

WORUM GEHT ES BEI BLASMUSIK-DOPPEL?

Blasmusik-Doppel besteht aus 31 Karten, wobei auf jeder Karte 6 Symbole abgebildet sind. Vergleicht man zwei Karten miteinander, so stimmt immer genau ein Symbol überein.



WIE FUNKTIONIERT'S?

Ziel des Spiels ist es, das übereinstimmende Symbol zuerst zu finden und es laut zu benennen.

Je nach Spielvariante darf derjenige, der das Symbol zuerst gefunden hat, eine Karte abgeben oder behalten. Waren mehrere Spieler gleich schnell, gewinnt derjenige, der die Karte zuerst abgelegt oder genommen hat.

Gibt es am Ende eines Spieles einen Gleichstand, kommt es zu einem Duell. Beide Spieler ziehen eine Karte und decken sie gleichzeitig auf. Wer zuerst das übereinstimmende Symbol laut benennt, gewinnt.

SPIELVARIANTE 1 - MOLTO

Jeder Spieler erhält eine verdeckte Karte. Die restlichen Karten werden in die Mitte gelegt, wobei die oberste aufgedeckt wird. Das Ziel bei dieser Variante ist es, die meisten Karten zu sammeln.

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Karte um. Wer zuerst das übereinstimmende Symbol seiner Karte und der aufgedeckten Karte gefunden hat, benennt es und legt die Karte von der Mitte aufgedeckt auf seine Karte. Dann legt er die oberste Karte des Kartenstapels in der Mitte um und es wird wieder das übereinstimmende Symbol gesucht.



SPIELVARIANTE 2 - MENO

Eine Karte wird aufgedeckt in die Mitte gelegt. Die restlichen Karten werden verdeckt auf die Spieler aufgeteilt. Das Ziel bei dieser Variante ist es, alle eigenen Karten als Erster loszuwerden.

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Karte um. Wer zuerst das übereinstimmende Symbol seiner Karte und der aufgedeckten Karte gefunden hat, benennt es, darf seine Karte aufgedeckt auf die Karte in der Mitte legen. Das ist nun die neue Vergleichskarte. Wer als erster keine Karten mehr hat, gewinnt.

Österreichische Blasmusikjugend

Hauptplatz 10 | 9800 Spittal/Drau

www.blasmusikjugend.at

office@blasmusikjugend.at

ZVR: 910646635



SPIELVARIANTE 3 - FORTE

Jede Person bekommt in jeder Runde eine verdeckte Karte, die übrigen Karten werden auf die Seite gelegt. Vorher soll festgelegt werden, wie viele Runden gespielt wird (mindestens fünf). Das Ziel ist es, am Ende des Spiels die wenigsten Karten zu haben bzw. seine Karte in jeder Runde loszuwerden.

Alle Spieler legen ihre Karten verdeckt auf die Handflächen und drehen sie gleichzeitig um. Sobald ein Spieler ein gleiches Symbol zwischen seiner Karte und der eines Mitspielers sieht, legt er seine Karte auf die des Mitspielers. Wenn jemand mehrere Karten auf seiner Hand liegen hat, legt er alle Karten auf die Hand des Mitspielers. Es wird immer mit der obersten Karte verglichen. Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler alle Karten auf seiner Hand hat, er legt sie vor sich ab. Dann beginnt eine neue Runde und alle Spieler erhalten eine neue verdeckte Karte. Der Spieler, der am Ende des Spiels die wenigsten Karten vor sich liegen hat, gewinnt.



SPIELVARIANTE 4 - TERZETT

Es wird mit allen Karten ein verdeckter Stapel gebildet. Die obersten 9 Karten werden aufgedeckt in die Mitte gelegt. Das Ziel bei dieser Variante ist es, die meisten Karten zu sammeln.

Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich ein Symbol zu finden, das zwischen drei Karten übereinstimmt. Sobald er es gefunden hat, benennt er es und darf die drei Karten nehmen. Die drei Lücken werden mit neuen Karten vom Stapel gefüllt. Es wird so lange gespielt, bis keine Karten mehr am Stapel sind bzw. es keine drei Karten mit übereinstimmenden Symbolen mehr gibt.

