



Gleichstand bei der niedrigsten Karte: Haben zwei oder mehr Spieler die niedrigste Karte, dann werden zusätzliche Karten an diese Spieler ausgeteilt. Diese Karten werden benutzt, um den Startspieler zu bestimmen. Sollten diese Karten wiederum gleich sein, dann werden solange weitere Karten verteilt, bis eindeutig ist, wer anfängt.

Sollte jemand bei diesem Vorgang ein Pärchen erhalten, dann wird die zugeteilte Karte abgelegt und der betroffene Spieler erhält eine Ersatzkarte. Man kann beim Bestimmen des Startspielers nicht direkt verlieren, aber eventuell hat man mehr Karten vor sich liegen, als man sich wünscht.

Willkommen!

Pairs ist ein einfaches Fordere-dein-Glück-heraus-Spiel mit einem ungewöhnlichen Kartenset. Die Karten tragen die Zahlen von 1 bis 10, mit 1x1, 2x2, 3x3 usw. Ihr könnt viele verschiedene Varianten mit eurem Pairs-Kartenset spielen, aber lasst uns mit dem Grundspiel beginnen.

Das Grundspiel: Pairs hat keinen Sieger, nur einen Verlierer. In jeder Runde bekommen die Spieler Karten, wenn sie am Zug sind, solange bis einer *aussteigt* oder ein *Pärchen* erhält. Beides gibt dem Spieler Punkte und Punkte sind *schlecht*. Es verliert der Spieler, der zuerst die vereinbarte Punktzahl erreicht:

Punktzahl fürs Spielende

Spieler:	2	3	4	5	6+
Punktzahl:	31	21	16	13	11

(Die Formel: 60 Punkte, geteilt durch die Spieleranzahl, dazu 1 addieren.)

Strafen: Wer will, kann man für den Verlierer eine *Strafe* ausmachen. Der Verlierer könnte einen Witz erzählen, die nächste Runde ausgeben, ein lustiges Geräusch machen oder was immer für eure Gruppe angemessen ist.

Wer sollte austeilen? Ein Spieler kann für das gesamte Spiel austeilen, oder die Rolle des Gebers kann um den Tisch wandern. Die Position des Gebers ist nicht von Bedeutung, da der Startspieler immer durch die niedrigste Karte bestimmt wird.

Wie man spielt?

Spielbeginn: Der Kartenstapel wird gemischt. Dann werden 5 Karten *verbrannt*, d.h. sie werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Diese 5 Karten bilden den Anfang des Ablagestapels. Jedes Mal, wenn neu gemischt wird, werden wieder 5 Karten *verbrannt*. Das macht es für die Spieler schwerer, die Karten mitzuzählen.

Zu Beginn einer Runde wird vor jedem Spieler eine Karte offen ausgelegt. Der Spieler mit der niedrigsten Karte beginnt (bei Gleichstand siehe Kasten rechts oben).

In seinem Zug hat ein Spieler zwei Möglichkeiten: Er nimmt eine Karte (er spielt auf *Risiko*) oder er *steigt aus*. Bekommt er ein *Pärchen* oder steigt er aus, ist die Runde vorbei und er erhält Punkte. Wenn nicht, geht die Runde mit dem linken Nachbarn weiter.

Ein Pärchen: Wer auf *Risiko* geht, der hofft kein *Pärchen* zu erhalten (zwei Karten mit der gleichen Zahl). Wer ein *Pärchen* erhält, der bekommt dem Wert der Karte entsprechend Punkte,

beispielsweise bei zwei 8en bekommt er 8 Punkte. Er behält eine der Karten, um den Punktestand zu verfolgen.

Aussteigen: Anstatt eine Karte zu nehmen, kann man *aussteigen*. Wer das macht, nimmt sich die *niedrigste Karte im Spiel* und behält sie für den Punktestand. Man kann diese Karte von den Auslagen aller Spieler wählen, nicht nur von seiner eigenen.

Manchmal sollte man besser kein Risiko eingehen und *aussteigen*. Hierbei kommt es drauf an, wie hoch die Chance auf ein *Pärchen* ist.

Ende der Runde: Sobald ein Spieler ein *Pärchen* erhält oder *aussteigt*, ist die Runde vorbei. Alle Handkarten werden verdeckt in die Mitte auf den Ablagestapel gelegt und eine neue Runde beginnt.

Die Spieler behalten ihre Punktekarten offen vor sich. Diese Karten kommen bis zum Spielende nicht zurück in den Kartenstapel.

Neu mischen: Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt. Nicht vergessen, nach dem Mischen werden wieder 5 Karten *verbrannt*.

Das Spiel verlieren: Es gibt keinen Sieger, nur einen Verlierer. Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Punktzahl für das Spielende erreicht (siehe dazu links die Tabelle der Punktzahlen fürs Spielende). Zum Beispiel verliert in einem Spiel mit 4 Spielern derjenige, der zuerst 16 Punkte erreicht.

Weiter spielen! Wir hoffen, dass euch Pairs gefällt. Besucht uns doch einmal auf www.truant.de.

Spielvariante: Fortlaufend

Fortlaufend spielt sich wie das Grundspiel, bis zu dem Punkt, an dem ein Spieler ein *Pärchen* bekommt oder *aussteigt*. Denn dann werden nur die Karten dieses Spielers abgelegt. Er hat nun eine leere Auslage vor sich, aber er bleibt im Spiel. Alle anderen behalten ihre Karten. Damit ist das Spiel eine einzige lange Runde anstelle von mehreren kurzen.

Hier sind noch einige Regeln für **Fortlaufend**:

- 1 Wer *aussteigt*, kann eine beliebige Karte im Spiel wählen. Es muss nicht die niedrigste Karte sein.
- 2 Wer keine Karten hat, muss auf *Risiko* gehen (eine Karte nehmen).

Fortlaufend ist eine großartige Abwechslung. Unbedingt ausprobieren!

Über das Untiefe-Wesen-Set

Das **Untiefe-Wesen-Set** wurde von **John Kovalic** für das 2014 Pairs-Kickstarter-Projekt illustriert. Diese Regel enthält **Monster**, eine Pokervariante.

Spielvariante: Monster

Monster ist eine Pairs-Variante, die auf der besten Pokervariante aller Zeiten basiert, **Frankenstein**. Monster funktioniert anders, denn es ist kein Poker. Aber das Spielgefühl ist sehr ähnlich.

Spieler: 4-8

Benötigt wird: Ein Spiel Pairs und Pokerchips (oder Münzen) für die Einsätze (ca. 100 je Spieler).

Zusammenfassung: Monster ist ein eigenständiges Glücksspiel mit Einsätzen. Allerdings kann eine Partie mehrere Runden dauern. Erst am Ende einer Partie wechselt der Geber zur Linken (wenn der Pott geleert wird). Das bedeutet, dass derselbe Spieler in vielen Runden als Erster agieren kann, was sich über mehrere Partien aber wieder ausgleicht.

Spielbeginn: Zu Beginn kommt der Einsatz in den Pott. Bei 4-5 Spielern ist der Einsatz 2 Münzen, bei 6 und mehr Spielern 1 Münze. Der Einsatz wird nur in der ersten Runde einer Partie gezahlt.

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 6 Handkarten. Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt.

In jedem Zug: Jeder Spieler kommt einmal an die Reihe. Er darf null bis 3 Karten *abwerfen* oder *aussteigen*. Er darf *keine* Kartenhand behalten, die ein Pärchen hat. Auch bei einigen anderen Händen sollte er lieber aussteigen, aber das hängt von der Situation ab.

Die *abgeworfenen* Karten gehen verdeckt in die Tischmitte und bilden die Spielhand des Monsters. Durch *Aussteigen* abgelegte Karten werden nicht in die Tischmitte zum Monster gelegt. Sie werden aus dem Spiel entfernt.

Der Showdown: Nachdem jeder Spieler seinen Zug ausgeführt hat, kommt es zum Showdown der besten Hand (siehe unten). Der Spieler mit der besten Hand muss gegen das Monster antreten.

Wenn ein Spieler dem Monster gegenübersteht, *mus*s er es auch besiegen, um den Pott zu erlangen. Gelingt ihm das nicht, verliert er. Er zahlt 5 Münzen in den Pott und ist aus dem Spiel. (Das Monster gewinnt auch bei einem Gleichstand.)

Die beste Hand: Jede Hand mit einem Pärchen verliert und kann nicht im Showdown antreten.

Alle Hände werden beim Showdown über ihre höchste Karte gewertet, dann mit der zweithöchsten usw. Die beste mögliche Hand ist 10-9-8-7-6-5. Eine schlechte Karte mehr ist besser als keine. 10-8-7-4 ist also besser als nur 10-8-7.

Dies ist ähnlich dem Vergleich bei Poker für die höchste Karte, allerdings gibt es hier kein Limit an Karten und es hat keine Auswirkungen, wenn die Karten in direkter Folge sind.

Das Monster verwendet die gleichen Regeln, allerdings ignoriert es Pärchen. Das Monster handhabt seine Karten, als hätte es nur eine von jeder Zahl.

Wie es weitergeht: Bleibt das Monster unbesiegt, werden die Karten neu gemischt und die nächste Runde mit den überlebenden Spielern beginnt. Spieler, die *aussteigen* oder vom Monster besiegt wurden, nehmen erst wieder an der nächsten Partie teil. Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Monster besiegt oder wenn nur noch ein Spieler übrig bleibt.

Gleichstand: Zwei Spieler, die das Monster mit der exakt gleichen Hand besiegen, teilen sich den Pott. Wenn sie beide gegen das Monster verlieren, zahlen beide 5 Münzen in den Pott und sind raus, außer sie sind die letzten verbleibenden Spieler in der Partie. In diesem Fall zahlen sie auch je 5 Münzen in den Pott, aber sie spielen eine weitere Runde.

Strategie: In den ersten Runden sollte man sich lieber zurückhalten, indem man mit niedrigen Händen versucht, einem Kampf gegen das Monster auszuweichen. Wenn weniger Spieler um den Pott kämpfen, ist es einfacher, das Monster zu besiegen. Probiert verschiedene Strategien aus, um den Spielfluss und das „Verhalten“ des Monsters besser einschätzen zu können.



Andere Glücksspiel-Regelvarianten

Es folgen einige Glücksspiel-Regeln, die mit Pairs gespielt werden können. Erfindet neue eigene Regeln!

Niemand muss um echtes Geld spielen, um am Glücksspiel Spaß zu haben! Punkte lassen sich genauso gut mit Markern oder Pokerchips festhalten.

Seattle-Regeln: Am Ende des Spiels zahlt der Verlierer jedem anderen Spieler 1 Münze.

Tacoma-Regeln: Bei Tacoma wird für den Verlierer ein Einsatz bestimmt (z.B. 6 Münzen), die er an den Spieler mit dem niedrigsten Punktestand zahlt. Bei Gleichstand wird der Einsatz aufgeteilt. Bleiben dabei Münzen übrig, gehen sie über zum Einsatz für das nächste Spiel.

Olympia-Regeln: Der Verlierer zahlt wie bei Tacoma an den Spieler mit den wenigsten Punkte den Einsatz aus. Dieser ist die Differenz der Punkte zwischen den beiden Spielern. Das macht jeden Punkt interessanter.

Pairs von James Ernest und Paul Peterson, unter Mithilfe von Joshua Howard und Joe Kisenwether. Frankenstein wurde von E. Jordan Bojar erfunden. Untiefe Wesen (Original: *Shallow Ones*) Illustrationen von **John Kovalic**. Redaktion: Carol Monahan, Cathy Saxton, Christopher Dare, Mike Selinker. Ermöglicht durch **Kickstarter!**

Pairs und das Pairs Logo ©, ™ 2014 James Ernest und Hip Pocket Games, USA.

Deutsche Ausgabe © 2015 Truant UG (haftungsbeschränkt), Frauenlobstr. 95, 55118 Mainz. Unter Lizenz von Cheapass Games. Übersetzung ins Deutsche: Oliver von Spreckelsen mit Heinrich Glumpler, Bernd Keller, Marc A. Truant und Fat Auberon.

PAIRS · Set 2: Untiefe Wesen · Art.-Nr. 5522 · ISBN 978-3-934282-71-1

www.truant.de