

HERIBERT 3 – The Revenge of Giselher

Die Regeln:

- wie Mau-Mau, alle 6 Karten loswerden, jede Karte mit verschiedener Geste und Aktion
- wer nach Legen seiner Karte 20 oder mehr Karten hat, scheidet aus
- Beenden mit "Und Tschüss"

Die Karten:

- 2: nur noch jeder zweite Spieler an der Reihe, aufzuheben nur durch 5, 7 oder J mit Geste, Rückantwort von dem Initiator
L: "Tolle Wurst!"
A: "Riskant!"
L: "Und Zuffi!"
 - 3: eine beliebige Karte austauschen mit oberster vom abgehobenen und daneben gelegten Stapel
L: "Köstlich"
 - 4: alle Vieren des Spiels werden auf den Stapel gelegt, weiter geht es nach dem letzten Leger
L: "Hosen runter!"
A: "Und Fott!"
 - 5: alle Sechsen des eigenen Blattes beliebig an die Mitspieler verteilen, hat man keine, gilt die Heribert II-Regel
L: "Ich bin Giselher und verteile meine Sechsen!"
A: bedanken
 - 6: die 5 untersten Karten des Stoßes nehmen
L: "Scheiß Konertz!" und Hände riefen
 - 7: man bekommt zwei Karten vom nächsten Spieler, wenn dieser keine Sieben hat, ansonsten aufgestockte Anzahl vom nächsten der Reihe, hat dieser dann keine Karten mehr, zieht er eine
L: "Bist Du von Geburt an ohne Sünde?"
A: "Wahrscheinlich" und Karten geben oder "Nein" und Sieben legen
-
- 8: Karten unter den Stapel legen und aufgerundete Hälfte von oben ziehen
L: "Diebisch!"
 - 9: Karten in Spielrichtung tauschen
L: "Hallo, Aischel!"
 - 10: man gibt zwei Karten an eine Mitspieler oder läßt ihn fünf vom Stapel ziehen
L: "Leider verloren!"
A: "Danke, Fuchs!" bei zwei, "Danke, Fefe!" bei fünf Karten
- B: auf alles zu legen außer gewünschter Wert, drei Attribute (Wert oder Farbe) wünschen, die nicht gelegt werden dürfen (bei Nichtbeachtung doppelte Strafkartenzahl), dazu Richtungswechsel
- D: alle Karten werden offen auf den Tisch gelegt, von jedem Blatt eine ziehen
L: "Heribert ouvert"
- Pik D: ist die Giselher, muß bei Erhalt offen hingelegt werden und kann nur durch Legen den Besitzer verlassen, alle Karten werden offen auf den Tisch gelegt, von jedem Blatt zwei ziehen und drei vom Stapel
L: "Fühlt Ihr Euch wie Huuu oder mehr wie Haaa?"
A: "Giiiselaaa!" im Chor, der rechte Mitspieler sagt "Scheiß Gisela! Soviel Zeit muß sein!"
L: "Heribert ouvert doppelt!"
- K: wie Heribert II, Karte mit einer vom offenen Blatt der Hälfte der anderen Spieler austauschen
L: "Ich bin der King für Dich!"
A: "Hallo, Herr Kaiser!"
- A: danach ist eine abwärtsgerichtete Straße zu legen (K-Q-J-...), ist diese länger als bis zum Buben, muß keine Karte mehr gezogen werden, die letzte Karte der Straße hat keine Bedeutung
L: "Moment!" bei jeder Karte, die man legt
- Joker: fünf Karten unter den Stapel legen, bei fünf oder weniger Karten alle, dann eine ziehen, zusätzlich Wechsel zu den Regeln von Heribert II bzw. IV unter Beibehaltung dieser Regel
L: "Eben noch in der Schule, jetzt schon Heribert!"

Schluß zu machen mit 2, 4, 5, 10, J, A oder mehr als 5 Karten desselben Wertes.
Strafkarten werden nur im Doppelpack vergeben.