



FLUSH



Flush ist ein Ablage-Kartenspiel für 2 bis 6 Spieler, bei dem das Ziel des Spiels darin besteht, alle eigenen Karten loszuwerden, wodurch die übrigen Spieler Punkte ansammeln. Das Spiel kann mit einer Rundengrenze gespielt werden (der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl nach Abschluss aller Runden gewinnt) oder im Eliminationsmodus (sobald ein Spieler eine bestimmte Punktzahl, in der Regel 30, erreicht, scheidet er aus).

Jedes Deck besteht aus Karten mit den Werten von 1 bis 10 (je 8 Karten pro Wert) sowie 10 Flush-Karten. Für weitere Informationen zu den Spielregeln haben wir Videos und einen ausführlichen FAQ-Bereich auf unserer Website:

www.flushcardgame.com



Videos & FAQs

SPIELBEGINN

- Der Geber teilt jedem Spieler 14 Karten verdeckt aus.
- Jeder Spieler legt 3 zufällige Karten (weiterhin verdeckt) vor sich ab und platziert anschließend eine zufällige Karte offen auf jede davon, wodurch 3 „Basen“ entstehen (siehe Abbildung unten).
- Die Spieler dürfen nun ihre verbleibenden 8 Karten privat ansehen.
- Der verbleibende Stapel wird beiseitegelegt, wobei die oberste Karte umgedreht wird, um den „Mimik“-Wert zu enthüllen (siehe Seite 4).
- Der Spieler, der zuerst spielt, ist der Gewinner der vorherigen Runde (oder zufällig bestimmt, wenn es die erste Hand ist).
- Hinweis – Spieler dürfen zu keinem Zeitpunkt verbergen, wie viele Karten sie noch haben. Außerdem müssen sie davon absehen, während einer laufenden Runde Spielzüge vorzuschlagen.



KARTEN FREIGEBEN

- Im Uhrzeigersinn legen die Spieler reihum Karten aus ihrer eigenen Hand (einschließlich ihrer eigenen Basen), um einen einzigen „Spielstapel“ in der Mitte zu bilden.
- Eine Karte kann gelegt werden, wenn sie den Wert der Karte des Spielstapels entspricht oder niedriger ist.
- Wenn zuvor noch keine Karte gespielt wurde, darf jede verfügbare Karte gelegt werden.
- Spieler dürfen mehrere Karten desselben Wertes gleichzeitig auslegen (einschließlich eigener Basiskarten).
- Möchte ein Spieler eine Blindkarte (verdeckt) spielen, muss diese von ihrer obersten Karte befreit sein (siehe Seite 6).
- Alle Spielzüge müssen mündlich angesagt werden (siehe Seite 8).

EINEN FLUSH ERZIELEN

- Das Auslegen von 4 oder mehr Karten desselben Wertes ergibt einen „Flush“.
- Dies kann auch die Karten des vorherigen Spielers einschließen. Zum Beispiel: Er spielt zwei 2er, du legst zwei weitere 2er darauf und bildest damit vier 2er (also einen Flush).
- Ein Flush entfernt den gesamten Spielstapel, und der Spieler, der den Flush gebildet hat, beginnt einen neuen Stapel.
- Ein Flush kann auch erzielt werden, indem man eine einzelne Flush-Karte auf den Spielstapel legt oder vier (oder mehr) Link-Karten spielt (siehe Seite 8).

MIMIK-KARTEN

- Die zu Beginn jeder Runde aufgedeckte Mimik-Karte kann in dieser Runde jeden Zahlenwert einer Karte nachahmen, mit der sie gespielt wird.
- Beispiel: Wenn die Mimik-Karte eine 5 ist, kann eine 5 nun denselben Wert haben wie die Karten, mit denen sie zusammen gespielt wird.
- Ein Spieler kann z. B. eine 5 nutzen, um eine 6 zu imitieren, und so aus drei 6ern vier 6er machen, um einen Flush zu erzielen (siehe Abbildung unten).
- Wird eine Mimik-Karte in einem Spielzug ausgespielt, bleibt sie im Spielstapel an den Wert gebunden, den sie nachgeahmt hat, und wird beim erneuten Aufnehmen wieder zurückgesetzt.
- Spieler dürfen eine Mimik-Karte auch mit ihrem normalen Wert spielen (unter Beachtung der regulären Regeln).
- Mimik-Karten imitieren nur den Wert, nicht jedoch die Aktion anderer Karten (Aktion = Text auf der Karte).
- Die eigenen Aktionen einer Mimik-Karte werden stets weiterhin ausgeführt.
- Wenn eine Flush-Karte als Mimik-Wert aufgedeckt wird, muss der Startspieler eine seiner sichtbaren Zahlenkarten (eine Karte in der Hand oder oben auf einer Basis) austauschen, damit sie die Mimik für die Runde ist. Die Flush-Karte behält er.

**"4x6's
Flush"**



KARTEN AUFNEHMEN

- Wenn ein Spieler keine Karte gleichen oder niedrigeren Wertes auslegen kann oder möchte, muss er:
 - 1)** Einen neuen Spielstapel mit einem höheren Zahlenwert daneben beginnen. Die Karten des aktuellen Stapels werden nicht hinzugefügt.
 - 2)** Den Spielzug ansagen (siehe Seite 8).
 - 3)** Den ursprünglichen Stapel aufnehmen und in die Hand nehmen.
 - 4)** Wenn vier oder mehr Karten eines höheren Wertes gespielt wurden, um den neuen Stapel zu beginnen, entsteht ein Flush, und der Spieler, der den Flush gelegt hat, ist erneut an der Reihe. Andernfalls geht das Spiel mit dem neuen Stapel beim nächsten Spieler weiter.
- Wenn Überspringen-Karten gespielt wurden, um den neuen Stapel zu beginnen, werden nun die entsprechenden Spieler übersprungen.
- Flush-Karten und $4 \times$ Link-Karten haben keinen Zahlenwert und können keinen benachbarten Stapel beginnen.

SUPER FLUSH

- Das Ausspielen von 6 oder mehr Karten desselben Wertes (einschließlich Mimik-Karten) ergibt einen Super Flush, bei dem der Spielstapel wie gewohnt abgelegt wird. Auch 6 oder mehr Link-Karten führen zu einem Super Flush.
- Der betreffende Spieler kann dann wählen, eine seiner „Basen“ an den Spieler abzugeben, der in der vorherigen Runde gespielt hat.
- Der empfangende Spieler muss nun diese zusätzliche Basis beseitigen, wenn er seine Karten ablegt.

BLINDE KARTEN

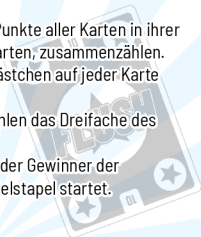
- Eine Blindkarte ist eine verdeckt liegende Karte unten in einer Basis.
- Blindkarten dürfen nur aufgedeckt und direkt in den Spielstapel gespielt werden, ohne sie vorher anzusehen (sie muss frei von der obersten Karte sein).
- Wird eine Blindkarte gespielt, können zusätzliche Karten desselben Wertes (einschließlich Mimik-Karten) vor dem Ansagen ebenfalls hinzugefügt werden. Auch Link Flushes können gespielt werden.
- Eine Blindkarte darf nur zu Beginn eines Spielzugs aufgedeckt werden. Decke keine Blindkarte auf, nachdem du zuerst andere Karten auf den Stapel gelegt hast, in der Hoffnung, dass sie übereinstimmt (vor dem Ansagen).
- Pro Spielzug darf nur eine Blindkarte gespielt werden.
- Flushes führen zu einem neuen Spielzug desselben Spielers.

ÜBERSPRINGEN-KARTEN

- Eine Überspringen-Karte kann allein oder als Teil einer Gruppe gespielt werden.
- Das Spielen einer Überspringen-Karte bewirkt jederzeit, dass der nächste Spieler seinen Zug aussetzt.
- Die Überspringen-Aktion einer Mimik-Karte führt ebenfalls zu einem Überspringen.
- Mehrere in derselben Runde gespielte Überspringen-Karten führen dazu, dass entsprechend viele Spieler übersprungen werden.
- Wenn eine Überspringen-Karte verwendet wird, um einen Flush zu erzeugen, wird die Überspringen-Aktion ignoriert und zusammen mit dem Spielstapel abgelegt.

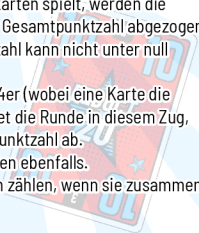
RUNDENENDE

- Die Runde ist beendet, wenn der erste Spieler alle seine Karten abgelegt hat.
- Die übrigen Spieler müssen die Punkte aller Karten in ihrer Hand, einschließlich aller Blindkarten, zusammenzählen.
- Die Punkte sind in den kleinen Kästchen auf jeder Karte angegeben (siehe Seite 1).
- Alle gehaltenen Mimik-Karten zählen das Dreifache des Kartenwerts.
- Eine neue Runde beginnt, wobei der Gewinner der vorherigen Runde den ersten Spielstapel startet.



ABZUGSKARTEN ★

- Wenn ein Spieler eine Runde gewinnt, indem er in seinem letzten Spielzug legal Abzugskarten spielt, werden die markierten Punkte von seiner Gesamtpunktzahl abgezogen (Hinweis – eine Gesamtpunktzahl kann nicht unter null sinken).
- Beispiel: Spielt ein Spieler 2×4 er (wobei eine Karte die 4-Abzugskarte ist) und beendet die Runde in diesem Zug, zieht er 5 Punkte von seiner Punktzahl ab.
- Abzüge auf Mimik-Karten zählen ebenfalls.
- Mehrere Abzugskarten können zählen, wenn sie zusammen legal gespielt werden.



LINK-KARTEN

- Beliebige vier (oder mehr) Link-Karten können gemeinsam gespielt werden (unabhängig von ihren Werten), um einen Link Flush zu erzeugen, der den Spielstapel leert.
- Wenn kein Flush entsteht, verhalten sich die Link-Karten wie normale Karten.
- Wenn der aktuelle Wert auf dem Spielstapel Link-Karten enthält (z. B. der aktuelle Wert sind 3×6 er mit zwei Link-Karten), können diese vom aktuellen Spieler genutzt werden, um die erforderlichen $4 \times$ Gesamtzahl zu erreichen.
- $6 \times$ Link-Karten ergeben einen Super Link Flush (siehe Seite 5).
- Ein Spieler darf beim Erzeugen eines Flush mit Link-Karten keine normalen Nicht-Link-Karten hinzufügen.

BIG FLUSH-KARTE

- Flush-Karte, aber die Gegner müssen zusätzlich eine weitere Karte vom unbenutzten Stapel auf die Hand ziehen.

ANSAGE

- Um ihren Spielzug abzuschließen, müssen die Spieler das Ende ihres Zuges mündlich ansagen. Sobald ein Spieler seinen Spielzug deklariert (z. B. „3 Sechsen“), können keine Änderungen mehr vorgenommen werden – der Zug muss erfüllt werden.
- Eine Ansage, die nicht erfüllt werden kann, ist ungültig, und der gleiche Spieler muss eine neue, legale Ansage machen.