

Inhalt



66 Spielkarten
 (1x „1“, 2x „2“ und je 3x „3“ bis „23“)



12 große
 Bonus-Chips



50 kleine
 Straf-Chips

Spielidee und Spielziel

1 bis 23 – diese Karten sollen im Laufe des Spiels **aufsteigend abgelegt** werden. Doch das ist kniffliger, als man denkt, denn hierbei gibt es Einschränkungen! Wer einen zu großen Sprung von einer Zahl zur nächsten macht, muss Straf-Chips nehmen.

Wer nach zwei Durchgängen die wenigsten Chips gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Vor Beginn des Durchgangs werden alle **Spielkarten** gut gemischt. Je nach Spielerzahl werden für den ersten Durchgang Karten verdeckt abgezählt:

2 Spieler – 30 Karten

3 Spieler – 45 Karten

4 Spieler – 60 Karten

Dabei muss darauf geachtet werden, dass die „1“ unter den abgezählten Karten ist. Sie ist durch die unterschiedliche Rückseite gut zu erkennen. Übrige Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Von den abgezählten Karten erhält nun jeder Spieler 15 Karten auf die Hand.

Außerdem erhält jeder Spieler zu Beginn des ersten Durchgangs **drei große Bonus-Chips**, die er vor sich ablegt. Die **kleinen Straf-Chips** werden für alle Spieler erreichbar in die Tischmitte gelegt.

Drei Karten abwerfen

Alle Spieler wählen je drei Karten von ihrer Hand aus und legen sie verdeckt in die Schachtel zurück. Sie werden in diesem Durchgang nicht mehr benötigt.

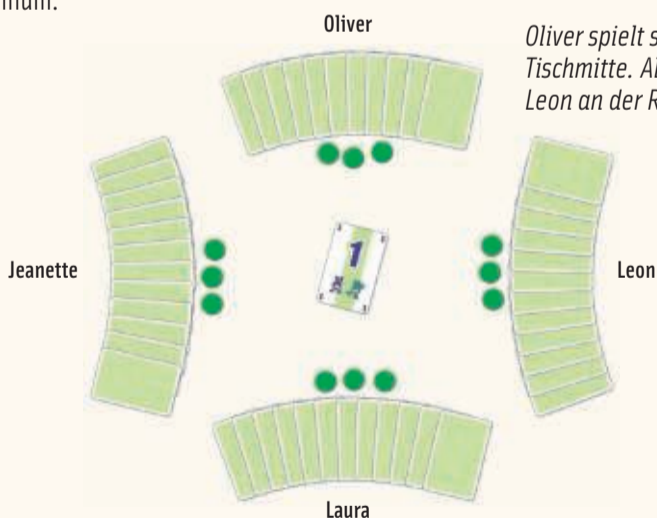
Achtung: Die Karte mit der „1“ darf dabei nicht zurückgelegt werden.

„Zum Kennenlernen könnt ihr auch jedem Spieler 12 Karten geben ...“



„... und keine Karten zu Beginn des Durchgangs abwerfen!“

Der Spieler mit der „1“ beginnt den Durchgang, indem er sie in die Tischmitte legt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.



Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss sich zwischen den folgenden Aktionen entscheiden:

a) **Eine oder mehrere Karten ablegen**

b) **Passen**

c) **Aussteigen**

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

a) Eine oder mehrere Karten ablegen

Der Spieler darf **eine einzelne Karte** oder **mehrere Karten mit derselben Zahl** offen auf den Ablagestapel legen. Dabei gilt: Die Zahl auf den abgelegten Karten muss **gleich groß oder höher** sein als die Zahl der obersten Karte des Ablagestapels.



Beispiel:

Der nächste Spieler kann Karten mit „5“ oder beliebig höher ablegen. Spielt er mehrere Karten, müssen sie aber alle dieselbe Zahl haben.



Straf-Chips kassieren

Legt der Spieler dieselbe Zahl wie auf dem Ablagestapel oder eine Zahl, die um genau 1 höher ist, geschieht nichts weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe. Legt er aber eine Zahl, die **mehr als 1 höher** ist, kassiert er so viele kleine Straf-Chips, wie er Zahlen überspringt. Dabei spielt es keine Rolle, ob er eine oder mehrere Karten mit dieser Zahl ablegt.



Beispiel:

Leon will seine beiden Karten mit der „8“ ablegen. Er überspringt damit die „6“ und die „7“ und kassiert dafür 2 Straf-Chips, die er vor sich ablegt.



Bonus-Chips einsetzen

Dreimal im Spiel kann ein Spieler einen seiner großen Bonus-Chips einsetzen. Mit dem Bonus-Chip kann er den Zahlenwert der Karte auf dem Ablagestapel **um bis zu 5 nach oben oder nach unten** verändern, bevor er eine eigene Karte ablegt.

Es ist auch möglich, mehrere Bonus-Chips auf einmal zu verwenden. Eingesetzte Bonus-Chips werden aus dem Spiel genommen.



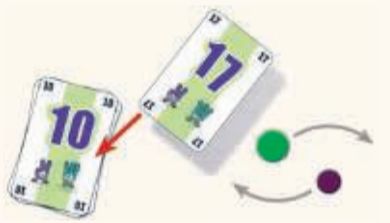
Beispiel:

Laura will ihre beiden Karten mit der „10“ ablegen. Sie gibt einen Bonus-Chip ab, um die beiden Karten auf die „14“ ablegen zu dürfen.



Beispiel:

Jeanette will ihre Karte mit der „17“ ablegen. Sie gibt einen Bonus-Chip ab, um den Zahlenwert der obersten Karte auf „15“ zu erhöhen. Legt sie nun ihre „17“ ab, kassiert sie nur einen Straf-Chip, weil sie nur die „16“ überspringt.



Alle Karten abgelegt

Gelingt es einem Spieler, in einem Durchgang seine letzte Handkarte abzulegen, darf er **sofort drei Straf-Chips**, die er bereits vor sich liegen hat, in den Vorrat zurückgeben. Hat er noch keine drei Straf-Chips gesammelt, gibt er entsprechend weniger ab.

b) Passen

Will der Spieler keine Karte ablegen, kann er passen. Dafür nimmt er sich **einen Straf-Chip**, den er vor sich ablegt.

Passen und den nächsten Spieler zum Ausspielen zwingen

Der Spieler kann sich auch dafür entscheiden, **zwei Straf-Chips** zu nehmen. Damit passt er nicht nur, er zwingt auch den nächsten Spieler zum Ablegen von einer oder mehreren Karten. Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, darf also weder passen noch aussteigen.



Beispiel:

Oliver hat gepasst und zwei Straf-Chips genommen. Leon muss nun mindestens eine Karte ablegen. Er wird die beiden Karten „20“ ablegen und dafür zwei Straf-Chips kassieren.



c) Aussteigen

Der Spieler kann sich dazu entscheiden, aus dem Durchgang auszusteigen. Dazu legt er alle Handkarten, die er noch hat, verdeckt in die Schachtel zurück und nimmt sich die gleiche Anzahl an kleinen Straf-Chips aus dem Vorrat.

Hat ein Spieler alle seine Karten abgelegt oder ist ein Spieler ausgestiegen, wird er für den Rest des Durchgangs übersprungen.

Ende des ersten Durchgangs

Der Durchgang endet, wenn alle Spieler ihre Karten ablegen konnten oder ausgestiegen sind. Die Spieler behalten ihre im ersten Durchgang kassierten kleinen Straf-Chips, neue große Bonus-Chips bekommen sie keine dazu.

Für den zweiten Durchgang werden alle Karten, auch die zuvor in die Schachtel zurückgelegten, wieder gemischt und die Spielvorbereitung wie zuvor beschrieben durchgeführt.

Spielende

Das Spiel endet **nach dem zweiten Durchgang**. Für jeden großen Bonus-Chip, den ein Spieler noch vor sich liegen hat, darf er **zwei kleine Straf-Chips abgeben**. Danach zählen die Spieler ihre Straf-Chips. Wer davon nun die wenigsten hat, gewinnt.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de