



SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht als Erster seine Karten loszuwerden.

SPIELMATERIAL

1 Spielregel

112 Karten: 26 Karten in 4 Farben (je 2x) und

8 Karten „Freie Wahl“ mit schwarzem Hintergrund



SPIELVORBEREITUNG

STOP Der Spieler, der die Regel gelesen hat, wird der Geber der ersten Spielrunde.

STOP Er mischt die Karten gut und teilt jedem Spieler verdeckt **7 Karten** aus.

STOP Dann legt er noch **1 Karte offen** auf den Tisch. Das ist die erste Karte des **Abwurfstapels**.

STOP Die übrigen Karten legt er als den verdeckten **Ziehstapel** daneben.

SPIELVERLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Geber beginnt die Spielrunde. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er 1 passende Karte aus seiner Hand auf den Abwurfstapel spielen. Diese Karte muss entweder die **gleiche Farbe** oder die **gleiche Zahl** oder das **gleiche Symbol** wie die oberste Karte des Abwurfstapels aufweisen. Danach ist sein Zug beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Beispiel: Auf eine blaue 4 kann jede blaue Karte oder jede 4 einer beliebigen Farbe gelegt werden.

Kann oder möchte der Spieler keine passende Karte spielen, muss er als Strafe 1 Karte vom Ziehstapel nehmen. Danach ist sein Zug beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Hinweis: Ist der Ziehstapel aufgebraucht, wird die oberste Karte des Abwurfstapels als neuer Abwurfstapel bereitgelegt. Die restlichen Karten des alten Abwurfstapels werden gemischt und als neuer Ziehstapel in die Mitte gelegt.

Ausnahme: Dazwischenwerfen

Hat ein beliebiger Spieler **genau** die gleiche Zahlenkarte (Farbe *und* Zahl), wie die Karte, die in diesem Moment oben auf dem Abwurfstapel liegt, so kann er sie sofort dazwischenwerfen, auch wenn er selbst gerade nicht an der Reihe ist. Das gilt **nicht** für Symbolkarten, diese kann man nicht dazwischenwerfen. Der Unterschied zwischen Zahlen- und Symbolkarten wird unter „Kartenerklärungen“ am Ende der Regel beschrieben.

Beispiel: Auf die blaue 4 auf dem Abwurfstapel kann die zweite blaue 4 aus der Hand eines beliebigen Spielers dazwischengeworfen werden.

Danach wird das Spiel beim linken Nachbar des Spielers fortgesetzt, der gerade die Karte dazwischengeworfen hat. Durch das Dazwischenwerfen können also Spieler übersprungen werden!

„Achtung!“ rufen

Wenn ein Spieler seine vorletzte Karte spielt, muss er laut „**Achtung!**“ rufen. Er muss rufen, **bevor** seine Karte auf dem Abwurfstapel liegt, sonst muss er zur Strafe 2 Karten vom Ziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

„Stop!“ rufen – Ende der Spielrunde

Wenn ein Spieler auch seine letzte Karte spielt, muss er laut „**Stop!**“ rufen. Die Spielrunde ist nach dem Ablegen der Karte sofort zu Ende. Er muss rufen, **bevor** seine Karte auf dem Abwurfstapel liegt, sonst muss er zur Strafe 2 Karten vom Ziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Die Spielrunde wird in diesem Fall fortgesetzt.

WERTUNG

Ist die Spielrunde zu Ende, kassieren die übrigen Spieler Minuspunkte für jede Karte, die sie noch auf der Hand haben:



-50 Punkte



-40 Punkte



-30 Punkte



-20 Punkte



-10 Punkte



-9 Punkte



-6 Punkte



0 Punkte

Jede Zahlenkarte ohne Sonderfunktion zählt ihren Zahlenwert als Minuspunkte.

Danach beginnt die nächste Spielrunde. Der linke Nachbar des Gebers der eben beendeten Runde wird Geber der neuen Spielrunde.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 500 Minuspunkte erreicht hat.

Es gewinnt aber natürlich der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten!

Illustration: ABACUSSPIELE

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2001 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,

D-63303 Dreieich. Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

www.abacusspiele.de



KARTENERKLÄRUNGEN

DIE ZAHLENKARTEN 1, 3, 4, 5, 7 und 8 haben keine Sonderfunktion. Die 0, 2, 6 und 9 sind Zahlenkarten mit Sonderfunktionen:

0 = Stop

Man kann die „0“ als ganz normale Zahlenkarte spielen. Sie kann aber auch als Abwehrkarte eingesetzt werden. Mit ihr kann man sich vor den Auswirkungen der Karten „Aussetzen“, „Kartentausch“, „2“ und „+X“ schützen. Die „0“ muss aber die gleiche Farbe haben, wie die Karte, vor der man sich schützen möchte.



2 = Zwei Karten ziehen

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss 2 Karten vom Ziehstapel nehmen und aussetzen. Sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Der betroffene Spieler kann sich davor auf zwei Arten schützen:

1. Er spielt eine farblich passende „0“.

Das Spiel geht wie gewohnt bei seinem linken Nachbarn weiter.

2. Er **verlängert**, das heißt er spielt eine weitere „2“, egal welcher Farbe und die Anzahl der zu ziehenden Karten erhöht sich dadurch um 2.

In diesem Fall müsste sein linker Nachbar jetzt schon 4 Karten ziehen, u.s.w.

Hinweis: Wird von einem beliebigen Spieler eine „2“ dazwischengeworfen, muss dessen linker Nachbar die Karten ziehen, wenn er sich nicht schützen kann.



6/9 = Sechs auf Neun und umgekehrt

Man darf unabhängig von der Farbe eine 6 auf eine 9 ablegen und umgekehrt. Sie gelten in diesem Fall als gleiche Zahlen. Stimmt auch die Farbe überein, gelten sie sogar als gleiche Karten. Da es diese beiden Zahlenkarten in jeder Farbe viermal gibt, kann man mit ihnen besonders gut dazwischenwerfen.



DIE SYMBOLKARTEN haben Sonderfunktionen. Für sie gelten, wenn nicht anders angegeben, die normalen Legeregeln. Man kann mit ihnen jedoch **nicht** dazwischenwerfen.

⌚ = Aussetzen

Der nächste Spieler wird übersprungen und darf, obwohl er an der Reihe wäre, keine Karte spielen.

Der betroffene Spieler kann sich davor auf zwei Arten schützen:

1. Er spielt eine farblich passende „0“.

Das Spiel geht wie gewohnt bei seinem linken Nachbarn weiter.

2. Er spielt eine weitere Karte „Aussetzen“, egal welcher Farbe.

In diesem Fall müsste sein linker Nachbar aussetzen, u.s.w.



↔ = Kartentausch

Wenn ein Spieler diese Karte spielt, muss er sich entscheiden:

1. alle Spieler geben ihre Handkarten nach links weiter **oder**

2. alle Spieler geben ihre Handkarten nach rechts weiter.

Spielt ein beliebiger Spieler vor dem Tausch eine passende „0“ werden **alle**

Auswirkungen der Karte „Kartentausch“ verhindert. Das Spiel geht wie gewohnt beim linken Nachbarn des Spielers, der die „0“ gespielt hat, weiter.



+X = X Karten ziehen

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss die oberste Karte vom Ziehstapel aufdecken. Je nachdem ob es eine Zahlen- oder Symbolkarte ist, muss er nun folgendes tun:

1. Ist es eine Zahlenkarte, muss er so viele Karten vom Ziehstapel ziehen wie die Zahl vorgibt. Er nimmt sie zusammen mit der aufgedeckten Karte auf die Hand.

2. Ist es eine Symbolkarte, muss er nur die aufgedeckte Karte auf die Hand nehmen.

Außerdem muss der Spieler aussetzen. Sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Der betroffene Spieler kann sich vor der Karte „+X“ schützen, indem er eine farblich passende „0“ spielt. Das Spiel geht wie gewohnt bei seinem linken Nachbarn weiter. Er darf keine weitere „+X“ Karte spielen, um sich zu schützen.



🌈 = Freie Wahl

Diese Karte kann man **auf jede Karte** spielen, die oben auf dem Abwurfstapel liegt, unabhängig von deren Farbe, Zahl oder Symbol. Mit dieser Karte muss man nun eine beliebige Farbe bestimmen, indem man sofort zusätzlich eine Farbkarte auf die Karte „Freie Wahl“ spielt. Man legt bei „Freie Wahl“ also immer zwei Karten ab! Hat man keine zusätzliche Farbkarte auf der Hand, darf man „Freie Wahl“ nicht ausspielen!

