

# Conquian

2 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

## Als Erster genau 11 Karten in gültigen Sätzen und Folgen auf dem Tisch melden.

### AUFBAU

- 40-Karten-Deck verwenden (Standarddeck mit entfernten 8en, 9en und 10en).
- Je 10 Karten austeilen; restliche 20 bilden den Vorrat.

### WERTUNG

- Wer als Erster genau 11 Karten meldet, gewinnt.
- Wenn der Vorrat aufgebraucht ist, bevor ein Spieler 11 meldet, ist es unentschieden.

*Tip: Flexibel mit Meldungen bleiben; sie umordnen, um neue Karten einzubeziehen.*

### AM ZUG

- Die oberste Vorratskarte aufdecken; sie direkt mit Handkarten melden wenn möglich.
- Karten werden nie in die Hand aufgenommen; direkt auf den Tisch melden.
- Wenn eine Karte an bestehende Meldungen passt, muss sie genommen werden (Zwangsmeldungsregel).

Conquian gilt weithin als Vorfahre aller Rommé-Spiele. Ursprünglich aus Mexiko verwendet dieses Zwei-Spieler-Spiel ein 40-Karten spanisches Deck und bietet eine einzigartige Mechanik, bei der man nie in die Hand zieht, sondern direkt vom Abwurf meldet.

## Ziel

Als Erster genau 11 Karten in gültigen Sätzen und Folgen auf dem Tisch melden, wobei Karten vom Vorrat und Abwurf verwendet werden, ohne sie je in die Hand aufzunehmen.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** 40 Karten (Standarddeck mit entfernten 8en, 9en und 10en).
3. **Austeilen:** Je 10 Karten. Die verbleibenden 20 Karten bilden den Vorrat.

## Spielablauf

1. **Karten aufdecken:** Im Zug die oberste Karte des Vorrats aufdecken.
2. **Melden:** Wenn die aufgedeckte Karte in einer gültigen Meldung (Satz von 3-4 gleichen Rängen oder Folge von 3+ in einer Farbe) verwendet werden kann, sie mit Handkarten auslegen. Die Karte wird nie in die Hand aufgenommen.
3. **Abwerfen:** Wenn man nicht melden kann oder will, wird die aufgedeckte Karte offen abgelegt. Der Gegner darf sie dann melden, bevor sein regulärer Zug beginnt.
4. **Umordnen:** Bestehende Meldungen dürfen umgeordnet werden, um neue Karten einzubeziehen, solange alle Meldungen gültig bleiben.
5. **Zwangsmeldung:** Wenn eine aufgedeckte Karte an bestehende Meldungen angelegt werden kann, muss sie genommen werden, auch wenn es die eigenen Pläne verzögert.

## Gewinnen

Der erste Spieler, der genau 11 Karten meldet, gewinnt. Wenn der Vorrat aufgebraucht ist, bevor ein Spieler 11 meldet, endet das Spiel unentschieden.

## Tipps und Strategien

---

- Meldungen sorgfältig planen, die Zwangsmeldungsregel kann die Strategie stören, wenn man nicht vorbereitet ist.
- Beobachten, was der Gegner meldet, um einzuschätzen, welche Karten im Vorrat verbleiben.
- Flexibilität beim Umordnen von Meldungen ist die Schlüsselfähigkeit, die gute Conquian-Spieler auszeichnet.

## Tipps & Strategie

---

Die Zwangsmeldungsregel ist Segen und Fluch zugleich. Sie kann den Fortschritt beschleunigen, aber auch in suboptimale Meldungsmuster zwingen, wenn man nicht aufpasst.

Weil direkt gemeldet wird, ohne in die Hand zu ziehen, muss man vorausdenken, welche Kombinationen angesichts der verbleibenden Karten im Vorrat möglich sind.