



Arriba!



Aufgedeckt und abgecheckt!
für 3 bis 8 Spieler ab 7 Jahren



Spielmaterial

- 1 Arribaston
- 80 Karten (die Karten zeigen 18 verschiedene Formen in 4 Farben, 4x einen Kopf und 4x den Arribaston)
- 1 Spielregel

Spielvorbereitung

- Der Arribaston wird für alle Spieler gut erreichbar aufrecht in die Mitte gestellt.
- Die 80 Karten werden gut gemischt und verdeckt an die Spieler verteilt. Je nach Spielerzahl kann es vorkommen, daß einige Spieler eine Karte mehr als andere erhalten. Jeder Spieler behält seine Karten als verdeckten Stapel vor sich. Er darf sich die Karten nicht ansehen!
- Papier und Bleistift werden bereitgelegt.
- Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

Spielverlauf

Alle Spieler, mit Ausnahme des Spielers, der gerade an der Reihe ist, behalten die Hände unter dem Tisch. Der erste Spieler dreht die oberste Karte seines Stapels mit dem **Fair-Dreh** um und legt sie für alle Spieler gut sichtbar vor seinen verdeckten Stapel. Das ist die erste Karte seines offenen Ablagestapels.

Fair-Dreh:



Fair-Dreh: (neufränkisch: der..., sprich: Vähr-dräh) Der Spieler faßt die oberste Karte an der ihm abgewandten Kante des Stapels. Dann hebt er die Kante hoch, so daß er weiter den Rücken der Karte sieht. Alle übrigen Spieler können so die Vorderseite der Karte sehen, bevor der Spieler sie selbst sehen kann. Natürlich darf er die Karte sehr schnell herumdrehen, da er sonst einen Nachteil hat.

Von nun an decken alle Spieler **nacheinander** im Uhrzeigersinn ihre oberste Karte auf und legen sie offen vor sich ab. So geht es Runde um Runde weiter bis eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Eine Karte mit dem Arribaston wird aufgedeckt
- Zwei Karten zeigen die gleiche Form
- Eine Karte mit einem Kopf wird aufgedeckt

Eine Karte mit dem Arribaston wird aufgedeckt

Deckt ein Spieler eine Karte mit dem Arribaston auf, greifen **alle Spieler** zugleich nach dem Arribaston. Der Spieler, der am schnellsten den Arribaston ergreift,



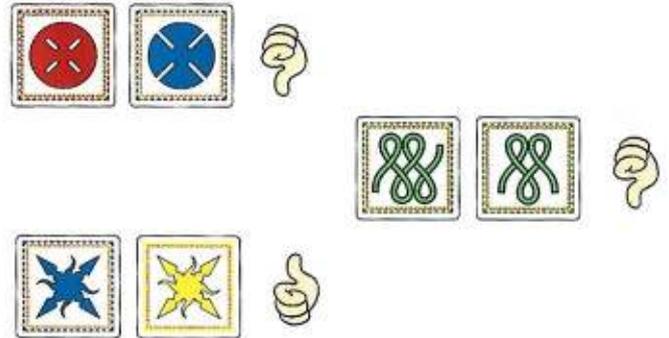
nimmt seinen offenen Ablagestapel und legt ihn verdeckt neben den Arribaston in die Mitte.

Zwei Karten zeigen die gleiche Form

Im Laufe des Spieles kommt es vor, daß bei zwei Spielern die jeweils obersten Karten ihrer Ablagestapel die gleiche Form zeigen. **Die Farbe der Formen spielt dabei keine Rolle.** Jetzt müssen **nur** diese Spieler nach dem Arribaston greifen.



Der Spieler, der den Arribaston zuerst greift, gibt seinen offenen Ablagestapel dem langsameren Spieler.



Der langsamere Spieler muß die Karten nehmen. Er legt sie auf seinen offenen Ablagestapel, dreht ihn herum und schiebt ihn unter seinen verdeckten Stapel. Liegen neben dem Arribaston in der Mitte Karten, muß der langsamere Spieler auch noch diese Karten nehmen und unter seinen verdeckten Stapel schieben.

Eine Karte mit einem Kopf wird aufgedeckt

Deckt ein Spieler eine Karte mit einem Kopf auf, wird der normale Spielablauf kurz unterbrochen.



Jetzt decken alle Spieler **gleichzeitig** ihre oberste Karten auf. Der Spieler, der die Karte mit dem Kopf aufgedeckt hat, gibt das Kommando zum Aufdecken: "1 - 2 - Arriba!"

Werden dabei gleiche Formen und eine Karte mit dem Arribaston aufgedeckt, gilt die Karte mit dem Arribaston. Wird ein Kopf aufgedeckt, so hat er keine Wirkung.

In seltenen Fällen kommt es vor, daß mehr als zwei Spieler die gleichen Formen aufdecken. Die Karten des schnelleren Spielers und eventuell in der Mitte liegende Karten werden gleichmäßig an die langsameren Spieler verteilt. Bleiben dabei Karten übrig, kommen sie zurück in die Mitte. Nun schieben die langsameren Spieler, wie sonst auch, ihre offenen Ablagestapel unter ihre verdeckten Stapel.

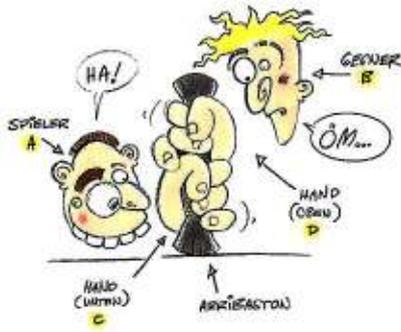
Danach geht das Spiel normal weiter, und die Spieler decken die Karten wieder nacheinander auf. Es beginnt der linke Nachbar des Spielers, der die Karte mit dem Kopf aufgedeckt hat.

Nach dem Arribaston greifen ...

Der Arribaston kann an jeder Stelle gegriffen werden. Greifen jedoch mehrere Spieler im gleichen Augenblick nach dem Arribaston, so war der



Spieler schneller, der den Arribaston an einer tieferen Stelle gegriffen hat.



Wirft ein Spieler den Arribaston um, so gilt auch das als gegriffen.

Ergreift ein Spieler den Arribaston zu unrecht, weil er zum Beispiel die Karte mit dem Kopf für die Arribastonkarte hielt oder obwohl seine oberste Karte nicht die gleiche Form zeigt, wie bei einem anderen Spieler, muß er zur Strafe die offenen Ablagestapel aller Spieler (auch seinen eigenen) nehmen und unter seinen verdeckten Stapel legen. Liegen Karten in der Mitte, so muß er auch diese nehmen.

... und weiter geht's!

Der Spieler, der zuletzt als schnellster den Arribaston gegriffen hat, beginnt als erster mit dem Aufdecken der Karten.

Spielende und Wertung

Der Durchgang endet, wenn es einem Spieler gelungen ist beide Stapel, den verdeckten **und** den offenen, loszuwerden oder wenn alle Spieler ihre letzte verdeckte Karte aufgedeckt haben.

Achtung: Ein Durchgang endet **nicht**, wenn ein Spieler keinen verdeckten Stapel und nur noch seinen offenen Ablagestapel vor sich liegen hat. Er deckt jetzt nicht mehr auf, sondern bleibt weiter mit seiner offenen Karte im Spiel.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler beide Stapel los wird. Dann gibt der Gewinner in jedem Fall noch seine Karten ab. Gegebenenfalls bekommt ein anderer Spieler auch noch Karten hinzu.

Die Spieler zählen jetzt alle Karten in ihrem verdeckten Stapel und in ihrem offenen Ablagestapel. Sie erhalten die Anzahl der Karten als Minuspunkte aufgeschrieben.

Es werden drei Durchgänge gespielt. Nach jedem Durchgang werden die Minuspunkte notiert. Es gewinnt am Ende der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.


Die Autoren: Thomas Vuarchex und Pierric Yakovenko


Grafik: Franz Vohwinkel

© 1999 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,
D-90765 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany
www.goldsieber.de

JUST FUN. .

