Paaranoia

amigo-spiele.de/01753

von James Ernest & Paul Peterson mit Illustrationen von Markus Wagner

Spieler: 2–8 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 15 Minuten

Spielmaterial

55 Karten mit den Werten „1“ bis „10“

1x 2x 3x 4x 5x 6x 7x 8x 9x 10x

Spielidee

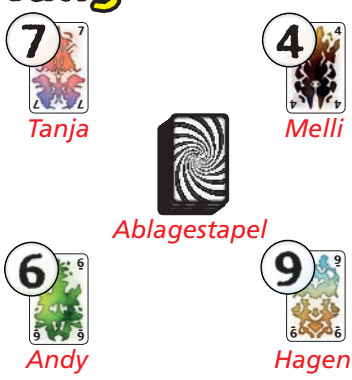
Bei ***Paaranoia*** ist jede neue Karte ein Risiko. Reihum nehmt ihr Karten, bis ein Spieler passt oder ein Kartenpaar vor sich liegen hat. In beiden Fällen erhält dieser Spieler Minuspunkte. Und die solltet ihr vermeiden. Denn wer das Punktelimit erreicht, verliert das Spiel.

Spielvorbereitung

Ein Spieler übernimmt die Aufgabe des Kartengebers und mischt alle Karten. Nur er verteilt während des gesamten Spiels die Karten an alle Spieler. Der Kartengeber nimmt ansonsten ganz normal am Spiel teil.

Zuerst legt er fünf Karten **verdeckt** in die Mitte und beginnt damit einen Ablagestapel.

Der Kartengeber legt vor jeden Spieler (auch sich selbst) offen eine Karte und beginnt damit die Auslage der Spieler. Die niedrigste Karte bestimmt den Startspieler.



Melli wird Startspielerin, da ihre Karte den niedrigsten Wert hat.

Sollten mehrere Spieler die niedrigste Karte haben, erhalten sie jeweils eine **zusätzliche** Karte, bis sich eindeutig bestimmen lässt, wer von ihnen die Runde beginnt. Bekommt ein Spieler auf diese Weise eine weitere Karte mit dem gleichen Wert, kommt die doppelte Karte auf den Ablagestapel und wird durch eine andere ersetzt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, hast du zwei Möglichkeiten:

- eine Karte nehmen **oder**
- passen.

Eine Karte nehmen

Entscheidest du dich, eine Karte zu nehmen, erhältst du diese offen vom Kartengeber. Hat sie einen anderen Wert als die bereits vor dir liegenden Karten, legst du sie in deine Auslage. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Paar

Nimmst du eine Karte, hoffst du keine Karte mit einem Wert zu erhalten, der bereits vor dir liegt. Geschieht dies jedoch, bilden diese beiden Karten ein Paar. Eine davon legst du offen beiseite zu deinen persönlichen Minuspunkten. Jede Karte dort zählt ihren Wert als Minuspunkte.

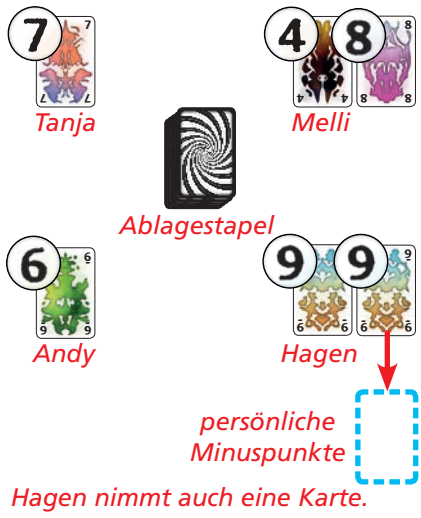
Passen

Willst du es nicht riskieren, ein Paar zu bilden, kannst du passen. In diesem Fall erhältst du die Karte mit dem niedrigsten Wert aus den Auslagen **aller Spieler**. Gibt es mehrere Karten mit dem niedrigsten Wert, nimmst du eine davon. Diese Karte legst du zu deinen persönlichen Minuspunkten.

Ende der Runde und neue Runde

Hat einer von euch durch **ein Paar** oder **Passen** Minuspunkte erhalten, endet die Runde sofort. Die Auslagen aller Spieler kommen verdeckt auf den Ablagestapel und es geht mit der nächsten Runde weiter. Der Kartengeber gibt jedem Spieler wieder eine Karte, um einen neuen Startspieler zu bestimmen.

Melli nimmt eine Karte. Es ist eine „8“. Jetzt ist Hagen an der Reihe.



Hagen nimmt auch eine Karte. Es ist eine weitere „9“. Diese erhält er als Minuspunkte. Hätte Hagen stattdessen gepasst, hätte er Mellis „4“ als Minuspunkte bekommen.

Hat der Kartengeber keine Karten mehr zum Verteilen, nimmt er den Ablagestapel und mischt die Karten. Hiervon kommen wieder 5 Karten verdeckt auf den neuen Ablagestapel.

Spielende

Sobald ein Spieler mit seinen Minuspunkten das Limit erreicht oder überschreitet, endet das Spiel und dieser Spieler verliert die Partie. Alle anderen haben gewonnen.

Je nach Spielerzahl gelten unterschiedliche Punktelimits:

Spieler	2	3	4	5	6 oder mehr
Punktelimit	-31	-21	-16	-13	-11

Weiter geht’s!

Eine Partie ***Paaranoia*** ist schnell vorüber. Da bietet es sich an, gleich noch eine weitere zu spielen.

Varianten

Die folgenden vier Varianten verändern ***Paaranoia*** ein klein wenig und bringen jeweils eine neue Dynamik ins Spiel. Auch in diesen Varianten gilt es, Kartenpaare zu vermeiden.

Viel hilft viel

In dieser Variante gibt es keine Minuspunkte, nur Pluspunkte. Ziel ist es, in der laufenden Runde in seiner Auslage mit den Kartenwerten eine möglichst hohe Summe zu erreichen, ohne ein Paar zu bilden.

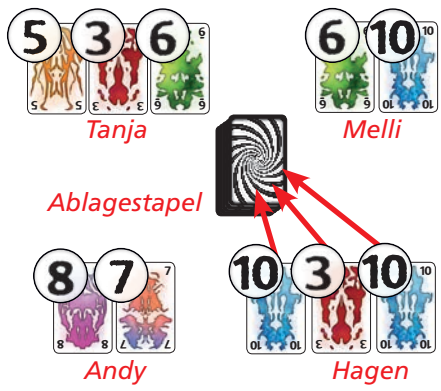
Die Spielvorbereitung und der Spielablauf bleiben unverändert.

Erhältst du ein Paar, scheidest du aus der laufenden Runde aus und deine Auslage kommt auf den Ablagestapel. Du bekommst in dieser Runde keine Punkte.

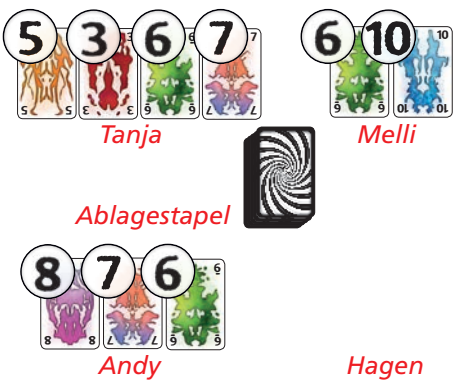
Passt du, erhältst du in dieser Runde keine weiteren Karten mehr, deine Auslage bleibt aber vor dir liegen. Ihr spielt, bis alle Spieler entweder gepasst haben oder ausgeschieden sind. Danach schaut ihr, wer die höchste Summe der Kartenwerte in seiner Auslage hat.

Der Spieler mit der höchsten Summe bekommt so viele Punkte, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Derjenige mit der zweithöchsten Summe bekommt einen Punkt weniger und so weiter. Bei Gleichstand bekommen diese Spieler jeweils die höheren Punkte. Der nächste bekommt der Anzahl entsprechend weniger Punkte.

Für jeden Spieler werden die Punkte notiert. Ihr spielt so viele Runden, bis mindestens ein Spieler 21 oder mehr Punkte erreicht. Derjenige mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Partie. Haben mehrere Spieler die höchste Punktzahl, gewinnen sie gemeinsam.



Melli nimmt keine dritte Karte, weil ihr das Risiko zu hoch ist und passt. Hagen nimmt noch eine Karte und erhält ein Paar.



Tanja hat als Summe 21, Melli 16, Hagen ist ausgeschieden und Andy hat auch 21. Dafür erhalten Tanja und Andy jeweils 4 Punkte und Melli 2. Hagen geht leer aus.

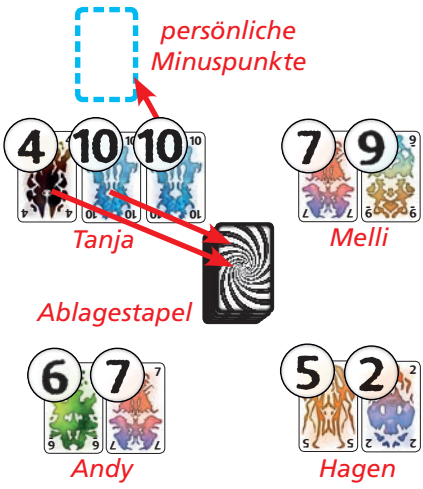
Eine Runde ausgeben

In dieser Variante besteht die gesamte Partie aus einer einzigen Runde. Die Spielvorbereitung und der Spielablauf sind wie im Grundspiel.

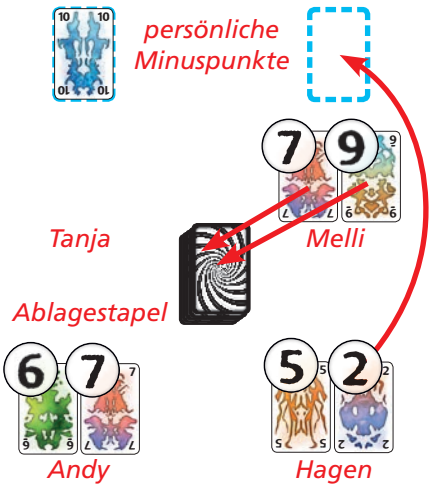
Bei einem Kartenpaar erhältst du wie im Grundspiel Minuspunkte. Dann aber legst **nur** du **deine** Auslage auf den Ablagestapel und der nächste Spieler ist an der Reihe. Du spielst weiterhin mit und erhältst eine neue Karte, wenn du wieder an der Reihe bist.

Hast du gepasst, erhältst du eine Karte **deiner Wahl** aus den Auslagen aller Spieler als Minuspunkte. Auch hier kommt nur deine Auslage auf den Ablagestapel und du spielst weiterhin mit.

Erreicht oder überschreitet ein Spieler das Punktelimit, ist die Partie beendet und dieser Spieler hat verloren. Er wird Kartengeber für die nächste Partie.



Tanja ist an der Reihe und entscheidet sich, eine weitere Karte zu nehmen. Es ist eine zweite „10“. Diese erhält sie als Minuspunkte. Ihre restlichen Karten kommen auf den Ablagestapel und Melli ist an der Reihe.



Melli will kein Paar riskieren und passt. Sie nimmt Hagens „2“ als Minuspunkte. Ihre Karten kommen auf den Ablagestapel und Hagen ist an der Reihe.

Gib Acht

In dieser Variante haben **Karten mit dem Wert „8“** eine besondere Funktion.

Die Spielvorbereitung und der Spielablauf bleiben unverändert: Wie immer musst du dich entscheiden eine Karte zu nehmen oder zu passen. Bist du an der Reihe und hast eine „8“ vor dir liegen, hast du eine dritte Möglichkeit: Du wirfst die „8“ auf den Ablagestapel und erhältst nun zwei Karten vom Kartengeber.

Wenn nach Abwerfen deiner „8“ durch die erste neu erhaltene Karte ein Kartenpaar vor dir entsteht, erhältst du die zweite Karte nicht mehr.
Diese Variante kann zusammen mit ***„Eine Runde ausgeben“*** gespielt werden.

Fiese Sieben

In dieser Variante haben **Karten mit dem Wert „7“** eine besondere Funktion.

Beim Ermitteln des Startspielers gilt eine „7“ als niedrigste Karte. Die Spielvorbereitung und der Spielablauf bleiben wie gehabt.

Außerdem bekommst du direkt eine weitere Karte vom Kartengeber, wenn du während der Runde eine „7“ erhältst.

Diese Variante kann zusammen mit ***„Eine Runde ausgeben“*** gespielt werden.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVII

Version 1.0