DE

SPIEL-REGEL

TWHIST

INHALT

52 Spielkarten (32 Zahlenkarten + 20 Twhist-Karten),
50 sechseckige FLIP-Karten (Wertungskarten), Spielregel

3-5 | 8+ | 10'

SPIELZIEL

Versucht, am Spielende möglichst viele Sterne auf euren FLIP-Karten zu haben, indem ihr Stiche gewinnt und anschließend entsprechende FLIP-Karten umdreht. Aber aufgepasst, es kann sein, dass ihr einige eurer FLIP-Karten auch wieder zurückdrehen müsst!

SPIELVORBEREITUNG

ABB. 1

- Jeder von euch nimmt sich einen Satz von 10 FLIP-Wertungskarten. Legt diese 10 Karten mit der Zahlenseite nach oben in zwei 5er-Reihen in aufsteigender Reihenfolge vor euch aus (s. Abb. 1).
- Jeder erhält außerdem einen Satz mit den 4 verschiedenen Twhist-Karten (s. Twhist-Karten). Ihr einigt euch entweder darauf, diese offen vor euch auszulegen (für ein einfacheres Spiel) oder sie verdeckt zusätzlich zu den Zahlenkarten auf der Hand zu halten (für ein schweres Spiel).
- Mischt alle Zahlenkarten (mit den Zahlen von -1 bis 5) und verteilt sie verdeckt und gleichmäßig an euch alle. Bei einem Spiel mit 3 oder 5 Spielern legt die 31. und 32. Karte offen an den Tischrand, so dass sie jeder sehen kann. Diese Karten spielen aber nicht mit.

SPIELT & PASST EUCH AN

Der Spieler links vom Dealer beginnt. Er legt 1 beliebige seiner Spielkarten offen auf den Tisch. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, und auch jeder weitere Spieler muss 1 Karte offen ausspielen. Legt die 5, 4 bzw. 3 Karten des Stichs (bei 5, 4 bzw. 3 Spielern) offen in die Tischmitte, sie spielen anschließend noch eine wichtige Rolle.

Ihr müsst immer, sofern möglich, der angespielten Farbe folgen, also eine Zahlenkarte derselben Farbe wie die zuerst gespielte Karte ausspielen. Hast du mehrere Karten der angespielten Farbe auf deiner Hand, kannst du frei wählen, welche hiervon du ausspielen möchtest. Kannst du der ange-spielten Farbe nicht folgen, spielst du eine Zahlenkarte in einer beliebigen anderen Farbe aus, aber den Stich kannst du so nicht gewinnen.

Wurde keine Twhist-Karte (s.u.) gespielt, gewinnt der, der die höchste Zahlenkarte in der angespielten Farbe ausgespielt hat, den Stich. Dieser Spieler spielt auch die erste Karte des nächsten Stichs aus.

TWHIST-KARTEN

Twhist-Karten darfst du jederzeit anstelle von Zahlenkarten ausspielen, selbst dann, wenn du Karten der angespielten Farbe auf deiner Hand hast. Spielt derjenige, der den neuen Stich beginnt, eine Twhist-Karte aus, bestimmt die nächste ausgespielte Zahlenkarte die zu bekennende Farbe für diesen Stich.

MEINS!

Der erste Spieler, der diese Karte ausspielt, gewinnt den Stich. Dieser Spieler muss dann auch als erster 1 oder 2 Karten aus der Tischmitte wählen, um Punkte zu machen (s.u.: „Die Wertungspunkte“), es sei denn, es wurde auch ein „Dieb“ ausgespielt. Dieser Spieler beginnt auch den nächsten Stich, es sei denn, es wurde auch eine „Pole Position ”-Karte ausgespielt.

DIEB

Diese Karte stiehlt den Stich, so dass dieser Spieler als erster 1 oder 2 Karten aus der Mitte auswählt, selbst wenn „Meins!“-Karten ausgespielt wurden. Dieser Spieler beginnt aber nicht den nächsten Stich, sondern dies tut wie gehabt der Spieler mit dem höchsten Kartenwert der angespielten Farbe bzw. der Spieler mit der zuerst ausgespielten „Meins!“-Karte. Es sei denn, es wurde auch eine „Pole Position“-Karte gespielt, dann beginnt dieser Spieler.

POLE POSITION

Der erste Spieler, der diese Karte ausspielt, beginnt die nächste Runde, unabhängig davon, wer den aktuellen Stich gewinnt.

PASSEN

Alle Spieler, die diese Karte ausspielen, setzen für diese Runde komplett aus, sie müssen diesmal also keine FLIP-Karte umdrehen!

DIESES SYMBOL MARKIERT EIN SPIELELEMENT, DAS DIR HILFT, DEINE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT ZU ERHÖHEN!

Spiel von: Christian Kruchten, Dennis Kirps & Gérard Pierson - Graphic Design: FlexiQ bv

Herausgegeben und vertrieben von FlexiQ bv - Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgien - info@flexiqgames.com

© 2025 FlexiQ Belgien. Alle Rechte vorbehalten.

DE

SPIEL-REGEL

TWHIST

INHALT

52 Spielkarten (32 Zahlenkarten + 20 Twhist-Karten),
50 sechseckige FLIP-Karten (Wertungskarten), Spielregel

3-5 | 8+ | 10'

ACHTUNG! Werden mehrere identische Twhist-Karten in einem Stich gespielt, zeigt hiervon immer nur die zuerst ausgespielte Karte ihre Wirkung.

- Werden die Karten „Meins!“, „Dieb“ und „Pole Position“ in einem Stich ausgespielt, verliert die „Meins!“-Karte ihre Wirkung. Der Spieler mit dem „Dieb“ wählt zuerst die 1 oder 2 Karten aus der Tischmitte aus, um eine FLIP-Karte umzudrehen, und der Spieler mit der „Pole Position“ beginnt den nächsten Stich.
- Spielt ihr alle im selben Stich eure „Passen“-Karte aus, kommen diese Karten aus dem Spiel und der Spieler, der diesen Stich begonnen hat, beginnt auch den nächsten.
- Alle anderen Kombinationen von Twhist-Karten im gleichen Stich haben keine Auswirkung aufeinander.
- Twhist-Karten haben keinen Wert, sie werden also bei den Wertungspunkten (s.u.) nie berücksichtigt.

DIE WERTUNGSPUNKTE

Der Gewinner eines Stichs muss wenigstens 1 und darf höchstens 2 Zahlen-karten aus der Tischmitte auswählen (sofern vorhanden) und anschließend zur Seite legen. Sie sind damit aus dem Spiel. Der Wert (bei 1 Karte) oder die Summe beider Werte (bei 2 Karten) gibt an, welche seiner FLIP-Karten er auf die andere Seite drehen muss. Alle anderen Spieler (außer denen, die eine „Passen“-Karte gespielt haben) müssen nun die FLIP-Karte umdrehen, die der Summe aller verbliebenen Zahlenkarten in der Tischmitte entspricht. Ist keine Zahlenkarte mehr übrig, muss auch keine FLIP-Karte umgedreht werden. Legt anschließend auch alle restlichen Karten aus der Tischmitte zur Seite, sie spielen nicht mehr mit.

HINWEISE

- Liegt die Summe bei -1 oder darunter, dreht ihr die FLIP-Karte mit der -1 um.
- Liegt die Summe bei 8 oder darüber, dreht ihr die FLIP-Karte mit der 8 um.

Die Anzahl der Sterne, die auf der Sternenseite eurer FLIP-Karten zu sehen sind, zeigt die Siegpunkte an, die ihr aktuell besitzt. Je mehr, desto besser!

ABER AUFGEPASST!

Es ist möglich, dass ihr im Laufe des Spiels FLIP-Karten wieder auf ihre Zahlenseite zurückdrehen müsst! Auf diese Weise verliert ihr natürlich die Siegpunkte wieder, die ihr zuvor besessen habt. Ihr dreht also immer die FLIP-Karte um, um deren Wert es gerade geht. Beim 1. Mal dreht ihr sie auf ihre Sternenseite, beim 2. Mal wieder auf ihre Zahlenseite, beim 3. Mal wieder auf die Sternenseite ... usw.

BEISPIEL

PUNKTE AM ANFANG DES STICHS

SPIELER 1

SPIELER 2

SPIELER 3

SPIELER 4

SPIELER 3 GEWINNT DEN STICH

Der Stichgewinner wählt

→ DREH 6 UM

Alle Gegner erhalten

→ DREH 3 UM

PUNKTE AM ENDE DES STICHS

SPIELER 1

SPIELER 2

SPIELER 3

SPIELER 4

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der letzte Stich gespielt und ein letztes Mal FLIP-Karten umgedreht wurden. Nun zählt jeder alle Sterne auf der Sternenseite seiner FLIP-Karten zusammen.

DER GEWINNER!

Wer die meisten Sterne auf seinen FLIP-Karten hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt hiervon derjenige, der mehr seiner FLIP-Karten auf der Sternenseite liegen hat. Bei erneutem Gleichstand sind diese alle Gewinner.

Spiel von: Christian Kruchten, Dennis Kirps & Gérard Pierson - Graphic Design: FlexiQ bv

Herausgegeben und vertrieben von FlexiQ bv - Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgien - info@flexiqgames.com

© 2025 FlexiQ Belgien. Alle Rechte vorbehalten.

ENTDECKT UNSERE SPIELE AUF
WWW.FLEXIQGAMES.COM

REAKTIONS-GESCHWINDIG-KEIT KARTEN-SPIELE

TAKTISCHES KARTEN-SPIELE

REAKTIONS-GESCHWINDIG-KEIT WÜRFEL-SPIELE

'FLEX' GEDÄCHTNIS-SPIELE

SCHNELLE STRATEGIE-SPIELE

TAKTISCHE BRETT-SPIELE

FLEXIQ®
PLAY • ADAPT • GROW