

Stop & go +

Alle 48 Spielkarten von Maxomin® kommen bei diesem Spiel zum Einsatz. Zusätzlich werden 4 Zusatzkarten **S** und **+** unter die Karten gemischt.

Ein Spieler mischt die Karten gründlich und teilt anschließend jeweils 8 Karten an seine Mitspieler aus. Die restlichen Karten werden als verdeckter Kartenstoß ausgelegt.

Der Spieler, welcher links vom Kartengeber sitzt, eröffnet das Spiel.

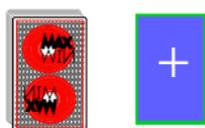
Die Spieler haben die Aufgabe, jeweils die **1** einer Farbe in der Mitte auszulegen. Die **1en** bilden den Anfang eines Kartenstapels mit gleichfarbiger aufsteigender Kartenfolge. Als letzte Karte schließt die **W12** den Kartenstapel ab.

Der Spieler, welcher das Spiel eröffnet, zieht zunächst eine Karte vom Ablagestoß. Folgend kann er eine **1** ablegen, sofern er eine auf der Hand hält. Hat er auch die Anschlusskarten gleicher Farbe, die 2, 3 usw. auf der Hand, kann er diese auch mit ablegen. Hat er eine weitere **1** auf der Hand kann er diese nicht ablegen. Er kann eine weitere Farbe nur ablegen (Doppelzug), wenn er eine **+** Karte auf der Hand hält und diese ausspielt. **+** Karten eröffnen die Möglichkeit, dass man einen weiteren Ablagestapel eröffnet oder ausbaut. Das ist die positive Seite der **+** Karte. Sie hat jedoch einen Nachteil, denn zum Ende des Spiels kann dem Spieler, der diese Karte hält die entsprechende Karte fehlen, um einen Doppelzug auszuführen, also kann er die **+** Karte nicht einsetzen und sie bleibt dem Spieler auf der Hand.

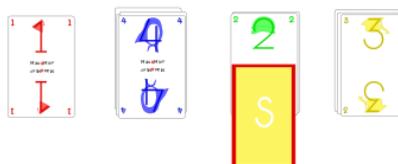
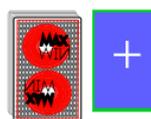
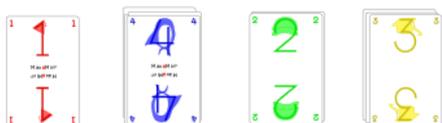
Ein Spieler muss die **1** nicht ablegen, da er vielleicht von dieser Farbe keine Karten auf der Hand hält und seinen Mitspielern keine Vorlage geben möchte. Es kann auch sein, dass er keine **1** auf der Hand hält. In beiden Fällen des „Nicht Ablegens“ einer Karte, muss er noch eine Karte vom Kartenstoß ziehen. Dies gilt auch bei weiteren Spielsequenzen, solange, bis keine Karten mehr auf dem Kartenstoß liegen.

Nun ist der nächste Spieler links von ihm an der Reihe. Er hat dieselben Spielmöglichkeiten wie sein Vorgänger.

Nach einer bestimmten Zeit könnte der Spieltisch wie folgt aussehen:



Mit den Zusatzkarten **S** kann jeweils das Ablegen auf eine Farbstoß verhindert werden. Dabei wird die **S** Karte halbverdeckend auf den Kartenstapel gelegt, der für die Mitspieler blockiert werden soll. Kommt derselbe Spieler wieder an die Reihe muss er die Zusatzkarte **S** entfernen und zu den abgelegten Zusatzkarten legen.



Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine Karten abgelegt hat.