

Ein risikoreiches Kartenspiel
für 2 – 6 Spieler*
ab 8 Jahren

Autor:
Prospero Hall
Design:
KniffDesign
(Spielanleitung)
Redaktion:
Irina Filinberg

In diesem Spiel bildet ihr immer wieder Kartenreihen und versucht, euch stets die wertvollsten zu sichern. Aber seid dabei nicht zu gierig! Wer zu viel wagt, verliert noch mehr! Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

SPIELMATERIAL

120 Karten:
90 Zahlenkarten
(je 3× die Zahlen 1 bis 6
in 5 Farben)
18 Würfelnkarten
12 Richtungswechsel-Karten
1 Würfel

Hinweis: Zur leichteren Erkennbarkeit ist jeder Farbe (auf Karten und Würfel) eine Form zugeordnet (z.B. Gelb & Kreis).



Zahlenkarten



Würfelnkarten

Richtungswechsel-Karten

Würfel

SPIELVERLAUF

Mischt alle 120 Karten und legt sie als verdeckten Ziehstapel in die Tischmitte. Wer zuerst am Tisch saß, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, dann wähle, ob du **Karten aufdecken** oder **Karten sichern** möchtest. Ziel ist es, möglichst viele Karten zu sammeln, denn die Zahlen darauf sind bei Spielende deine Punkte.

Karten aufdecken und Punkte sammeln

Decke eine Karte vom Ziehstapel auf und lege sie offen in die Tischmitte. Sie bildet den Anfang einer **Kartenreihe**.

Decke nun nacheinander **weitere Karten** vom Ziehstapel auf. Das machst du solange, bis du freiwillig aufhörst oder eine gezogene Karte nicht mehr legen kannst. Für jede Karte kannst du entscheiden, ob du sie in eine bestehende Reihe legst oder mit ihr eine neue Reihe beginnst. Insgesamt **darfst** du in deinem Zug bis zu **3 Reihen** beginnen und mit Karten füllen.

Tipp: Später darfst du eine dieser Reihen behalten. Die anderen Reihen erhalten deine Mitspieler. Versuche daher, genau eine wertvolle Reihe mit vielen Karten und hohen Zahlen zu erstellen, um so möglichst viele Punkte zu sammeln.

Wichtig: Es dürfen niemals mehrere Karten mit dem gleichen Zahlenwert oder der gleichen Farbe in derselben Reihe liegen (siehe Beispiel).

Deckst du eine Karte auf, die du aufgrund dieser Regel **in keine der 3 Reihen legen** kannst, hast du zu viel riskiert. Du darfst dir diese Runde **keine Reihe** nehmen und verlierst sogar bereits gesammelte Karten. Mehr unter **zu viel riskiert**.

Würfelnkarten behandelst du beim Aufdecken genau wie Zahlenkarten. In jeder Reihe darf höchstens eine Würfelnkarte liegen. **Richtungswechsel-Karten** sammelst du hingegen neben dem Ziehstapel und legst sie nie in Reihen. Mehr zu diesen beiden Karten auf der Rückseite.

Beispiel:

Matze hat eine gelbe 2 vom Ziehstapel gezogen.

- Er kann sie nicht in die erste Reihe legen, da dort bereits eine Karte mit dem Wert 2 liegt.
- Er kann sie auch nicht in die zweite Reihe legen, da dort bereits eine gelbe Karte liegt.
- Also legt er die Karte in die dritte Reihe, da dort weder eine gelbe Karte noch eine Karte mit dem Wert 2 liegt.

Beispiel für Reihen



Ablagestapel



Richtungswechsel-Karten



Ziehstapel



Höre freiwillig auf und wähle sofort eine Reihe, die du in deine Auslage legst

Freiwillig aufhören

Damit du keine unpassende Karte ziehst und womöglich Punkte verlierst, kannst du dich nach jeder gelegten Karte **freiwillig** entscheiden, keine weitere Karte mehr vom Stapel zu ziehen. **Wähle** in diesem Fall sofort **eine Reihe** und lege sie offen vor dir ab (= deine **Auslage**). Sortiere die Karten in deiner Auslage nach **Farbe** und lege sie leicht versetzt übereinander, damit die Zahlenwerte der Karten gut zu sehen sind.

Würfelkarten:
Würfle und lege
alle Karten mit
der entsprechen-
den Farbe
aus deiner Aus-
lage auf den
Ablagestapel

Würfelkarten

Befindet sich eine Würfelkarte in der gewählten Reihe? So ein Pech... Lege zuerst wie gewohnt die Zahlenkarten in deine Auslage. Wirf danach den Würfel. Du **verlierst alle Karten mit der gewürfelten Farbe**, die du in deiner Auslage gesammelt hast. Lege diese auf den gemeinsamen Ablagestapel neben dem Ziehstapel. Auch diejenigen, die du gerade eben genommen hast. Lege die Würfelkarte ebenfalls auf den Ablagestapel. Gesicherte Karten sind vor dem Würfel geschützt und müssen nicht abgeworfen werden (siehe **Karten sichern und Punkte schützen**).

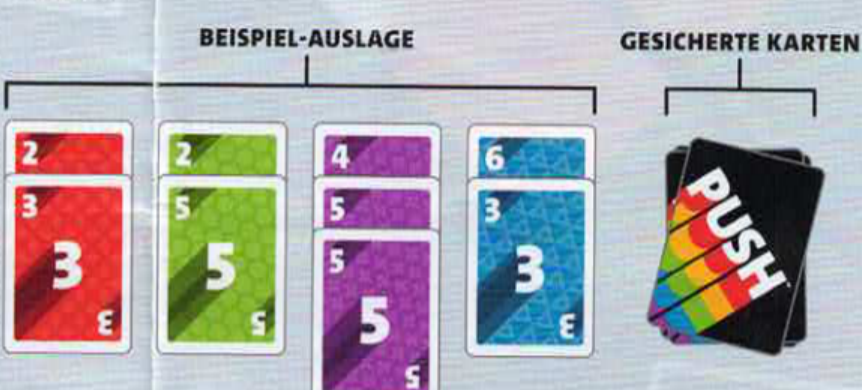


Hast du den **Stern** gewürfelt? *Glück im Unglück!* Du musst keine Karten aus deiner Auslage ablegen. Das gleiche gilt, wenn die gewürfelte Farbe in deiner Auslage nicht vorkommt.

Wenn du Rot würfelst...



...lege alle roten Karten aus deiner Auslage auf den Ablagestapel in der Tischmitte.



Deine Mitspieler
erhalten jeweils
eine der
restlichen
Reihen

Nachdem du eine Reihe gewählt und in deine Auslage gelegt hast, ist dein Zug vorbei. Nun wählen deine **Mitspieler** reihum (beginnend mit deinem linken Nachbarn) ebenfalls genau **eine Reihe** und legen sie farblich sortiert in ihre Auslage. Würfelkarten werden wie oben beschrieben abgehandelt.

Bei einem Spiel zu zweit kann es passieren, dass Karten übrigbleiben. Legt die übriggebliebenen Reihen offen auf den Ablagestapel. Mit mehr Spielern kann es natürlich auch passieren, dass nicht jeder Mitspieler eine Reihe nehmen kann. Danach ist der Spieler links von dir mit seinem Zug an der Reihe.

Richtungswechsel-Karten: Nimm-Reihenfolge der Reihen wird umgedreht

Richtungswechsel-Karten

Hast du in deinem Zug eine **Richtungswechsel-Karte** gezogen und offen beiseitegelegt? Dann nimmt statt deinem linken dein rechter Nachbar als Erster eine Reihe, die er in seine Auslage legt. Hast du zwei Richtungswechsel-Karten aufgedeckt? Dann startet wie gewohnt dein linker Nachbar usw. Die Richtungswechsel-Karten verändern nicht die Spielreihenfolge, sondern nur die Reihenfolge in der deine Mitspieler sich eine Reihe aussuchen.



Hinweis: Bei einem 2-Spieler-Spiel haben die Richtungswechsel-Karten keine Wirkung. Ihr könnt sie vor dem Spiel aussortieren.

Wenn du die
gezogene Karte
nicht legen
darfst, musst du
sofort würfeln
und Karten aus
der Auslage
ablegen

Zu viel riskiert?

Du hast eine Karte gezogen, die du in keine Reihe legen darfst? Dann bist du wohl zu weit gegangen und verlierst zur Strafe deinen Zug! Lege die soeben gezogene Karte ab. Du darfst **keine Reihe** nehmen. Stattdessen musst du sogar den **Würfel werfen** und verlierst zusätzlich alle Karten in der gewürfelten Farbe. Die von dir **gelegten Reihen** werden reihum an deine **Mitspieler verteilt** (siehe oben). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Sichere die
Karten einer
Farbe in deiner
Auslage, damit
die Punkte
später vor dem
Würfel
geschützt sind

Karten sichern und Punkte schützen

Statt Karten aufzudecken, kannst du auch Karten in deiner Auslage **sichern**. Dadurch kannst du sie **vor dem Würfel schützen**. Wähle genau **eine Farbe** und staple alle deine Karten dieser Farbe verdeckt in deiner Auslage. Diese Punkte kann dir niemand mehr nehmen. Das kannst du während des Spiels immer wieder machen – auch mit neu gesammelten Karten in Farben, die du zuvor bereits gesichert hast.

SPIELENDE

Die Zahlen auf
euren
gesammelten
Karten sind bei
Spielende eure
Punkte

Das Spiel endet, sobald der Ziehstapel komplett aufgebraucht ist und alle ausliegenden Reihen verteilt wurden. Danach wird gewertet. Jeder zählt die Zahlenwerte seiner Karten zusammen (sowohl offen als auch gesichert). Der Spieler mit der **höchsten Summe gewinnt das Spiel!** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten genommenen Karten. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

RISIKO-VARIANTE

Ihr wollt noch mehr Nervenkitzel? Dann probiert doch mal die folgende Variante aus: Wenn du einen Stern würfelst, dann musst du **deine gesamte Auslage** auf den Ablagestapel legen. Gesicherte Karten bleiben natürlich weiterhin vor dem Würfel geschützt. Sei also auf der Hut und sichere rechtzeitig deine Karten!