhrzeigersinn
Phasen	1) Hand + Aufziehstapel → 2) Offene Karten → 3) Verdeckte Karten
Aufnahme	Wer nicht höher / gleich legen kann, nimmt den Ablagestapel auf
Spezialregel 7	Auf eine 7 dürfen nur gleich hohe oder tiefere Karten gelegt werden
Vier Gleiche	Vier identische Karten auf der Hand müssen aus dem Spiel
Kein Spielzwang	Den Ablagestapel darf man auch freiwillig aufnehmen

Viel Spass!

Weitere Informationen, Beispiele für Spielzüge und Kontaktdaten findest du auf der Webseite www.dreimaldr3i.ch. Folge uns auf Instagram: [@dreimaldr3i_kartenspiel](https://www.instagram.com/dreimaldr3i_kartenspiel).