



SPIELPRINZIP

INFO

Das Spiel besteht aus einem Set von 54 Karten – 27 Säuren (rot) und 27 Basen (blau). Wie viele dieser Karten jeder Spieler erhält, hängt von der Spielvariante ab:

Geordnete Variante (2 Spieler): Säuren und Basen werden separat gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Säuren und 5 Basen.

Ungeordnete Variante (2–8 Spieler): Alle Karten werden gemeinsam gemischt. Jeder Spieler erhält eine vorher festgelegte Anzahl an Karten. Diese Anzahl kann an die Zahl der Spieler angepasst werden: Bei vier Spielern empfiehlt es sich, mit zumindest sieben Karten zu beginnen. Nehmen mehr Spieler teil, wird die Anzahl der Karten pro Spieler entsprechend reduziert.

Das Spiel wird in Runden (»Stichen«, vergleichbar mit Schnapsen) gespielt, in denen von einem Spieler eine beliebige Karte angespielt wird, während die anderen Spieler versuchen, diese Karte zu »stechen«. Die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Karten ausspielen, folgt dabei dem Uhrzeigersinn.

1

Einer der Spieler mischt die Karten und teilt diese aus. Die Aufgabe des Mischens wechselt nach jedem Spiel im Uhrzeigersinn. Der Spieler links des Mischenden darf die erste Karte anspielen.

2

Wird eine Säure angespielt, so kann man diese stechen, indem man eine Base ausspielt, mit der sich die Säure deprotonieren lässt. Der pK_{aH} -Wert der Base muss dazu größer als der pK_a -Wert der Säure sein. Ist die angespielte Säure eine Carbonylverbindung oder ein Nitril, so muss die Base zusätzlich nicht-nukleophil (non-nucleophilic) oder schwach nukleophil (weakly nucleophilic) sein. Hat man keine geeignete Base zur Verfügung

und kann demnach nicht stechen, so muss man eine Karte »zugeben«.

Wird eine Base angespielt, gilt das umgekehrte Prinzip: Man sticht, indem man eine Säure ausspielt, mit der sich die Base protonieren lässt. Der pK_a -Wert der Säure muss dazu kleiner als der pK_{aH} -Wert der Base sein. Kann man nicht stechen, so muss man auch in diesem Fall zugeben.

3

Eine Runde (einen Stich) gewinnt, wer mit dem höchsten pK_a -Unterschied gestochen hat. Bei gleichen pK_a -Werten gewinnt die Säure oder Base mit dem kleineren Molekulargewicht. Falls niemand die angespielte Karte überstechen kann, gewinnt die Runde derjenige Spieler, der die erste Karte angespielt hat.

Wer stechen kann, der muss auch stechen – man darf also nicht freiwillig zugeben. Kann man die höchste ausgespielte Karte (also diejenige mit dem höchsten pK_a -Unterschied zur angespielten Karte) in einer Runde nicht stechen, so muss man trotzdem – wenn möglich – die angespielte Karte stechen.

Beim Zugeben gilt: Wurde eine Säure angespielt, muss nach Möglichkeit eine Base zugegeben werden und umgekehrt.

4

Wer eine Runde gewinnt – also einen Stich macht – darf in der nächsten Runde die erste Karte anspielen. Für jede gewonnene Runde (jeden Stich) erhält man einen Punkt; der letzte Stich eines Spiels zählt doppelt.

Ein Spiel gewinnt, wer am meisten Punkte gesammelt hat. Natürlich können auch Punkte über mehrere Spiele hinweg addiert werden, um den Sieger einer Spieleserie zu ermitteln. Beispiel: Es gewinnt derjenige, der zuerst 50 oder mehr Punkte erreicht.