

# Spielregeln "LABTAG"

## **Spielziel**

Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt die Runde.

## **Vorbereitung**

Alle Mitspielenden erhalten jeweils eine Karte mit den Werten 0, 1 und 2 (Zahl in der Flagge unten rechts). Gestartet wird immer mit drei Karten auf der Hand.

Bestimmt zufällig eine Person, die "LABmaster" wird (z.B. mit Schere, Stein, Papier).

## **Spielablauf**

In jeder Runde wählen alle Mitspielenden, die noch Karten auf der Hand haben, eine davon aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Der "LABmaster" darf anschliessend raten, wieviel Punkte (Wert aller Karten zusammengezählt) gelegt wurden. Die Karten werden aufgedeckt und wieder auf die Hand genommen. Stimmt die geratene Zahl mit dem Wert aller gelegten Karten überein, darf der "LABmaster" zudem die höchste Karte aus seiner Hand aus dem Spiel nehmen. Dann wird die nächste Person "LABmaster".

# LABTAG

## Spielen, Sammeln, Experimentieren

### Jasskartensymbol

Sammele alle Karten für ein vollständiges Jasskartenset (36 Karten).

### Kartennamen



### Ambiente Text

Finde mehr über die Geschichte von LABTAG heraus.

### Künstler, Kartennr.

### LABTAG Wert

Weisse Zahl = gewöhnliche Karte  
Gelbe Zahl = legendäre Karte

### Teamfarbe

Blau = Team Freeroom  
Rot = GMK  
Grün = unentschiedene

### Erweiterte Regeln, Geschichten und mehr:

[www.jubla-freiburg.ch/jublalab/labtag](http://www.jubla-freiburg.ch/jublalab/labtag)