

HAMBURG für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

STICHT Spieldauer: 5-10 Minuten pro Spieler

Inhalt: 54 Spielkarten (4 Farben jeweils mit den Werten von 1 bis 12 und 6 Joker) und eine Übersichtskarte „Extrapunkt“



Spielvorbereitung: Der älteste Spieler ist in der ersten Spielrunde der Kartengeber, links neben ihm sitzt der Startspieler. Der Kartengeber mischt die 54 Karten inklusive der Joker und verteilt an jeden Spieler 13 Karten. Anschließend wird von den restlichen Karten eine Karte gezogen (im Beispiel die blaue 7) und als Merker unter die Übersichtskarte „Extrapunkt“ gelegt. Für jede Sieben in den eigenen Stichen erhält der jeweilige Spieler einen Extrapunkt. Für die Anzahl der gemachten Stiche oder Karten einer bestimmten Farbe gibt es keine Punkte. Im Beispiel sind somit maximal 4 Extrapunkte möglich (jeweils einen Punkt die 7 in den Farben gelb, rot und grün und den Joker 7/8).

Sonderfall: Wird ein Joker als Extrapunkt gezogen, gibt es in dieser Runde 2 Zahlen die Extrapunkte wert sind. Beispiel: Beim Joker 3/4 gibt es für jede gestochene 3 und jede gestochene 4 einen Extrapunkt, somit sind insgesamt 8 Extrapunkte möglich.

KOMBINATIONEN

Einzelkarte (z.B. eine 4 oder eine 5)*

Pärchen (besteht aus zwei Karten desselben Wertes z.B. 11 und Joker 11/12)

Drilling (besteht aus drei Karten desselben Wertes z.B. eine 1, eine 1 und eine 1)

Vierling (besteht aus vier Karten desselben Wertes z.B. 7, 7, 7 und Joker 7/8)

Gasse (3 aufeinander folgende Karten mit beliebigen Farben z.B. 1, 2 und 3)

Straße (4 aufeinander folgende Karten mit beliebigen Farben z.B. 6, 7, 8 und 9)

Landstraße (5 aufeinander folgende Karten mit beliebigen Farben z.B. 5, 6, 7, 8 und 9)

* ein Joker kann auch als Einzelkarte gespielt werden, es zählt der höhere Wert des Jokers.

Ein „Hamburg sticht“ ist der einzige Trumpf im Spiel. Er besteht aus mindestens 3 aufeinander folgenden Karten derselben Farbe z.B. 4, 5 und 6 oder 9, 10, 11 und 12. Die Besonderheit: Ein „Hamburg sticht“ kann auf **alle** Kombinationen gelegt werden. Sobald ein Spieler ein **Hamburg sticht** ausgespielt hat, sagt er laut „Hamburg sticht“. Er erhält **sofort** den Stich, legt diesen verdeckt vor sich ab und spielt im Anschluss die nächste Kombination aus.

SPIELVERLAUF

Alle Spieler nehmen ihre Karten auf und sortieren diese nach Belieben. Der Startspieler sucht sich eine Kombination aus und legt diese offen in die Spielmitte (z.B. ein Pärchen Dreien). Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Er kann entweder die ausgespielte Kombination bedienen, indem er höhere Karten **derselben** Kombination ausspielt (im Beispiel mindestens ein Pärchen Vieren), ein „Hamburg sticht“ ausspielt oder passt. Falls ein Spieler nicht spielen kann oder will sagt er laut „Passe“, damit der nächste Spieler weiß, dass er am Zug ist.

Es besteht **kein Bedienzwang**. Wenn ein Spieler also drei Zwölfen auf der Hand hält, kann er sich aussuchen, ob er mit einem Pärchen Zwölfen bedienen möchte oder nicht. Hat ein Spieler in einer Stichrunde gepasst, darf er wieder in das Spiel einsteigen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist (es kann ja sein, dass inzwischen ein paar Extrapunkte in diesem Stich liegen).

Ein Pärchen Fünfen kann nicht von einem Drilling Einsen überboten werden. Wurde ein Pärchen angespielt, dann dürfen in dieser Stichrunde nur Pärchen gespielt werden (einzige Ausnahme: „Hamburg sticht“).

Haben nach dem letzten Ausspielen einer Kombination alle anderen Spieler gepasst erhält der Spieler, der diese Karten ausgespielt hat, den Stich. Er nimmt alle offen auf dem Tisch liegenden Karten aus der aktuellen Stichrunde und legt diese verdeckt vor sich ab. Anschließend sucht er sich eine Kombination aus, legt diese offen in die Tischmitte und startet damit die nächste Stichrunde.

Beispiel aus einem 3 Personen Spiel: Das Spiel beginnt. Sandra mischt und verteilt die Karten. Der Extrapunkt ist eine „7“, Denis ist Startspieler und legt ein Pärchen mit Einsen aus. Ingo ist als nächster an der Reihe, er hat ein 12er-Pärchen, möchte dieses aber nicht spielen, daher sagt er „Passe“. Sandra hat eine 7 und einen Joker 7/8 und spielt ein 7er-Pärchen. Denis versucht den Stich zu bekommen, indem er zwei Karten mit einer 11 ausspielt. Ingo steigt wieder ins Spiel ein und legt sein 12er-Pärchen.

Da Sandra und Denis kein „Hamburg sticht“ auf der Hand haben müssen sie passen. Alle Spieler vor Ingo haben gepasst, daher nimmt er sich den Stich und legt ihn verdeckt vor sich ab. Im Anschluss sucht er sich als nächste Kombination eine Einzelkarte aus, spielt eine Eins aus und die nächste Stichrunde beginnt.

Das Ende einer Spielrunde ist dann erreicht, wenn nur noch ein Spieler Handkarten hat. Diese Handkarten erhält der Spieler, der in dieser Runde als erster seine Karten abgelegt hat. Anschließend gibt es in Abhängigkeit der Spielerzahl Punkte, in welcher Reihenfolge sie in dieser Runde ihre Karten abgelegt haben.

Anzahl Spieler	2	3	4	
Erster Spieler	1	2	3	Bei 4 Spielern beispielsweise erhält der erste Spieler 3 Punkte, der zweite 2 Punkte, der dritte 1 Punkt und der letzte Spieler geht leer aus.
Zweiter Spieler		1	2	
Dritter Spieler			1	Bei 2 Spielern erhält nur der erste Spieler 1 Punkt.

Anschließend prüfen die Spieler, ob Sie Extrapunkte in ihren Stichen erbeutet haben. Im anfangs beschriebenen Beispiel liegt eine 7 unter der Extrapunktkarte, somit gibt es für jede 7 in den Stichen einen Punkt. Beispiel: Denis hat als erster alle Karten abgelegt, er hat aber keine 7 in seinen Stichen, dafür erhält er 2 Punkte. Ingo ist als zweiter fertig geworden und hat 2 Siebenen gestochen, dafür gibt es insgesamt 3 Punkte. Sandra hat keine 7 gefangen und geht daher in dieser Runde leer aus.

Spielende: Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler zweimal gegeben hat.



© Herkules Spiele
Kai Figula
Postfach 41 02 23
34064 Kassel
www.herkules-spiele.de

HAMBURG is a game for 2 to 4 players aged 8+

ISTRUMPS a round lasts approximately 5-10 minutes per player

Contents: 54 playing cards (4 colours, each showing the numbers from 1 to 12, and 6 jokers) and one „bonus point“ card



Setup: In the first round, the oldest player deals the cards; the player on this player's left begins the game. The player dealing the cards shuffles the 54 cards, including jokers, and deals out 13 cards to each player. Once all cards have been dealt, one card is drawn from the remaining cards (for example the blue 7), and placed underneath the „bonus point“ card as a reminder. Any seven in a trick won by a player will therefore win this player an extra point. **No** points are awarded for the number of tricks won or for cards of a certain colour. So, in the example, the maximum number of bonus points which can be achieved is 4 (one point for each of the sevens in the colours yellow, red and green, and for the 7/8 joker).

Exception: If a joker is drawn as the bonus point marker, there are 2 numbers in this round that are worth extra points. Example: For the 3/4 joker, an extra point will be awarded for each 3 and each 4 won; the total number of possible points is therefore 8.

COMBINATIONS

Single Card (e.g. a 4 or a 5)*

Pair (that contains two cards of one rank e.g. a 11 and the 11/12 joker)

Three-of-a-kind (that contains three cards of one rank e.g. a 1 and a 1 and another 1)

Four-of-a-kind (that contains four cards of one rank e.g. 7, 7, 7 and the 7/8 joker)

Small Straight (a sequence of 3 cards in any colour, e.g. 1, 2 and 3)

Large Straight (a sequence of 4 cards in any colour, e.g. 6, 7, 8 and 9)

Full Straight (a sequence of 5 cards in any colour, e.g. 5, 6, 7, 8 and 9)

* A joker can also be played as a single card; the higher face value of the joker counts.

A winning „Hamburg is trumps“ hand is the only trump hand in the game. It consists of a sequence of at least 3 cards in the same colour, e.g. 4, 5 and 6 or 9, 10, 11 and 12, the winning factor: a „Hamburg is trumps“ hand beats all combinations. As soon as a player has played a „Hamburg is trumps“ hand, they say „Hamburg is trumps“. This player **immediately** wins the trick, places it in front of themselves face down and then goes on to play the next combination.

HOW TO PLAY

All players take up their cards and put them in whichever order they prefer. The player who starts the game picks a combination and places it face up on the table (e.g. a pair of threes). Going clockwise, it is now the next player's turn. They can either try to beat the combination already on the table by playing **the same** combination of cards with a higher face value (in the example, this would be at least a pair of fours), a **Hamburg is trumps** hand, or they can pass. If a player can't or won't play their turn, they say „pass“ to let the next one in line know that it is their turn.

Players do **not** necessarily **have to play**. So if a player has three twelves in their hand, they can decide whether they want to play a pair of twelves to win the trick, or not. After a player has passed, they can continue to play in the next round, i.e. when it's their turn next (after all, the trick might contain a few cards worth extra points by now).

A pair of fives cannot be beaten by a three-of-a-kind of ones. If the first combination on the table was a pair, then only pairs may be played in this round (only exception: „Hamburg is trumps“).

If a player places a combination on the table which all of the others have passed on, the player who has put this combination down wins the trick. They take all of the cards from this round that are face up on the table and place them face down in front of themselves. This player then picks a combination and places it face up in the middle of the table to start the next round.

Example game played with 3 people: The game starts. Sandra shuffles the cards and deals them out. The bonus point card drawn is a „7“; Dennis is the player due to start the game; he puts a pair of ones on the table. Ingo is next; he has a pair of twelves but wants to hang onto them, so he says „pass“. Sandra has a 7 and a 7/8 joker, and puts these on the table as a pair of sevens. Dennis would like to win this trick, so he puts down a pair of elevens. Ingo re-joins the round and puts down his pair of twelves. As neither Sandra nor Dennis have a winning „Hamburg is trumps“ combination in their hands, they have to pass. As all of the other players have passed in this round, Ingo takes the trick and puts it face down in front of himself. He then picks a single card as the next combination, plays a one, and the next round is played.

The **game finishes** as soon as only one player has any cards left in their hand. The cards this player has left are given to the player who was the first to have no cards left in this round. Then, points are given depending on the number of players and on the sequence in which they have managed to play all of their cards:

Number of players	2	3	4
First player	1	2	3
Second player		1	2
Third player			1

For example, if there are 4 players, the first player to have played all of their cards gets 3 points, the second one 2 points, the third one 1 point, and the player who finished last gets none. If there are 2 players, only the first one to finish gets 1 point.

Then, all players check the tricks they have won to see whether they have scored any bonus points. In the example described above, a 7 was placed underneath the bonus point card; each 7 won therefore scores one point. Example: Dennis was the first one to finish playing all of his cards, but he has no 7 in any of the tricks he has won, so he gets 2 points. Ingo came second and won 2 sevens, so he gets a total of 3 points. Sandra did not manage to score a trick that contained a 7 and therefore gets no points for this round.

End of the game: The game finishes when each player has had two turns at dealing the cards.



© Herkules Spiele
Kai Figula
Postfach 41 02 23
34064 Kassel
www.herkules-spiele.de