

# Machiavelli

2-5 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

## Leere deine Hand durch Bilden und Umordnen von Auslagen auf dem Tisch.

### AUFBAU

- 2-5 Einzelspieler.
- Verwende zwei Standarddecks (104 Karten).
- 13 Karten an jeden austeilen, restliche Karten bilden den Nachziehstapel.

### WERTUNG

- Der Erste, der seine Hand leert, gewinnt die Runde.
- Verbleibende Karten zählen als Strafpunkte.

*Tipp: Plane Umordnungen im Kopf, bevor du den Tisch anfasst, um Fehler zu vermeiden.*

### AM ZUG

- Neue Auslagen aus deiner Hand ablegen.
- Tischauslagen frei umordnen und mindestens eine deiner Karten hinzufügen.
- Eine Karte ziehen, wenn du nicht spielen kannst.

*Machiavelli ist ein Manipulations-Romméspiel, bei dem Spieler bestehende Auslagen auf dem Tisch umordnen können, um ihre eigenen Karten einzubauen. Dieser offene, kreative Ansatz zum Auslegen macht es zu einer der dynamischsten und strategischsten Rommé-Varianten.*

## Ziel

Sei der erste Spieler, der seine Hand leert, indem er neue Auslagen bildet und bestehende Tischauslagen geschickt umordnet, um alle Karten zu spielen.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 5 Spieler, jeder spielt einzeln.
2. **Deck:** Zwei Standard-52-Karten-Decks (104 Karten insgesamt). Joker können optional als wilde Karten hinzugefügt werden.
3. **Geben:** Jeder Spieler erhält 13 Karten. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel.

## Spielablauf

1. **Schritt 1:** In deinem Zug darfst du Auslagen aus deiner Hand ablegen: Sets von drei oder vier gleichrangigen Karten oder Folgen von drei oder mehr aufeinanderfolgenden Karten derselben Farbe.
2. **Schritt 2:** Du darfst beliebige Auslagen auf dem Tisch umordnen, sie aufbrechen und neu kombinieren, solange du mindestens eine Karte aus deiner Hand hinzufügst.
3. **Schritt 3:** Alle Auslagen auf dem Tisch müssen am Ende deines Zuges gültig sein (mindestens drei Karten pro Auslage). Wenn du die Umordnung nicht abschliessen kannst, musst du alles in den Ursprungszustand zurückbringen und eine Strafkarte ziehen.
4. **Schritt 4:** Wenn du keine Karten spielen kannst oder willst, ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und beende deinen Zug.

## Punktewertung

- Der erste Spieler, der seine Hand leert, gewinnt die Runde. Alle anderen Spieler erhalten Strafpunkte für Karten, die in ihrer Hand verbleiben.
- Zahlenkarten zählen zum Nennwert, Bildkarten sind 10 Punkte und Asse sind 15 Punkte.

## Varianten

- **Zeitbegrenzte Machiavelli:** Spieler haben ein festes Zeitlimit (z.B. 2 Minuten) pro Zug für ihre Umordnungen.
- **Machiavelli mit Jokern:** Joker dienen als wilde Karten, bringen aber 25 Strafpunkte, wenn sie in der Hand verbleiben.

## Tipps und Strategien

---

- Plane deine Umordnungen im Kopf, bevor du die Tischauslagen anfasst, um nicht steckenzubleiben.
- Suche nach Kettenreaktionen, bei denen das Verschieben einer Karte Platz für mehrere andere schafft.
- Behalte vielseitige mittlere Karten, die in viele mögliche Auslagekombinationen passen.

## Tipps & Strategie

---

Denke mehrere Züge voraus, wenn du Tischauslagen umordnest. Ein einzelner gut geplanter Manipulationszug kann dich vier oder fünf Karten auf einmal spielen lassen.

Die mächtigsten Züge entstehen durch das Erkennen von Kettenmanipulationen, bei denen eine Umordnung eine weitere ermöglicht. Übe das Visualisieren des Tisches, bevor du Züge machst.