



Rage

Spielanleitung – kurz erklärt

3–8

SPIELER

ab 10

JAHREN

45

MINUTEN

Rage ist ein Stichkartenspiel für 3 bis 8 Personen, bei dem ihr vor jeder Runde ansagt, wie viele Stiche ihr holen werdet. Über zehn Runden wird die Handkartenzahl immer kleiner, von zehn Karten bis hinunter zu einer einzigen. Punkte gibt es vor allem für treffsichere Voraussagen, Aktionskarten bringen zusätzlich Trumpfwechsel, Joker sowie Plus- und Minuspunkte ins Spiel.

Spielziel

Sage vor jeder Runde möglichst genau voraus, wie viele Stiche du gewinnen wirst. Wer nach zehn Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Eine Person übernimmt das Abrechnungsblatt und notiert alle Namen. Alle 112 Karten werden gemischt, in der ersten Runde bekommt jede Person 10 Karten. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Stapel in der Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt daneben gelegt und bestimmt den Trumpf.

So spielt ihr

- 1 Sortiert eure Handkarten und sagt reihum eure Stichzahl an, beginnend links vom Geber.
- 2 Links vom Geber wird die erste Karte in die Mitte gespielt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 3 Die angespielte Farbe muss bedient werden. Geht das nicht, darfst du abwerfen, trumpfen oder eine Aktionskarte spielen.
- 4 Den Stich holt die höchste Trumpfkarte, sonst die höchste Karte der angespielten Farbe. Wer gewinnt, spielt als Nächstes an.
- 5 Sind alle Karten gespielt, wird gewertet: 1 Punkt pro Stich, 10 Punkte für eine richtige Ansage, 5 Minuspunkte für eine falsche.
- 6 In der nächsten Runde gibt es eine Karte weniger, bis in Runde 10 nur noch eine Karte ausgeteilt wird.

So gewinnt ihr

Nach der zehnten Runde werden alle Rundenergebnisse addiert. Die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Spielziel

Bei Rage geht es nicht darum, möglichst viele Stiche zu sammeln, sondern genau so viele zu bekommen, wie du vorher angesagt hast. Jede getroffene Voraussage bringt 10 Pluspunkte, jede verfehlte kostet 5 Minuspunkte. Dazu zählt jeder gewonnene Stich einen Punkt, und die Aktionskarten "+5" und "-5" verschieben das Ergebnis zusätzlich. Nach zehn Runden gewinnt, wer insgesamt am besten gepunktet hat.

Spielmaterial

112 Spielkarten

96 Farbkarten

2 Joker

4 Ohne Trumpf

4 Trumpfwechsel

3 +5

3 -5

1 Spielregel

Spielaufbau

- Eine Person erklärt sich bereit, das Abrechnungsblatt zu führen, und trägt dort alle Namen ein.
- Diese Person mischt alle 112 Karten.
- In der ersten Runde erhält jede Person 10 Karten auf die Hand.
- Die übrigen Karten kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte.
- Die oberste Karte des Stapels wird umgedreht und offen daneben gelegt. Ihre Farbe ist der Trumpf dieser Runde.
- Ist die aufgedeckte Karte eine Aktionskarte, deckt ihr weitere Karten auf, bis eine Farbkarte erscheint.
- Von Runde zu Runde wechselt das Geben im Uhrzeigersinn, und die Kartenzahl sinkt um eine Karte pro Runde bis auf eine Karte in Runde 10.

Spielbeginn

Zuerst sortiert ihr eure Handkarten nach Farben und Werten. Dann sagt reihum jede Person ihre erwartete Stichzahl an, den Anfang macht die Person links vom Kartengeber. Danach spielt dieselbe Person die erste Karte des ersten Sticks aus.

Spielablauf

Die Voraussage

Nach dem Austeilen überlegt sich jede Person, wie viele Stiche sie in dieser Runde holen wird. Die Tipps werden reihum laut genannt und auf dem Abrechnungsblatt notiert. Begonnen wird links vom Geber. Vor dem ersten Stich ist es sinnvoll, alle Ansagen noch einmal vorzulesen.

Karten ausspielen

Ein Stich besteht aus je einer Karte pro Person in der Tischmitte. Die Person links vom Geber legt die erste Karte, danach folgen alle anderen im Uhrzeigersinn. Du musst die zuerst gespielte Farbe bedienen, wenn du sie auf der Hand hast. Hast du sie nicht, kannst du eine beliebige andere Farbkarte abwerfen, trumpfen oder eine Aktionskarte spielen.

Trumpf und Stichgewinn

Trumpf ist die Farbe der offenen Karte neben dem Stapel. Eine Trumpfkarte schlägt jede Karte einer anderen Farbe. Liegen mehrere Trümpfe im Stich, gewinnt der höchste. Ohne Trumpf im Stich gewinnt die höchste Karte der angespielten Farbe. Die Farbkarten laufen von "0" (niedrigste) bis "15" (höchste).

Stiche ablegen

Gewonnene Stiche legst du getrennt voneinander vor dir ab, damit alle jederzeit sehen, wie viele du schon hast. Wer einen Stich gewinnt, eröffnet den nächsten.

Aktionskarten

Aktionskarten gehören zu keiner der sechs Farben. Du darfst sie spielen, wenn du die angespielte Farbe nicht bedienen kannst.

- **Joker (2 Karten):** Du nennst beim Ausspielen eine Farbe, auch die aktuelle Trumpffarbe ist erlaubt. Der Joker gilt dann als höchste Karte dieser Farbe im Stich. Wählst du nicht die Trumpffarbe, schlägt ihn jeder Trumpf. Liegen beide Joker im selben Stich, ist der zweite der höhere.
- **Trumpfwechsel (4 Karten):** Sofort wird die oberste Stapelkarte umgedreht und auf die bisherige Trumpfkarte gelegt. Ist es wieder eine Aktionskarte, wiederholt ihr das, bis eine Farbkarte kommt. Die neue Farbe gilt schon für den laufenden Stich und für den Rest der Runde, die alte Trumpffarbe verliert sofort ihre Wirkung.
- **Ohne Trumpf (4 Karten):** Die offene Trumpfkarte wird umgedreht, für diesen Stich gibt es keinen Trumpf. Bereits gespielte Trümpfe zählen nun als normale Farbkarten. Den Stich holt die höchste Karte der zuerst gespielten Farbe. Nach dem Stich deckt ihr eine neue Karte vom Stapel auf, die den Trumpf für den Rest der Runde festlegt.
- **+5 (3 Karten):** Wer den Stich mit dieser Karte gewinnt, bekommt am Rundenende 5 Pluspunkte.
- **-5 (3 Karten):** Wer den Stich mit dieser Karte gewinnt, bekommt am Rundenende 5 Minuspunkte.

Aktionskarte als erste Karte

Ein Stich darf auch mit einer Aktionskarte eröffnet werden. Dann ist die zweite Karte frei wählbar. Die erste gespielte Farbkarte oder ein Joker legt fest, welche Farbe bedient werden muss. Bestehen alle Karten eines Stichs aus Aktionskarten ohne Joker, gewinnt die zuerst gelegte Aktionskarte.

Wertung einer Runde

Sind alle Handkarten gespielt, wird abgerechnet:

- 1 1 Pluspunkt für jeden gewonnenen Stich.
- 2 5 Pluspunkte für jede "+5"-Karte in den eigenen Stichen.
- 3 5 Minuspunkte für jede "-5"-Karte in den eigenen Stichen.
- 4 10 Pluspunkte, wenn die Voraussage exakt stimmt.
- 5 5 Minuspunkte, wenn sie nicht stimmt.

Alle Ergebnisse werden auf dem Abrechnungsblatt festgehalten.

Der Spielzug

- 1 Du bist an der Reihe und prüfst, ob du die zuerst gespielte Farbe auf der Hand hast.
- 2 Wenn ja, legst du eine Karte dieser Farbe.
- 3 Wenn nein, legst du eine beliebige andere Farbkarte, eine Trumpfkarte oder eine Aktionskarte.
- 4 Bei Joker, Trumpfwechsel oder Ohne Trumpf führt ihr die Kartenwirkung sofort aus.
- 5 Haben alle gelegt, wird der Stichgewinner bestimmt. Diese Person nimmt den Stich und spielt als Nächstes aus.

Sonderregeln

- Die zuerst gespielte Farbe muss bedient werden, solange du sie auf der Hand hast.
- Aktionskarten gehören keiner Farbe an und dürfen gespielt werden, wenn du nicht bedienen kannst.
- Ein Stich kann mit einer Aktionskarte eröffnet werden. Die zweite Karte ist dann frei, und erst die erste Farbkarte oder ein Joker legt die Bedienfarbe fest.
- Bestehen alle Karten eines Stichs aus Aktionskarten ohne Joker, gewinnt die zuerst gespielte Aktionskarte.
- Ein Trumpfwechsel wirkt sofort, also bereits im laufenden Stich.
- Bei "Ohne Trumpf" zählen bereits gespielte Trümpfe im selben Stich nur noch als normale Farbkarten.
- Gewonnene Stiche müssen getrennt abgelegt werden, damit die Anzahl sichtbar bleibt.
- Wird beim Aufdecken des Trumpfs eine Aktionskarte gezogen, deckt ihr weiter auf, bis eine Farbkarte erscheint.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach der zehnten Runde, die noch regulär gewertet wird. Danach rechnet ihr für jede Person die Ergebnisse aller zehn Runden zusammen. Wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, gewinnt. Zum Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- **Plus/minus Eins:** Die Ansagen werden weiterhin offen gemacht, aber die Summe aller vorausgesagten Stiche darf nicht der Zahl der möglichen Stiche entsprechen. Bei 5 möglichen Stichen muss die Summe also über oder unter 5 liegen.
- **Verdeckter Tipp:** Alle schreiben ihre Voraussage zuerst heimlich auf. Erst wenn alle getippt haben, werden die Zahlen vor Rundenbeginn offen an die Person mit dem Abrechnungszettel gegeben.
- **Geheime Voraussage:** Die Tipps werden geheim notiert und erst nach Rundenende aufgedeckt. So weiß während der Runde niemand, wer wie viele Stiche braucht.
- **Durchmarsch:** Wer alle Stiche einer Runde gewinnt, bekommt 2 statt 1 Punkt pro Stich. In der letzten Runde mit nur einem Stich gilt das nicht.

Tipps

- Rechne vor der Ansage durch, wie viele deiner Karten realistisch gewinnen: Die "15" einer Farbe und hohe Trümpfe sind die sichersten Stiche.
- Willst du einen Stich vermeiden, spiele niedrige Karten wie die "0" und wirf hohe Farben ab, wenn du nicht bedienen musst.
- Die "-5"-Karte macht einen Stich teuer. Wenn du ohnehin genug Stiche hast, lass den Stich lieber jemand anderem.
- Trumpfwechsel und Ohne Trumpf wirken sofort. Mit ihnen kannst du einen fremden Trumpfstich kippen, wenn du selbst die höchste Karte der angespielten Farbe hältst.
- Beim Joker entscheidest du über die Farbe. Nennst du die aktuelle Trumpffarbe, kann ihn nur der zweite Joker noch schlagen.
- Achte auf die Ansagen der anderen: Wer sein Soll erfüllt hat, versucht Stiche zu vermeiden, und wer noch Stiche braucht, spielt hoch.

Häufige Fragen

Muss ich die angespielte Farbe immer bedienen?

Ja. Hast du eine Karte der zuerst gespielten Farbe, musst du sie legen. Nur wenn du die Farbe nicht besitzt, darfst du abwerfen, trumpfen oder eine Aktionskarte spielen.

Darf ich trumpfen, obwohl ich die angespielte Farbe habe?

Nein. Trumpfen ist laut Regel nur möglich, wenn du die zuerst gespielte Farbe nicht auf der Hand hast.

Was passiert, wenn als Trumpfkarte eine Aktionskarte aufgedeckt wird?

Dann deckst du weitere Karten vom Stapel auf, bis eine Farbkarte erscheint. Diese bestimmt die Trumpffarbe.

Gilt ein Trumpfwechsel schon für den laufenden Stich?

Ja. Die neu aufgedeckte Farbe ist sofort Trumpf, also bereits im aktuellen Stich und für den Rest der Runde. Die alte Trumpffarbe zählt im laufenden Stich nicht mehr.

Wer gewinnt den Stich, wenn nur Aktionskarten gespielt wurden?

Liegt kein Joker im Stich, gewinnt die zuerst ausgespielte Aktionskarte.

Wie stark ist der Joker genau?

Der Joker ist die höchste Karte der angesagten Farbe im Stich. Ist die angesagte Farbe nicht die Trumpffarbe, schlägt ihn jede Trumpfkarte. Liegen beide Joker im Stich, gewinnt der später gespielte.

Wie viele Punkte gibt es für eine richtige Voraussage?

Eine exakt getroffene Ansage bringt 10 Pluspunkte, dazu 1 Punkt pro gewonnenem Stich. Eine falsche Ansage kostet 5 Minuspunkte, die Stichpunkte bleiben dir trotzdem.

Was bringen die Karten +5 und -5?

Sie wirken für die Person, die den Stich mit dieser Karte gewinnt. Am Rundenende gibt es 5 Pluspunkte für jede "+5"-Karte und 5 Minuspunkte für jede "-5"-Karte in den eigenen Stichen.

Wer spielt den nächsten Stich an?

Immer die Person, die den vorherigen Stich gewonnen hat. Den allerersten Stich eröffnet der linke Nachbar des Kartengebers.

Wie viele Karten gibt es in den einzelnen Runden?

In Runde 1 sind es 10 Karten, danach jede Runde eine weniger, bis in Runde 10 nur noch eine Karte pro Person ausgeteilt wird.

Informationen zum Spiel

Edition / Regelstand	MM Version 1.0
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 06.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/rage/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/rage/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026