

Protzen



**Das ultimative Kartenspiel
für 2 bis 6 Aufschneider ab 8 Jahren.**

Von Jürgen P.K. Grunau

Spielmaterial

54 Spielkarten (6 Arten jeweils mit den Qualitäten 1-9; Haus, Boot, Jet, Schmuck, Auto, Uhr)

Der Wert gibt die Qualität der Karte an: je höher der Wert, desto besser die Qualität.

- 30 Euro-Karten mit dem Wert 200
- 12 Euro-Karten mit dem Wert 500

Spielziel

Es gewinnt, wer mit seinem Besitz am besten protzen (angeben) kann.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 5 Euro-Karten mit dem Wert 200 und 2 Euro-Karten mit dem Wert 500.

Alle Spieler übernehmen während des Spiels nacheinander die Rolle des Protzers. Diese Rolle wechselt im Uhrzeigersinn.

Der älteste Mitspieler wird der erste Protzer.

- **Bei 5 und 6 Mitspielern** wird **jeder einmal** Protzer.
- **Bei 3 und 4 Mitspielern** wird **jeder zweimal** Protzer.
- **Bei 2 Spielern** wird **jeder dreimal** Protzer.

Die 54 Spielkarten werden gemischt.

Der Protzer erhält 9 Karten, die er sich im Geheimen anschaut.

Der Protzer darf von einer Kartenart maximal 3 Karten auf der Hand haben.

Hat er 4 oder mehr Karten einer Art (z. B. 4 x Auto) auf der Hand, zeigt er dies den Mitspielern, gibt alle Karten zurück und erhält so oft 9 neue Karten, bis die Bedingung erfüllt ist.

Dann werden die restlichen Karten nochmals gemischt. Alle Spieler erhalten 9 Karten, die sie verdeckt auf die Hand nehmen.

Auch wenn sie von einer Art mehr als 3 Karten haben, behalten sie ihre Karten.

Bei 2 bis 5 Spielern bleiben Karten übrig, die verdeckt zur Seite gelegt werden.

Spielablauf

Der Protzer spielt in seinem Zug dreimal 3 verschiedenartige Karten aus. Dabei nennt er nacheinander die Art der Karten, beispielsweise: „Mein Haus, mein Boot, mein Jet!“

Anschließend kontern die anderen Spieler mit je 3 Karten, dabei darf eine Art durchaus zwei- oder gar dreimal vorkommen.

Ziel eines jeden Mitspielers ist es, bis zur 3. Runde erfolgreich mitzuprotzen.

Um eine Runde erfolgreich zu absolvieren und damit im Spiel zu bleiben, hat er 3 Auslagemöglichkeiten:



1. Er spielt 2 in der Art zu denen des Protzers identische Karten, von denen mindestens eine im Wert höher ist als die Karte gleicher Art des Protzers.
2. Er spielt 3 in der Art von denen des Protzers verschiedene Karten, aber der Wert aller drei Karten zusammen ist gleich oder höher als die Summe der 3 Karten des Protzers.
3. Er spielt 3 in der Art zu denen des Herausforderers identische Karten, egal mit welchem Wert.

Die jeweils eingesetzten 3 Karten werden aus dem Spiel genommen. Der Zug des Protzers endet, wenn alle Spieler ihre letzten Karten zur Erwidern gespielt haben mit der Auswertung seiner Protzerei.

Die Auswertung

Der Protzer bekommt vom Mitspieler Geld, wenn dieser seiner Protzerei nicht gewachsen war und keine passenden Karten spielen konnte.

Wer nach den ersten drei Karten ausscheidet, zahlt 500 Euro an den Protzer.

Wer beim zweiten Mal nicht mehr mithalten konnte, zahlt 400 Euro und wer beim letzten Protzen passen musste, zahlt 200 Euro an den Protzer.

Der Protzer zahlt Geld an den Mitspieler, wenn dieser bis zum Schluss erfolgreich mitgeprotzt hat.

Je nachdem wie der Mitspieler den letzten drei Karten des Protzers begegnen konnte, kassiert er von ihm Geld.

1. Fall:

Der Spieler kassiert 200 Euro vom Protzer.

Erspielt 2 in der Art zu denen des Protzers

identische Karten, von denen mindestens eine im Wert höher ist als die Karte gleicher Art beim Protzer.



Protzer: Haus 3 , Boot 5, Schmuck 7

Mitspieler: Haus 5, Boot 3, Auto 1

2. Fall:

Der Spieler kassiert 400 Euro vom Protzer.

Er spielt 3 in der Art verschiedene Karten, aber der Wert aller drei Karten zusammen ist gleich oder höher als die Summe der 3 Karten des Protzers.

Protzer: Boot 4, Uhr 9, Haus 5 (=18)

Mitspieler: Schmuck 7, Jet 7, Jet 6 (=20)

3. Fall:

Der Spieler kassiert 500 Euro vom Protzer.

Er spielt drei in der Art zu denen des Herausforderers identische Karten, egal mit welchem Wert.

Protzer: Auto 9, Jet 7, Uhr 8

Mitspieler: Auto 4, Jet 6, Uhr 2

Wenn alle Beträge ausgezahlt worden sind, wechselt die Rolle des Protzers zum nächsten Spieler. Die Karten werden neu gemischt, verteilt und das Protzen geht von vorne los.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass Jemand zahlungsunfähig wird. Dieser Spieler hat ausgeprotzt und das Spiel sofort verloren. Er war wohl nur ein Aufschneider...

Spielende

Bei Spielende gewinnt, wer über die meisten Euro verfügt.

Keine Protzerei

Ihr möchtet noch mehr wissen?

Dann werdet doch Schmidtspieler!

Schickt einfach eine Postkarte mit eurem Namen, Geburtsdatum, Anschrift, E-Mail und Lieblingsspiel an uns: Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Postfach470225, 1 2 3 1 1 Berlin.

Ihr bekommt dann immer die neuesten Informationen per Post oder auch E-Mail.

Weitere Informationen auch unter www.schmidtspiele.de

© 2000, Schmidt Spiel + Freizeit GmbH,
12359 Berlin. Made in Germany
www.schmidtspiele.de

© 1999, Jürgen P.K.Grunau, 71634 Ludwigsburg