

# Colouredjack

Alle 48 Spielkarten von Maxomin® kommen bei diesem Spiel zum Einsatz. Zusätzlich werden 3 Zusatzkarten **S** und **+** unter die Karten gemischt.

Ein Spieler (Dealer) wird bestimmt, welcher die Karten ausgibt. Dieser kann von Spielrunde zu Spielrunde wechseln. Der Dealer erfüllt nicht die Funktion eines Casinodealers, welcher sonst die Bank vertritt und gegen den die übrigen Spieler spielen, er fungiert lediglich als Kartengeber.

Bei Colouredjack gewinnt der Spieler mit den quantitativ und qualitativ besten Karten (s. u.).

Die Karten haben auf den jeweiligen Karten versehenen Wert, sprich 1=1, 2=2, ... M10=10, V11=11, W12=12; Die Spieler müssen versuchen, mit möglichst wenig Karten die 23 zu erreichen oder dicht an diese Zahl heranzukommen. Ein Spieler kann maximal sechs Karten vom Dealer einfordern. Hat der Spieler die 23 Punkte überzogen ist er praktisch ausgeschieden, muss dies aber nicht zum Ausdruck bringen. Er hat, sofern er noch keine sechs Karten vom Dealer eingefordert hat, die Chance, noch eine Zusatzkarte S zu bekommen und auf die 23 zu kommen.

Die Zusatzkarte **S** hier **sub** genannt, reduziert (subtrahiert) jede überzogenen Kartensumme auf 23. Hat ein Spieler eine **sub** erhalten und hat die 23 noch nicht überzogen, fordert er solange Karten vom Dealer, bis seine Kartensumme 23 übersteigt. Es dürfen jedoch nicht mehr als 6 Karten gefordert werden. Kann er die 23 nicht übersteigen, zählt die Kartensumme, welche er auf der Hand hält.

Die Zusatzkarte **+** hebt den Spieler, der sie bekommen hat, auf 23, unabhängig wie viele Karten und Punkte dieser bereits auf der Hand hat und vorausgesetzt, er hat die 23 noch nicht überschritten.

Gewonnen hat der Spieler, welcher entweder die 23 oder die höchste Kartensumme erreicht.

Bei Gleichstand

hat der Spieler gewonnen, welcher die 23 oder die höchste Kartensumme mit den wenigsten Karten erreicht hat (idealerweise W12 und V11).

Herrscht weiterhin Gleichstand

gewinnt der Spieler der keine Zusatzkarte verwendet hat.

Leider kann immer noch Gleichstand herrschen,

dann gewinnt der Spieler der die höchste Einzelkarte hat.

Die letzte Möglichkeit einen Gleichstand aufzuheben,

es gewinnt der Spieler, dessen höchste Einzelkarte die Kartenfarbe rot vor gelb vor grün vor blau hat.