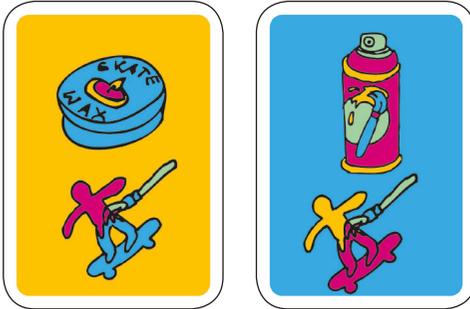


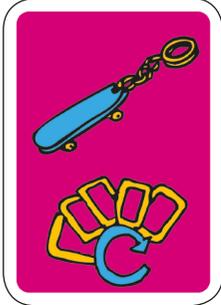
1. Karte in eine beliebige Farbe wechseln



+1 auf den Wert einer Karte



1x alle Karten neu ziehen



SKATE BOARD



Dieses Deck ist zum skaten da!
Und dabei doch „nur“ ein Kartenspiel.

1. Spielvorbereitung

Jede*r Spieler*in bekommt ein Set an Karten. Von jedem Trickset (verschiedene Farben) Karten 2,3 und 4. Die zehnte Karte kann der/die Spieler*in frei aus dem Kartenpool aussuchen. Die zehn Karten werden gut gemischt.

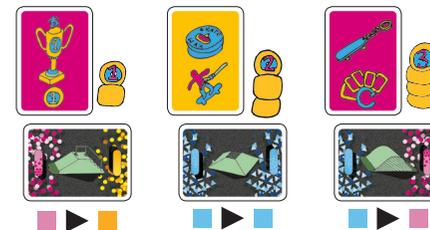
Das Spiel verläuft über drei Runden, in denen die Spieler*innen an drei Skate-turnieren teilnehmen und versuchen die besten Tricks zu spielen, um so Siegespunkte zu generieren.

Bestimmt zufällig ein*e Startspieler*in.



2. Spielzug

In die Mitte des Tisches werden drei Turnierherausforderungen ausgelegt.



Von links nach rechts werden die Siegespunktmarker 1 bis 3 dazugelegt und über jede Herausforderung noch eine Sponsortrophäe.

Alle Spieler ziehen von ihrem Deck 5 Karten auf die Hand.
 Der*die Spieler*in mit dem Startspielermarker startet und spielt drei Karten aus der Hand in die Auslage um die Erste Herausforderung zu meistern.
 Dabei dürfen die Karten die aufeinander folgen immer nur eins höhere oder niedriger sein als die zuletzt gespielte Karte, auch zwischen den Herausforderungen.



Danach spielt der*die nächste Spieler*in im Uhrzeigersinn.
 Wer drei Karten gleicher Farbe ausgespielt hat, darf sich eine höherwertige Karte aus dem Vorrat nehmen, die der Farbe der gespielten Karten entspricht und es auf den Abwurfstapel legen.

Wer insgesamt die höchste Summe gespielt hat, bekommt den zugeordneten Siegespunkt. Wenn es ein unentschieden gibt, gewinnt der/die Startspieler*in bzw. der/die in der Runde als Erste*r dran war.

Das Sponsoring bekommt der/diejenige, welcher es geschafft hat bei der Herausforderung die Farben am Anfang und Ende zu treffen. Wer schon ein Sponsoring hat kann kein Weiteres bekommen.

Gleichstände werden genauso wie bei der Turnierwertung aufgelöst.

Haben alle Spieler ihre Karten gespielt und gewertet, werden alle gespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt und auf 5 Karten aufgezo-gen.

Dann wird die nächste Herausforderung gespielt.

Wenn nach einer Herausforderung nicht auf 5 Karten aufgezo-gen werden kann, weil der Zugstapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.

Nachdem ein Turnier gespielt wurde, können die Spieler jeder für sich eine neue beliebige Karte seinem Deck hinzufügen.

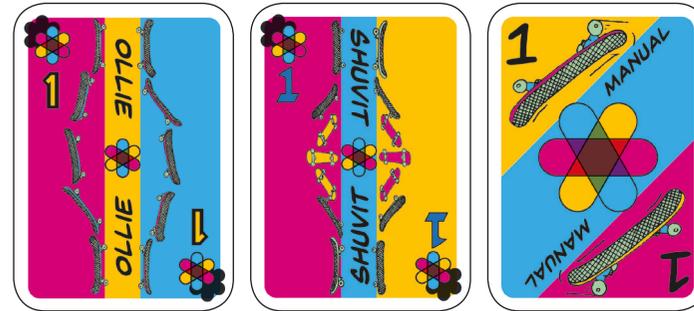
Der Startspielermarker wandert oder verbleibt zu dem/der Spieler*in mit den meisten Siegespunkten.

Es wird eine neue Runde vorbereitet und nach dem gleichen Ablauf gespielt.

3. Spielende und Wertung

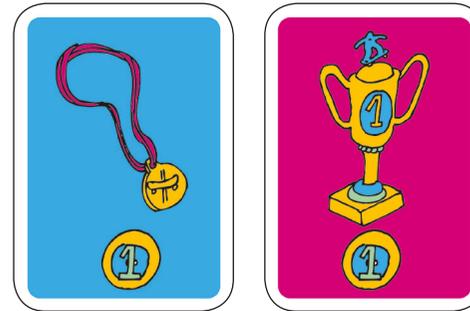
Das Spiel ist nach drei Runden zuende und der*die Spielerin mit den meisten Siegespunkten gewinnt. Bei einem Gleichstand entscheidet die Anzahl der Tricks im Deck.

Joker können als jede Karte eingesetzt werden, zählen aber nur 1.



Die Sponsorings bringen:

1. Siegpunkt



+1 Karte ziehen

