



ANNA

OTTO

ANNAOTTO[©]

ist ein Kartenspiel für Junge und alle anderen.

SPIELANLEITUNG

Video: www.annaotto.ch

Vorbereitung

Karten mischen und an jeden Spieler 8 Karten austeilen (6 Karten: schnelles Spiel). Restliche Karten in der Tischmitte als Aufnahmestapel platzieren. Oberste Karte als erste Spielkarte neben den Stapel legen, ohne sie umzudrehen. Sonderkarten mit der Rückseite nach oben.

Wichtig

Die Karten haben zwei Spielseiten! Nach dem Austeilen kann frei gewählt werden, welche Seite zum Spieler zeigen soll. Dies gilt für jede Karte, die man erhält oder vom Stapel nimmt. Ist die Seite gewählt, darf die Karte während des Spiels nicht mehr umgedreht werden und muss mit der Seite ausgespielt werden, die zum Spieler zeigt.

Aber aufgepasst

Beim Spiel ANNAOTTO dürfen zusätzlich alle Spielkarten (Rückseiten) der anderen Mitspieler wie eigene Karten gelegt werden. Das heisst auch, dass die Rückseiten der eigenen Karten von den Mitspielern gezogen und gelegt werden dürfen.

Damit die Regeln gut lesbar sind, haben wir uns entschlossen, nur die männlichen Bezeichnungen zu verwenden.
Ihr ANNAOTTO-TEAM wünscht viel Spass beim Spielen!

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Die Karten werden nach gleicher Farbe (8 Farben) bzw. gleichem Muster (4 Muster) oder nach Art der Sonderkarte abgelegt. Ausnahmen: Die Karten ANNA und OTTO müssen immer abwechselnd gelegt werden (siehe Sonderkarten: ANNA-OTTO/OTTO-ANNA-Reihenfolge). Die ANNAOTTO-Karte darf auf alle Karten gelegt werden.

Ist ein Spieler am Zug, darf er eine von drei **Aktionen** auswählen:

- 1 Eine Spielkarte aus der Hand ablegen (Spielseite zeigt zum Spieler).
- 2 Eine Spielkarte eines Mitspielers ablegen (Spielseite zeigt zu den Mitspielern).
- 3 Eine Spielkarte vom Stapel nehmen (Achtung: Nach Abheben Vorder- und Rückseite beachten und sich für eine Seite entscheiden). Die Stapelkarte kann direkt abgelegt oder zu den Karten in die Hand genommen werden. Es ist erlaubt, eine Stapelkarte in die Hand zu nehmen, ohne sie oder eine andere Karte abzulegen.

Spielende

Wird die zweitletzte Karte abgelegt, muss „ANNA“ gerufen werden (falls es vergessen geht und die anderen Spieler es vor dem nächsten Zug merken, muss der betreffende Spieler eine Karte aufnehmen). Gewonnen hat, wer als Erster seine letzte Karte ablegt und dabei „OTTO“ ruft.

Und wer wird Zweiter, Dritter, Vierter ...?

SONDERKARTEN



ANNA-Karte

Der Kartenleger darf beim nächsten Spieler 2 Karten seiner Wahl umdrehen. Die ANNA-Karte wird auf gleiches Muster, gleiche Farbe oder auf eine OTTO-Karte gelegt.



OTTO-Karte

Wenn die OTTO-Karte gelegt wurde, muss der nächste Spieler 2 Karten aufnehmen. Die OTTO-Karte wird auf gleiches Muster, gleiche Farbe oder auf eine ANNA-Karte gelegt.



ANNA-OTTO/OTTO-ANNA-Reihenfolge

Der Spieler, welcher die beliebig lange ANNA-OTTO/OTTO-ANNA-Reihenfolge nicht fortführen kann, muss für jede abgelegte OTTO-Karte 2 Karten aufnehmen (erster Schritt, siehe OTTO-Karte). Zusätzlich werden ihm vom letzten Kartenleger für jede ANNA-Karte 2 Karten umgedreht (zweiter Schritt, siehe ANNA-Karte).

Hat der Spieler Karten aufgenommen und sind ihm Karten umgedreht worden, so geht das Spiel weiter und er kann den nächsten Zug ausführen.



ANNAOTTO-Karte

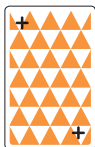
Alle Karten in der Hand umdrehen: Der Kartenleger hat die Wahl, ob er alle seine Karten umdrehen will oder ob der nächste Spieler seine Karten umdrehen muss. Zudem bestimmt der Kartenleger, welche Farbe als Nächstes gelegt werden muss. Die ANNAOTTO-Karte darf auf alle Muster, Farben und Sonderkarten gelegt werden.

Folgende Sonderkarten werden auf gleiche Farbe, gleiches Muster oder gleiches Zeichen gelegt.



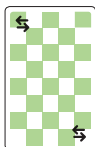
* ALLE-Karte

Sobald die ALLE-Karte gelegt wird, müssen alle Spieler möglichst schnell ihre Hand auf den Ablagestapel legen. Der Spieler, dessen Hand zuoberst liegt, muss 2 Karten vom Aufnahmestapel nehmen. Achtung: Der Kartenleger muss beim Ablegen „ALLE“ rufen! Falls er es vergisst, so muss stattdessen er selbst 2 Karten aufnehmen.



+ PLUS-Karte

Wird eine PLUS-Karte gelegt, muss der nächste Spieler 1 Karte aufnehmen. Werden 2 PLUS-Karten nacheinander gelegt, muss der nächstfolgende Spieler 2 Karten aufnehmen usw. Hat der Spieler eine oder mehrere Karten aufgenommen, darf er seinen Zug machen.



⌘ RETOUR-Karte

Richtungswechsel

↪ HÜRDEN-Karte

Nächster Spieler wird übersprungen.