



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 Ablagestapel. 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 jeden 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,

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.

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 Piraten-Set

Das **Piraten-Set** wurde von **Brett Bean** für das 2014 Pairs-Kickstarter-Projekt illustriert. Es ist eine wunderbare Mischung von vielseitigen Charakteren aus einer erfundenen Welt.

Anmerkung: Wie im Grundspiel werden zunächst 5 Karten verbrannt, d.h. sie werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Dann wird gespielt, bis die Karten weg sind, sowohl in **Hafen** wie auch in **Steuerbord**.

Hafen und **Steuerbord** sind 2 einfache Spiele, die man mit einem Pairs-Set während oder nach einer langen Seefahrt spielen kann. Sie haben ähnliche Spielmechanismen, spielen sich jedoch anders.

Spielvariante: Hafen

Hafen wird in Runden gespielt. Nach jeder Runde wird der Spielstand festgehalten. Punkte sind gut. Der Spieler, der als erster 21 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Spieler: 2-7

Benötigt wird: Ein Spiel Pairs und eine Möglichkeit, den Spielstand festzuhalten.

Spielbeginn: Die Karten werden gemischt und 5 Karten werden verbrannt.

Jede Runde: Jeder Spieler bekommt eine offene Karte. Die niedrigste Karte beginnt. Ein Gleichstand wird wie bei Pairs aufgelöst.

Jeder Zug: Der Spieler kann auf Risiko gehen oder in den sicheren Hafen einlaufen (den Stapel abschließen). Wer in den Hafen einläuft, erhält in dieser Runde keine weiteren Karten mehr. Wer auf Risiko geht, versucht mehr Punkte zu erhalten, ohne dabei ein Pärchen zu bekommen. Wer ein Pärchen erhält, säuft ab und ist aus der Runde raus. Er erhält diese Runde gar keine Punkte! Die Runde geht weiter, bis alle in den Hafen eingelaufen oder wegen eines Pärchens abgesoffen und aus der Runde raus sind.

Wertung: Der Spieler mit der höchsten Summe an Kartenwerten vor sich erhält so viele Punkte wie Spieler teilnehmen (also z.B. 4 Punkte bei 4 Spielern). Der Spieler mit der nächstniedrigeren Summe an Punkten erhält einen Punkt weniger usw. Abgesoffene Spieler erhalten diese Runde keine Punkte. Gibt es einen Gleichstand bei den Kartensummen, erhalten die Spieler den höheren Wert.

Beispiel: In einem Spiel mit 5 Spielern haben die Spieler mit ihren Kartenwerten die Summen 23, 22, 22 und 18 erreicht. Ein Spieler ist abgesoffen. Die Spieler erhalten also 5, 4, 4, 2 und 0 Punkte.

Nach der Runde werden alle Karten abgelegt und neu ausgeteilt. Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler 21 Punkte hat und gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, spielen diese Spieler eine Extrarunde als Stechen.

Spielvariante: Achtern

Diese einfache Variante kann mit dem Grundspiel und mit **Fortlaufend** kombiniert werden. Eine 8 wird speziell behandelt. Wer eine 8 hat, kann anstatt auf Risiko zu gehen, die 8 ablegen und dafür 2 neue Karten nehmen.

(Anmerkung: Wenn die erste Karte zu einem Pärchen führt, wird die zweite Karte gar nicht ausgeteilt.)

Spielvariante: Steuerbord

Bei **Steuerbord** wetten die Spieler auf eine zentrale Kartenhand und versuchen zu raten, wie lange sie hält, bevor ein Pärchen kommt.

Spieler: 2-7

Benötigt wird: Ein Spiel Pairs, Pokerchips (oder Münzen) und ein Knopf oder eine besondere Münze für den Startspieler.

Spielbeginn: Jeder Spieler platziert einen Grundeinsatz von 1 Münze in den Pott. Der Spieler mit dem Knopf ist zuerst dran. Ist dies das erste Spiel, dann geht der Knopf an einen zufällig bestimmten Spieler. Ansonsten wird der Knopf zum Ende der Runde an den linken Nachbarn weiter gegeben.

2 Karten werden offen in der Mitte ausgelegt. Dies ist die Starthand für alle Spieler. Sollten die 2 Karten ein Pärchen bilden, dann wird eine der beiden abgelegt und eine Ersatzkarte platziert, bis 2 unterschiedliche Karten dort liegen.

Jede Runde: Beginnend mit dem Startspieler können die Spieler entweder *ziehen* oder *schließen*.

Ziehen: Um zu ziehen, muss der Spieler eine Münze in den Pott zahlen. Er zieht eine Karte und legt sie offen zur Starthand. Sollte sich dabei ein Pärchen in der offenen Hand ergeben, ist er raus. Eine Karte des Pärchens in der Mitte wird abgelegt und das Spiel geht weiter.

Schließen: Wenn ein Spieler schließt, dann sind die anderen Spieler aus der Runde raus, die vorher mit weniger Karten geschlossen haben. Um den Pott zu gewinnen, muss man mit der höchsten Anzahl von Karten schließen.

Spielende: Das Spiel endet, wenn alle Spieler raus sind oder geschlossen haben. (Der letzte Spieler schließt automatisch ab.) Der Pott wird unter allen Spielern aufgeteilt, die mit der höchsten Anzahl von Karten geschlossen haben. (Anders als in **Hafen** ist die Punktzahl irrelevant)

Ungerade Anzahl: Kann der Pott nicht gleichmäßig aufgeteilt werden, geht der Rest in den Pott der nächsten Runde.

Tipps für Steuerbord: Um im Auge zu behalten, welche Spieler noch dabei sind und welche raus sind, behält jeder Spieler seinen Einsatz vor sich liegen. Wenn ein Spieler aus der Runde fliegt, schiebt er seinen Einsatz in den Pott in der Mitte. Wenn ein Spieler schließt, dann teilt man ihm eine Karte verdeckt aus, die er unter seinen Einsatz legt. Wenn ein Spieler, der geschlossen hat, rausfliegt, dann gibt er seine ausgeteilte Karte wieder zurück und der Einsatz dieses Spielers wandert in den Pott.

Pairs von **James Ernest** und **Paul Peterson**, unter Mithilfe von **Joshua Howard** und **Joe Kisenwether**. Piraten-Illustrationen von **Brett Bean**. 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 Glimpler**, **Bernd Keller**, **Marc A. Truant** und **Fat Auberon**.

PAIRS • Set 1 Piraten • Art.-Nr. 5521 • ISBN 978-3-934282-70-4
www.truant.de