



amigo-spiele.de/02154



Ein Spiel von Kim Vandenbroucke mit Grafiken von Christine Hoffmeyer

Spieler: 3-5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

INHALT

110 Karten



je 5-mal die Zahlen
1, 2



je 7-mal die Zahlen
3, 4, 5, 6, 7



je 8-mal die Zahlen
8, 9, 10, 11



je 7-mal die Sonderkarten
Joker, Switch, Zap, No!



5 Punktekarten

SPIELIDEE

Du spielst deine Karten nach und nach in eine gemeinsame Kartenreihe aus. Hast du keine passende Handkarte zum Ausspielen, bittest du den Mitspieler vor dir um Hilfe. Kann dieser dir nicht helfen, habt ihr beide den Durchgang verloren und alle anderen Mitspieler erhalten 1 Punkt. Wer von euch zuerst 3 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder nimmt sich eine Punktekarte. Da ihr das Spiel mit 0 Punkten beginnt, legt ihr die Punktekarte so vor euch, dass die 0 zu euch zeigt. Nicht benötigte Punktekarten legt ihr zurück in die Schachtel.



Mischt alle übrigen Karten und gibt jedem vier Karten verdeckt auf die Hand. Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Lasst an beiden Seiten Platz für den Ablagestapel bzw. die Kartenreihe.

Nachziehstapel



Ablagestapel

Kartenreihe

SPIELBLAUF

Ihr spielt mehrere Durchgänge, reihum abwechselnd im bzw. gegen den Uhrzeigersinn. Den ersten Durchgang spielt ihr im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, legt eine Zahlenkarte an die Kartenreihe an oder spielt eine Sonderkarte aus.

Schaut euch zu Spielbeginn zunächst eure Handkarten an. Dann ruft ihr alle gleichzeitig jeweils eure niedrigste Zahl auf der Hand. Wer davon die niedrigste Zahl zuerst gerufen hat, beginnt den Durchgang.



Startest du den Durchgang, legst du deine niedrigste Karte offen rechts neben den Nachziehstapel und beginnst so die Kartenreihe. Nun ist der nächste Spieler am Zug und muss eine Handkarte seiner Wahl rechts neben der zuletzt gelegten Karte anlegen.

Wichtig: Deine angelegte Zahlenkarte muss mindestens um eine Zahl höher sein als die letzte Karte in der Reihe. Die gesamte Kartenreihe hat immer eine aufsteigende Reihenfolge.

Die Kartenreihe besteht aus maximal sechs Karten. Hast du die sechste Karte gelegt, nimmst du die ganze Reihe und legst sie auf den Ablagestapel. Der nachfolgende Spieler beginnt eine neue Reihe mit einer beliebigen Handkarte.



Klaus legt eine 11 an die Kartenreihe. Da die Reihe nun aus sechs Karten besteht, legt er diese sechs Karten auf den Ablagestapel. Dann ist Alisa am Zug und darf eine neue Reihe mit einer beliebigen Handkarte beginnen.

Am Ende deines Zuges füllst du deine Handkarten vom Nachziehstapel wieder auf vier Karten auf.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel.

HELP!

Bist du am Zug und kannst keine Karte passend ausspielen, dann ist das noch nicht das Ende! Bitte den Mitspieler, der vor dir am Zug war, um Hilfe. Hat er eine passende Handkarte, schiebt er sie dir zu. Im Austausch gibst du ihm verdeckt eine Handkarte deiner Wahl.

WICHTIG: DU DARFST NUR NACH HILFE FRAGEN, WENN DU SELBST KEINE HANDKARTE PASSEND AUSSPIELEN KANNST.

SONDERKARTEN

Anstelle einer Zahlenkarte darfst du in deinem Zug auch eine Sonderkarte ausspielen. Bittet dich ein Mitspieler um Hilfe, darfst du ihm auch eine Sonderkarte zuschieben.



Der **Joker** steht für eine beliebige Zahl von 1 bis 11. Er kann sowohl ans Ende der Reihe gelegt werden als auch an eine **beliebige Stelle** zwischen zwei Karten.

Du darfst den Joker nicht zwischen zwei direkt aufeinanderfolgenden Zahlen einfügen. In der Reihe nimmt der Joker automatisch die nächsthöhere Zahl zur davorliegenden Karte an.

Legst du den Joker als erste Karte in die Reihe, entspricht er einer 1.



Klaus legt einen Joker zwischen 5 und 8. Er hätte den Joker auch vor die 3 oder hinter die 8 legen können.



Mit der **Switch**-Karte kannst du eine deiner Zahlenkarten auf der Hand mit einer Karte in der Reihe austauschen.

Lege die Switch-Karte auf den Ablagestapel. Nimm anschließend eine Karte aus der Reihe auf die Hand und ersetze sie gegen eine deiner Handkarten. Dabei musst du die aufsteigende Reihenfolge innerhalb der Kartenreihe stets einhalten.



Alisa legt die Switch-Karte auf den Ablagestapel und tauscht den Joker aus der Reihe gegen eine 7 von ihrer Hand aus.



Die **Zap**-Karte entfernt die **letzte** Karte in der Reihe. Lege diese zusammen mit der Zap-Karte auf den Ablagestapel.

Liegt nur eine Karte in der Reihe, legst du sie ab und der nächste Spieler beginnt eine neue Reihe.

Achtung: Liegt keine Karte in der Reihe, darfst du die Zap-Karte nicht ausspielen.



Die **No!**-Karte legst du nicht in die Kartenreihe, sondern offen vor dir aus. Danach ziehst du eine Karte nach und der nächste Spieler ist am Zug. Bist du das nächste Mal am Zug, wirst du übersprungen.

Lege in der Runde **danach** die No!-Karte auf den Ablagestapel und beginne deinen regulären Zug.

Achtung: Solange die No!-Karte vor dir liegt, hilfst du deinen Mitspielern nicht. Sollte der nachfolgende Spieler Hilfe brauchen, bittet er stattdessen den Spieler vor dir um Hilfe.

ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet **sofort**, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Du kannst keine Karte passend ausspielen **und** der Mitspieler, den du um Hilfe gebeten hast, hat keine Handkarte, mit der er dir helfen kann. In diesem Fall erhalten **alle anderen** Mitspieler 1 Punkt und drehen ihre Punktekarte auf die nächsthöhere Zahl.
- Du kannst keine Karte passend ausspielen und alle anderen Spieler haben eine No!-Karte vor sich liegen. Da dich alle Mitspieler „hilflos“ zurückgelassen haben, erhältst in diesem Fall **nur du** 1 Punkt und drehst deine Punktekarte auf die nächsthöhere Zahl.

NÄCHSTER DURCHGANG

Den nächsten Durchgang bereitet ihr wie den vorherigen vor.

Habt ihr den Durchgang eben im Uhrzeigersinn gespielt, spielt ihr den nächsten gegen den Uhrzeigersinn bzw. umgekehrt.

Die Spieler, die ihre Punktekarte nicht drehen durften, sehen sich ihre Handkarten an und rufen gleichzeitig ihre niedrigste Zahl. Wer davon die niedrigste Zahl zuerst gerufen hat, beginnt den nächsten Durchgang.

SPIELENDE

Sobald einer von euch 3 Punkte auf seiner Punktekarte erreicht, hat dieser Spieler gewonnen. Sollten mehrere Spieler am Ende des Durchgangs 3 Punkte haben, gibt es mehrere Gewinner.

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de