

SURFOSAURUS MAX



Kurz und knapp

Kartenkombos – miteinander gegeneinander!

Surfosaurus MAX spielt ihr mit Karten in sieben Farben, mit Werten von 01 bis 12. Ein hoher Kartenwert bedeutet wenige Punkte und andersherum. Wenn du am Zug bist, spielst du eine Karte aus und ziehst sofort nach. Wenn die richtige Anzahl Karten liegt, **gewinnst die eine bestmögliche Karten-Kombo auf dem Tisch, die sich aus allen Karten aller Spieler bilden lässt**. Falls auch du dieser Kombo eine Karte beisteuern konntest, bekommst du Punkte.

Material

84 Surfosaurus-Karten

7 Farben (7 Surfosaurier)
jeweils mit den
Kartenwerten 01 bis 12
und mit 12 bis 02 Punkten



12 Kokosnuss-Karten



6x ganze Nuss
= ganze Punkte



6x halbe Nuss
= halbe Punkte

7 Surfbretter



1 Surfosaurus MAX
(Startspielermarker)



12 Übersichten (ohne Abb.)

2x für 2 Spieler
4x für 3 bis 4 Spieler
6x für 5 bis 6 Spieler

7 Surfosaurus-Ersatzkarten (eine je Farbe)

Eine Karte ist beschädigt oder unauffindbar?
Beschrifte einfach die entsprechende Blankokarte mit einem Permanentmarker!



Aufbau

Mischt alle 84 Surfosaurus-Karten. Entfernt die richtige Anzahl (→) Karten aus dem Spiel (ohne sie anzusehen).

Teilt jedem Spieler

7 Handkarten aus.

Die restlichen Surfosaurus-Karten bilden den Nachzugstapel.

Legt jeweils eine ganze und eine halbe Kokosnuss sowie ein Surfbrett vor jeden Spieler. Gebt jedem eine Übersicht passend zur Spielerzahl. Der erfahrenste Paläontologe/Surfer wird der Startspieler und stellt den Surfosaurus MAX auf sein Surfbrett. Spielt vom Startspieler ausgehend im Uhrzeigersinn.

2 Spieler: Entfernt 24 Karten.
3 Spieler: Entfernt 12 Karten.
4 Spieler: Entfernt 0 Karten.
5 Spieler: Entfernt 4 Karten.
6 Spieler: Entfernt 0 Karten.

Eine Runde

Wenn du am Zug bist, spiele
1 Handkarte offen vor dich aus
und ziehe sofort eine neue
nach. Dann ist der nächste
Spieler am Zug.

Hast du einmal vergessen, auf
7 Handkarten nachzuziehen?
Dann hole dies sofort nach,
wenn es dir auffällt.

Spielt so weiter, bis jeder
Spieler die richtige Anzahl (→)
Surfosaurus-Karten gespielt hat.

2 bis 3 Spieler:
Jeder spielt 3 Karten.
4 bis 6 Spieler:
Jeder spielt 2 Karten.

Schaut euch dann alle in
dieser Runde ausgespielten
Surfosaurus-Karten an. Die
stärkste mögliche Kombo der
richtigen Anzahl (→) Karten
gewinnt.

2 bis 4 Spieler: Die beste
4-Karten-Kombo gewinnt.
5 bis 6 Spieler: Die beste
5-Karten-Kombo gewinnt.

Jeder Spieler, der eine oder mehrere Karten
zur stärksten Kombo beigesteuert hat,
behält diese Karte oder Karten als Punkte.



Dies sind die möglichen (4- oder 5-Karten-) Kombos, von der stärksten ① zur schwächsten ⑤.

Beispiele (2 bis 4 Spieler):

① **Einfarbige Straße**



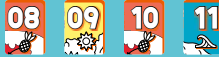
② **Gleicher Wert**



③ **Gleiche Farbe**



④ **Straße**



⑤ **Höchste Werte**



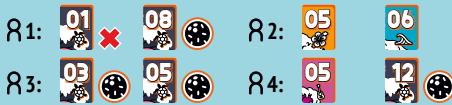
Ein Pokersaurus würde die Kombos vermutlich so nennen:

- ① „Straight Flush“
- ② „4/5 of a kind“
- ③ „Flush“
- ④ „Straight“
- ⑤ „High cards“

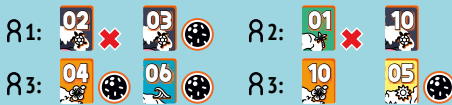


Soweit möglich, **löst alle Gleichstände zugunsten der Karte oder Karten mit dem höheren Wert.**

Beispiel A: Die stärkste Combo sind 4 Karten der gleichen Farbe ③. Da insgesamt jedoch 5 gleichfarbige Karten auf dem Tisch liegen, fällt der niedrigste Wert weg.



Beispiel B: Die stärkste Combo ist eine Straße aus 4 Karten ④. Insgesamt wurden aber 6 Karten gespielt, die aufeinander folgen. Entsprechend fallen die 2 niedrigsten Kartenwerte weg.

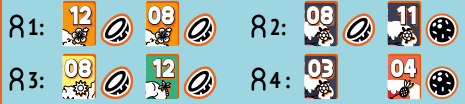


Gleichstände innerhalb einer Combo zwischen Karten des gleichen Werts sind nicht auflösbar. (Sehr selten: Zwei einfarbige Straßen ① oder zwei Gleiche-Farbe-Kombos ③ mit genau gleichen Werten sind auch unauflösbare Gleichstände.) **Karten in einem unauflösbaren Gleichstand bringen nur halbe Punkte.**

Beispiel C: Die stärkste Combo ist eine Straße ④. Allerdings haben mehrere Spieler Karten desselben Werts beigetragen und bekommen für diese Karten nur halbe Punkte.



Beispiel D: Statt einer „echten“ Combo gewinnen die 4 höchsten Werte ⑤. Jeder Kartenwert, der hierbei mehrfach gespielt wurde, bringt nur halbe Punkte.



Schiebe von dir ausgespielte Surfosaurus-Karten, die dir ganze Punkte bringen, unter deine ganze Kokosnuss. Schiebe solche, die (wegen eines unauflösbaren Gleichstands) nur halbe Punkte wert sind, unter deine halbe Kokosnuss.

Entfernt alle ausgespielten Karten aus dem Spiel, die nicht Teil der stärksten Combo waren. Dann stellt der linke Nachbar des letzten Startspielers den Surfosaurus MAX auf sein Surfbrett. Er ist der neue Startspieler der nächsten Runde. **Ihr spielt alle mit den Handkarten weiter, die ihr bereits habt.**

Ende

Das Spiel endet, nachdem jeder die richtige Anzahl (→) an Runden Startspieler war.

Jeder rechnet alle Punkte von den (jeweils ganz oder halb zählenden) Surfosaurus-Karten zusammen, die er im Laufe des Spiels unter seine Kokosnüsse geschoben hat. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Fall eines Gleichstands gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der insgesamt mehr Karten unter seinen Kokosnüssen gesammelt hat. Im Fall eines erneuten Gleichstands gewinnen alle hieran beteiligten Spieler.

- 2 Spieler: Jeder startet 3 Runden.
- 3 bis 4 Spieler: Jeder startet 2 Runden.
- 5 bis 6 Spieler: Jeder startet 1 Runde.

Der Nachzugstapel ist vor Spielende leer? Spielt einfach ohne volle Hand weiter!



Zwei Spieler

Deckt im Spiel zu zweit 1 zufällige Surfosaurus-Karte vom Nachziehstapel auf, nachdem ihr beide eure erste Karte gespielt habt. Deckt 1 weitere zufällige Karte auf, nachdem ihr beide eure zweite Karte gespielt habt (aber nicht nach der dritten).

Behandelt diese 2 zusätzlichen Karten, als wären sie von einem dritten Spieler ausgespielt worden, wenn ihr am Ende der Runde die stärkste mögliche Combo bestimmt. Entfernt beide zufälligen Karten danach aus dem Spiel, egal, ob sie Teil der stärksten Combo waren oder nicht.



Art.Nr. 2302 400

Idee: Ikwan Kwon

Illustration: Matthias Mödl

www.looseygooseygames.com

© 2023 Loosey Goosey Games GmbH

Hummelsteiner Weg 22

90459 Nürnberg

Deutschland