

„Hosn obe“ feiert Premiere am iPhone

Das beliebte Kartenspiel „Hosn obe“, auch bekannt als „Schwimmen“ oder „31“ ist ab sofort als iPhone und iPad App erhältlich. Entwickelt wurde sie vom österreichischen Unternehmen DonkeyCat, welches sich auch schon für die erfolgreiche Kartenspiel-App „Schnopsn“ verantwortlich zeigte

Wien – Mit „Hosn obe“ hat das Team von DonkeyCat den Kartenspiel-Klassiker für iPhone und iPad umgesetzt. Hier handelt es sich um eines der beliebtesten Kartenspiele überhaupt. Es ist weltweit unter vielen verschiedenen Namen bekannt. Alleine im deutschsprachigen Raum kennt man es auch noch unter „Schwimmen“, „31“, „Knack“, „Schnauz“, „Wutz“ oder „Bull“. Viele Namen – aber ein leicht verständliches Spielprinzip, das großen Spielspaß für jung und alt garantiert: Jeder Spieler bekommt drei Karten, das Ziel ist es durch geschicktes Kartentauschen eine möglichst hohe Punktezahl zu erreichen.

„Hosn obe - 31“ ist die neueste Entwicklung aus dem Hause DonkeyCat, dessen erste Kartenspiel-App „Schnopsn“, eine Umsetzung des vor allem in Österreich sehr beliebten Schnapsens, die Download-Charts der Alpenrepublik zeitweise angeführt und seitdem eine treue Fangemeinde um sich geschart hat

Doch dabei wollte man es nicht belassen: „Es gibt einfach zu wenig wirklich gut gemachte Kartenspiele im mobile-Bereich, und dies wollen wir ändern.“, erklärt Marco Woschitz von DonkeyCat, „Daher lag es nahe, dass wir auch ‚Hosn obe‘ auf das Smartphone bringen, zumal das Spiel nicht nur sehr bekannt sondern auch schnell zu erlernen und taktisch fordernd zugleich ist“. Dabei achteten die Entwickler mit viel Liebe zum Detail vor allem auch auf ansprechendes Design und intuitive Bedienung.

„Hosn obe“ ist seit Anfang Jänner 2013 erhältlich. Spielbar ist es nicht nur im Einzelspieler Modus gegen den Computer sondern auch im Mehrspieler Modus via Bluetooth oder WLAN, wahlweise mit doppeldeutschen oder französischen Spielkarten.

Die Regeln: Es gibt zwei bis vier Spieler und 32 Karten. Jeder Spieler hat drei Karten und drei Leben, dargestellt durch Streichhölzer. Man kann in jeder Runde seine Karten mit drei in der Tischmitte aufliegenden Karte tauschen, passen oder klopfen. Das Klopfen ist das Signal, die Runde zu beenden und den Wert der einzelnen Karten zusammenzurechnen. Klopfen sollte also nur jemand, der davon überzeugt ist, nicht die Karten mit den wenigsten Punkten zu besitzen. Der Spieler mit der geringsten Punktezahl verliert ein Streichholz. Hat er keines mehr, muss er „schwimmen“ – das bedeutet, er darf noch einmal spielen, bis er endgültig „untergeht“. Der Gewinner ist jener Spieler, der übrig bleibt.