

NJET!

Ein Stichspiel mit raffiniertem Vorspiel
für 3-4 Nein-Sager ab 10 Jahren

Spielidee

Die Karten werden ausgespielt und mit dem Partner Stiche eingeheimst. Doch die Teams können nach jeder Runde wechseln. Vor dem eigentlichen Stichspiel werfen alle mit bärenstarkem Gewicht ihre Wünsche in die Waagschale und legen erst einmal die „Regeln“ fest. Wer zum Beispiel keine rote Karten hat, bestimmt einfach mit einem lautstarken „Njet!“, daß Rot nicht Trumpf wird.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Charakter-Karten (Bär, Wolf, Falke, Taube)
- 40 Spielkarten (in vier Farben: 2 x die Werte 1, je 1 x 2 bis 9)
- 15 Njet-Steine
- 1 Njet-Block

Das Spiel für 4 Teilnehmer

(Die Änderungen für das Spiel zu dritt stehen am Ende der Regel.)

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält eine Charakter-Karte freier Wahl und legt sie offen vor sich ab.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt, die 15 Njet-Steine kommen daneben.
- Der älteste Spieler mischt die Karten gründlich und verteilt an jeden 10 Karten. Sein linker Nachbar beginnt die erste Spielphase, nach ihm geht es reihum weiter.
- Ein beliebiger Spieler nimmt den Njet-Block und einen Stift. Er schreibt die Namen der Spieler über die Abbildung ihrer Charakter-Karte und notiert später die Punktergebnisse für alle Spieler.

Der Spielplan

Die einzelnen Zeilen des Spielplans legen, je nachdem, welches hellgraue Feld frei bleibt, folgende Bedingungen fest:

1. **Startspieler:** Der Spieler mit der entsprechenden Charakter-Karte ist Startspieler und darf sich einen Spielpartner aussuchen. Die beiden anderen Spieler bilden das gegnerische Team.
2. **Ablegen:** Vor dem Stichspiel muß jeder eine oder zwei Karten beiseite legen. Die Karten werden verdeckt zur Seite gelegt. Sie spielen im nachfolgenden Stichspiel keine Rolle. Bleibt als einziges Feld das Njet!-Feld frei, wird ohne Ablegen gespielt.
3. **Trumpf:** Entweder sind die roten, schwarzen, blauen oder grünen Karten Trumpf.
4. **Supertrumpf:** Entweder sind die beiden roten 1er oder die schwarzen, blauen bzw. grünen 1er der Supertrumpf. Bleibt als einziges Feld das Njet!-Feld frei, wird ohne Supertrumpf gespielt. Alle 1er, die nicht Supertrumpf sind, zählen als niedrigste Karte für ihre jeweilige Farbe.
5. **Punktzahl** (pro Stich / pro Beutekarte): Nicht die Werte der Karten zählen, sondern jeder gewonnene Stich bzw. jede eroberte Beutekarte zählt 1, 2, 3 oder 4 Punkte.

Spielverlauf

Gespielt werden mehrere Durchgänge. Jeder Durchgang besteht aus zwei Teilen. In der Njet-Phase werden die „Regeln“ für das anschließende Stichspiel festgelegt.

1. Die Njet-Phase

Die Spieler betrachten ihr Kartenblatt und versuchen, mit den Njet-Steinen im eigenen Sinne, die Bedingungen für das anschließende Stichspiel festzulegen.

Wer an der Reihe ist, nimmt einen Stein vom Vorrat und deckt damit ein freies, hellgraues Feld auf dem Spielplan ab. Er sagt z.B. „Njet! Blau ist nicht Trumpf“ und legt den Stein dazu auf die blaue Sichel in der Zeile „Trumpf“. Damit hat dieses Feld für das folgende Stichspiel keine Gültigkeit mehr. Der Reihe nach verfahren die anderen Spieler genauso, bis alle 15 Steine eingesetzt sind.

Wichtig: In jeder Zeile (1 bis 5) muß immer genau ein hellgraues Feld frei bleiben!

Beispiel:

1. STARTSPIELER					
2. ABLEGEN					
3. TRUMPF					
4. SUPERTRUMPF					
5. PUNKTE - PRO STICH - PRO BEUTE					

Die 15 Njet-Steine liegen auf dem Spielplan und bestimmen folgende Bedingungen: Der „Falke“ ist Startspieler. Er sucht sich einen Partner. Jeder Spieler muß eine seiner Handkarten ablegen. Danach spielt der Startspieler zum ersten Stich aus. Im anschließenden Spiel sind alle blauen Karten Trumpf und die beiden schwarzen 1er die Supertrumpfe. Am Ende wird jeder Stich und jede Beutekarte mit 3 Punkten abgerechnet.

2. Das Stichspiel

Nachdem der Startspieler seinen Partner gewählt hat und alle Spieler entsprechend der Vorgabe keine, eine oder zwei Karten verdeckt neben dem Spielplan abgelegt haben, legt der Startspieler eine beliebige Karte offen in die Tischmitte.

Die anderen Mitspieler legen der Reihe nach eine Karte dazu. Dabei muß man die Farbe bedienen. Das heißt, daß man ebenfalls eine Karte in der vom Startspieler vorgespielten Farbe legen muß, sofern man sie hat.

Wer nicht bedienen kann, darf einen Trumpf oder Supertrumpf spielen.

Wenn als erste Karte ein Trumpf gespielt wird, müssen die anderen Spieler mit Trumpf oder Supertrumpf bedienen.

Das gilt auch, wenn ein Supertrumpf vorgespielt wird.

Kann ein Spieler die Farbe nicht bedienen und auch nicht trumpfen, muß er eine beliebige andere Karte legen.

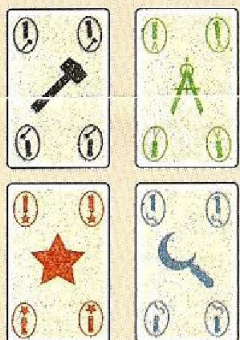
Hat jeder eine Karte gelegt, wird festgestellt, wer diese Karten (den Stich) gewinnt:

- Den Stich gewinnt die Karte mit dem **höchsten** Wert in der **angespielten** Farbe, es sei denn ein Trumpf oder Supertrumpf wurde gespielt.
Liegen im Stich beide Einsen derselben Farbe, ist die zweite „1“ höher als die erste „1“.
- Sind einer oder mehrere Trümpfe aber kein Supertrumpf im Stich, gewinnt der **Trumpf** mit dem höchsten Wert den Stich.
- Befindet sich ein **Supertrumpf** im Stich, gewinnt dieser den Stich.
- Wenn beide Supertrümpfe im Stich liegen, gewinnt der **zweite** Supertrumpf den Stich.

Der Spieler, der den Stiche erobert hat, schiebt die gewonnenen Karten zusammen und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab.

Weitere gewonnene Stiche werden nicht darauf-, sondern ebenfalls einzeln gelegt. Anschließend legt der Spieler für den nächsten Stich die erste Karte offen in die Tischmitte.

Die Beutekarten



Alle Karten mit dem Wert „1“ können zur Beute des gegnerischen Teams werden. Das gilt auch für die Supertrümpfe. „Beute“ macht man immer dann, wenn man einen Stich gewinnt, in den ein gegnerischer Spieler eine Karte mit dem Wert „1“ gelegt hat. Jede eroberte „1“ wird getrennt offen neben den gewonnenen Stich gelegt. Es ist möglich, daß in einem Stich zwei Beutekarten erobert werden.

Wertung

Sobald alle Stiche gespielt wurden und die Spieler keine Karten mehr auf der Hand halten, wird gewertet. Jedes Team zählt die Anzahl der gewonnenen Stiche und ihre eroberten Beutekarten. Diese Summe wird mit der gültigen Punktzahl (vgl. auf dem Spielplan Zeile 5: „Punkte“) multipliziert. Das Ergebnis wird für jeden Spieler getrennt auf dem Njet-Block aufgeschrieben.

Beispiel: Alf und Betty haben 3 Stiche und 1 x Beute gemacht, Claus und Dotty können 5 Stiche und 2 Beutekarten verbuchen. Die Punktzahl für diese Runde ist „3“. So bekommen Alf und Betty jeweils $(3 \text{ Stiche} + 1 \text{ Beute}) \times 3 = 12 \text{ Punkte}$ gutgeschrieben. Claus und Dotty erhalten $(5 \text{ Stiche} + 2 \text{ Beute}) \times 3 = 21 \text{ Punkte}$.

Nach einer Wertung werden die Njet-Steine wieder vom Brett geschoben. Der linke Nachbar vom letzten Geber mischt sämtliche Spielkarten neu und verteilt wieder an jeden zehn. Ein neuer Durchgang mit Njet-Phase und Stichspiel beginnt.

Spielende

Nach acht Durchgängen endet das Spiel. Der Spieler, der dann das höchste Punktergebnis erspielt hat, ist Gewinner.

Das Spiel für 3 Teilnehmer

Die Regeln werden aus dem Spiel für 4 Teilnehmer übernommen und nur in folgenden Punkten geändert:

- Von den Charakter-Karten wird eine nicht ausgegeben. Sie kommt in die Schachtel zurück und das entsprechende Feld in der Zeile „Startspieler“ wird für das ganze Spiel mit einem Njet-Stein abgedeckt.
- Die vier Spielkarten mit dem Wert „2“ werden **aussortiert** und in die Schachtel gelegt. Die verbliebenen 36 Karten werden so verteilt, daß jeder 12 erhält.
- Der jeweilige Startspieler entscheidet, ob er **alleine oder** mit einem **Partner** spielen möchte, so daß also immer zwei gegen einen spielen.
- Bei der Wertung **verdoppelt** der Alleinspieler die Anzahl seiner gewonnenen Stiche und Beutekarten.
Beispiel: Angy spielt alleine und hat 5 Stiche und 1 Beutekarte gewonnen. Biggy und Chris haben als Partner 7 Stiche und 2 x Beute gemacht. Der Punktwert für diesen Durchgang ist „2“. Angy erhält $(5 \text{ Stiche} + 1 \text{ Beute}) \times 2 = 12 \text{ Punkte}$. Da Angy alleine gespielt hat, werden die Punkte verdoppelt = 24 Punkte. Biggy und Chris bekommen $(7 \text{ Stiche} + 2 \text{ Beute}) \times 2 = 18 \text{ Punkte}$.
- Das Spiel endet nach 6 Durchgängen.

Verkürztes Spiel

Wer ein kürzeres Spiel möchte, spielt zu dritt 3 und zu viert 4 Durchgänge.

Der Autor: Stefan Dorra, 1958 geboren, lebt in Norddeutschland. Der Sprachheilpädagoge ist über die Beschäftigung mit sprachtherapeutischen Spielformen zur Entwicklung von Spielen zur geselligen Unterhaltung gelangt. Nach dem Erfolgshit „Linie 1“ (Auswahlliste Spiel des Jahres 1995) legt er nun mit dem originellen Stichspiel „Njet“ sein zweites Spiel bei Goldsieber vor.

Grafik: Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH