

DIE KARTE PASST DOCH

Wer als erster "Paßt nicht" ruft und die aufgedeckte Karte paßt doch an eine der sechs Reihen, erhält einen roten Chip. Die aufgedeckte Karte kommt unter den neutralen Stapel und die oberste Karte wird für die nächste Runde aufgedeckt.

STECHEN

Rufen zwei oder mehr Spieler eine Zahl oder "Paßt nicht" so schnell, daß keiner der Mitspielenden Personen entscheiden kann, wer der Schnellste war, kommt es zum Stechen. Dabei ist es unerheblich, ob die Rufe der schnellsten Spieler identisch waren oder nicht.

Die aufgedeckte Karte, die das Stechen ausgelöst hat, wird unter den neutralen Stapel geschoben. Ein Spieler, der nicht am Stechen teilnimmt, deckt nun die oberste Karte des neutralen Stapels auf.

Nur die am Stechen beteiligten Spieler müssen wie üblich so schnell wie möglich die richtige Reihe erkennen und ausrufen. Sollte es wieder keinen eindeutigen schnellsten Spieler geben, wird das Stechen bis zu einem eindeutigen Ergebnis wiederholt. Danach wird normal weiterspielt.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler die letzte Karte seines Stapels aufdecken kann, ist das Spiel beendet und er hat gewonnen. Die letzte Karte wird nicht mehr ausgespielt.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
E-mail: Redaktion@Amigo-Spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIX

Version 1.0

Es kann vorkommen, daß eine aufgedeckte Karte an keine der sechs Reihen angelegt werden kann.

● Ein Spieler, der dies erkennt und als Erster "Paßt nicht" ruft, darf in der nächsten Runde die oberste Karte seines **eigenen Stapels** aufdecken. Die Karte, die nicht gepaßt hat, kommt unter den **neutralen Stapel**.

● Ein Spieler, der in diesem Fall als Erster eine Zahl ruft, erhält einen Chip. Die Karte, die nicht paßt, kommt unter den neutralen Stapel und die oberste Karte wird für die nächste Runde aufgedeckt.

PASST NICHT

Gerade zu Beginn des Spiels, wenn die Reihen noch aus wenigen Karten bestehen, kann eine aufgedeckte Karte in mehrere Reihen passen. Es reicht dann, wenn **eine** passende Reihennummer genannt wird.

Alle Spieler suchen wieder gleichzeitig und so schnell wie möglich eine Reihe, zu der die aufgedeckte Karte paßt.

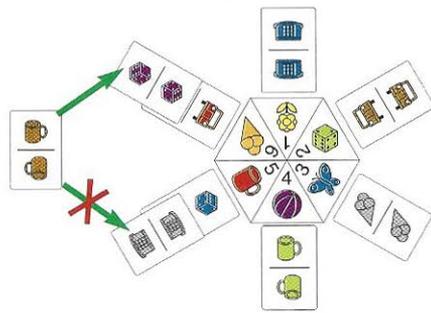
In jeder der kommenden Runden ist der Ablauf gleich: Eine Karte wird aufgedeckt, entweder vom neutralen Stapel oder vom Stapel eines Spielers.

Die aufgedeckte Karte wird unter den neutralen Stapel geschoben. Für die nächste Runde wird dann die oberste Karte des **neutralen** Stapels vom Spieler, der den Chip erhalten hat, aufgedeckt.

Und zwar so, daß auch die Mitspieler diese Karte gut sehen können.

● Die genannte Reihennummer ist falsch: Der Spieler erhält einen roten Chip. Wer drei rote Chips hat, scheidet aus.

Die aufgedeckte Karte wird unter den neutralen Stapel geschoben. Für die nächste Runde wird dann die oberste Karte des **neutralen** Stapels vom Spieler, der den Chip erhalten hat, aufgedeckt.



BUNTHERUM

VON REINHARD STAUPE

Spieler:	2 - 5	Inhalt:	58 Spielkarten
Alter:	ab 6 Jahren		12 rote Chips
Dauer:	ca. 20 Minuten		1 Sechseckplan
			1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Jeder Spieler besitzt Karten, die er an die Seiten des sechseckigen Spielplans anlegen muß. Dadurch entstehen unterschiedlich lange Kartenreihen. Auf jeder Karte ist ein Gegenstand in einer bestimmten Farbe abgebildet. Es gibt acht verschiedene Gegenstände und acht unterschiedliche Farben. Die Spieler müssen so schnell wie möglich eine Reihe finden, an welche die Karte angelegt werden kann. Wer als Erster seine letzte Karte aufdecken kann, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Der Sechseckplan wird in die Tischmitte gelegt. Auf dem Plan sind unter der jeweiligen Zahl abgebildet:

- ① Gelbe Blume
- ② Grüner Würfel
- ③ Blauer Schmetterling
- ④ Violetter Ball
- ⑤ Rote Tasse
- ⑥ Orangefarbene Eistüte



Die Karten werden gemischt. An jede Seite des Spielplans wird eine Karte offen angelegt. Diese Karte und der abgebildete Gegenstand auf dem Spielplan bilden den Beginn einer Kartenreihe.

Achtung: Kein Gegenstand und keine Farbe darf in einer Reihe doppelt vorkommen. Wird beim Verteilen eine Farbe oder ein Gegenstand doppelt angelegt, wird die betreffende Karte wieder untergemischt und eine Ersatzkarte angelegt.

● Die genannte Reihennummer ist richtig: Die Karte wird angelegt und der Spieler darf für die nächste Runde die oberste Karte noch ver-

nummer angelegt werden kann.

schauf, ob die aufgedeckte Karte an die **zuerst genannte Reihen-** so werden diese Karte nicht mehr berücksichtigt. Nun wird geschaut, ob die aufgedeckte Karte an die **zuerst genannte Reihen-** So werden diese Karte nicht mehr berücksichtigt. Nun wird geschaut, ob die aufgedeckte Karte an die **zuerst genannte Reihen-** So werden diese Karte nicht mehr berücksichtigt. Nun wird geschaut, ob die aufgedeckte Karte an die **zuerst genannte Reihen-**

Wer glaubt, eine solche Reihe entdeckt zu haben, ruft schnell und deutlich die Zahl, die zu dieser Reihe gehört, beispielsweise "fünf". Sollen danach weitere Spieler die gleiche oder andere Zahlen rufen, so werden diese Karte nicht mehr berücksichtigt. Nun wird geschaut, ob die aufgedeckte Karte an die **zuerst genannte Reihen-**

Die aufgedeckte Karte paßt dann in eine Reihe von ① bis ⑥, wenn weder die Farbe noch der Gegenstand bereits in der Reihe enthalten sind.

Der jüngste Spieler fängt an. Er deckt die oberste Karte des neutralen Stapels auf. Das Aufdecken muß so erfolgen, daß alle Spieler die Karte gut sehen können und die gleiche Chance haben, schnell eine Reihe zu finden, an der diese Karte angelegt werden kann.

Die roten Chips liegen griffbereit auf dem Tisch.

Die Nähe des Spielplans gelegt.

Die nicht ausgeteilten Karten werden verdeckt als neutraler Stapel in den Tisch legen.

Nun erhält jeder Spieler verdeckt eine bestimmte Anzahl Karten.

● Bei 2 Spielern 13 Karten,

● bei 3 Spielern 9 Karten,

● bei 4 Spielern 7 Karten,

● bei 5 Spielern 6 Karten.

Die Spieler dürfen ihre Karten nicht anschauen und müssen sie als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch legen.

Die roten Chips liegen griffbereit auf dem Tisch.

Die Nähe des Spielplans gelegt.

Die nicht ausgeteilten Karten werden verdeckt als neutraler Stapel in den Tisch legen.

