

Newmarket

3-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Als Erster die Hand leeren und dabei Chips von Boodle-Karten sammeln.

AUFBAU

- Ein Standard-52-Karten-Deck plus 4 Boodle-Karten aus einem zweiten Deck verwenden.
- Vor dem Austeilen Chips auf die Boodle-Karten legen.
- Das gesamte Deck einschliesslich einer zusätzlichen toten Hand austeilen, die nicht verwendet wird.

WERTUNG

- Das Spielen einer Karte, die einer Boodle-Karte entspricht, gewinnt alle Chips darauf.
- Wer als Erster die Hand leert, gewinnt einen Chip pro verbleibender Karte in den Händen der Gegner.
- Nicht beanspruchte Boodle-Chips werden in die nächste Runde übertragen.

Tip: Neue Folgen mit niedrigen Karten beginnen, um die Kontrolle darüber zu behalten, welche Farben gespielt werden.

AM ZUG

- Karten in aufsteigender Folge innerhalb einer Farbe spielen.
- Wer die nächste Karte der Folge hat, spielt sie aus, unabhängig von der Zugreihenfolge.
- Wenn eine Folge stoppt (Karte fehlt oder König erreicht), beginnt der letzte Spieler eine neue Folge.

Newmarket ist ein Stops-Kartenspiel, bei dem Spieler darum wettrennen, Karten in Folgen abzulegen, während sie Bonus-Chips aus einem Layout von 'Boodle'-Karten sammeln. Es verbindet die Spannung des Folgespiels mit einem Glücksspielelement, bei dem Spieler darauf setzen, welche Boodle-Karten gespielt werden.

Ziel

Als Erster die Hand leeren und Chips aus dem Boodle-Layout sammeln, indem man die passenden Karten während des Spiels ausspielt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 8 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck plus vier 'Boodle'-Karten aus einem zweiten Deck (typischerweise Pik-Ass, Herz-König, Karo-Dame, Kreuz-Bube).
3. **Boodle-Layout:** Die vier Boodle-Karten offen in die Mitte legen. Jeder Spieler legt vor dem Austeilen Chips auf eine oder mehrere Boodle-Karten.
4. **Austeilen:** Das gesamte Deck wird ausgeteilt, einschliesslich einer zusätzlichen 'toten' Hand. Die tote Hand wird nicht verwendet, entfernt aber einige Karten aus dem Spiel.

Spielablauf

1. **Start:** Der Spieler mit der niedrigsten Karte einer beliebigen Farbe beginnt, indem er sie ausspielt.
2. **Folgenspiel:** Die Spieler setzen die aufsteigende Folge in dieser Farbe fort. Wer die nächste Karte der Folge hält, spielt sie aus, unabhängig davon, wer an der Reihe war.
3. **Stops:** Eine Folge stoppt, wenn die benötigte nächste Karte in der toten Hand liegt, bereits gespielt wurde oder ein König erreicht ist.
4. **Neue Folge:** Bei einem Stop beginnt der letzte Spieler, der eine Karte gespielt hat, eine neue Folge mit einer beliebigen Karte aus seiner Hand (möglichst eine andere Farbe).
5. **Boodle-Karten:** Wenn man eine Karte spielt, die einer Boodle-Karte entspricht, sammelt man alle Chips auf dieser Boodle-Karte ein.

Gewinnen

Der erste Spieler, der seine Hand leert, gewinnt die Runde und erhält von jedem anderen Spieler einen Chip für jede verbleibende Karte in dessen Hand.

Tipps und Strategien

- Karten, die Boodle-Karten entsprechen, behalten, um sie zu spielen, wenn die Folge diesen Punkt erreicht, aber nicht zu lange warten, sonst bleibt man stecken.
- Neue Folgen mit niedrigen Karten beginnen gibt mehr Kontrolle darüber, welche Farben gespielt werden.
- Darauf achten, welche Farben gestoppt wurden, um vorherzusagen, wo zukünftige Stops auftreten.

Tipps & Strategie

Die tote Hand erzeugt unvorhersehbare Stops. Zu lernen, mit fehlenden Karten umzugehen, ist die Hauptfähigkeit bei Newmarket.

Die Wahl, welche Karte man beim Start einer neuen Folge führt, ist die wichtigste strategische Entscheidung. In Farben führen, in denen man Karten hält, die die Folge fortsetzen können.