

- **Die Punkte** von jedem Spieler werden notiert und fließen dann nach drei Durchgängen in die Gesamtwertung ein.
- **Die abgelegten Karten** vor jedem Spieler bleiben dort liegen! Die Karten der weiteren Durchgänge werden diesen hinzugefügt; die Ablagen der Spieler werden also immer größer.

ZWEITER UND DRITTER DURCHGANG

- **Die nächsten 18 Knüller-Karten** werden wieder in vier Reihen (6 – 5 – 4 – 3) ausgelegt, und die nächste Trend-Karte wird aufgedeckt.
- **Es beginnt** der Spieler, der im vorhergehenden Durchgang als nächster an der Reihe gewesen wäre. Hatte der letzte Spieler eine Karte mit EXTRA aufgenommen, ist er weiterhin am Zug und beginnt.
- **Der zweite und dritte Durchgang** werden wie der erste durchgespielt und entsprechend der nächsten aktuellen Trend-Karten gewertet. Eine der vier Trend-Karten wird also nicht aufgedeckt.

SPIELENDE

- **Das Spiel endet nach dem dritten Durchgang.** Wer nun die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt das Spiel.

VARIANTEN

- Wenn man die Punkte für den dritten Durchgang doppelt zählt, wird das Spiel gegen Ende noch spannender.
- Im 2-Personen-Spiel kann man vereinbaren, daß ein Spieler, der in einer Knüller-Kategorie mindestens doppelt so viele Karten hat wie der andere, die Punkte für den 1. und den 2. Platz erhält. Dadurch werden weniger wertvolle Knüller-Karten attraktiver.

Mat. No. 7048

© 1992 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



No. 70307.6

Sid Sackson



Ein raffiniertes Kartenspiel für 2–4 Spieler von 12–99 Jahren.

Zeitungen leben von Sex und Crime, Sport und Big Business. Die Jagd nach heißen Knüllern entfesselt einen ausgekochten Konkurrenzkampf unter den Zeitungsmachern. Die Trends wechseln. Was zählt, ist die jeweils höchste Auflage. Vorausschauende Planung, Glück und das Abjagen von heißen Storys sind das Erfolgsrezept für den Spieler und Macher des absoluten Super-Blatts.

Es gewinnt schließlich, wer die meisten Knüller und damit die höchste Punktzahl für sich verbuchen kann.

Spielmaterial: 54 Knüller-Karten mit den vier Kategorien Sex (15 x), Crime (14 x), Sport (13 x), Big Business (12 x); 4 Trend-Karten. Zusätzlich werden noch Papier und Stift benötigt.

SPIELVORBEREITUNG

- **Die Knüller-Karten** werden gut gemischt. Vom verdeckten Stapel werden dann 18 Karten abgezählt und offen in vier Reihen mit sechs, fünf, vier und drei Karten stufenförmig ausgelegt. Die übrigen Karten werden vorerst zur Seite gelegt. Sie kommen erst in späteren Durchgängen ins Spiel.



- **Die vier dicken Trend-Karten** werden ebenfalls verdeckt gemischt. Die oberste Trend-Karte wird nun aufgedeckt. Sie gibt für diesen Durchgang den Wert für die einzelnen Kategorien an (siehe Wertung).
- **Der jüngste Spieler beginnt** nun den ersten von drei Durchgängen. Die weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn reihum.

SPIELABLAUF

- **Wer am Zug ist, muß** von einer beliebigen Reihe die frei obenaufliegende Knüller-Karte aufnehmen und vor sich ablegen. Dabei werden Karten der gleichen Kategorie stufenförmig so aufeinandergelegt, daß alle Spieler jederzeit erkennen können, wie viele Knüller jeder besitzt.



- **Nach Abschluß** des Zuges und eventueller Folgeaktionen durch besondere Knüller-Karten ist der nächste Spieler an der Reihe.

BESONDERE KNÜLLER-KARTEN



- **EXTRA bedeutet:** auf Wunsch noch eine Karte nehmen. Nimmt ein Spieler eine solche Karte von der Auslage in der Mitte und legt sie bei sich ab, darf er eine weitere Karte nehmen. Ist dies wieder eine Karte mit EXTRA, gilt dies erneut. Er kann aber auch auf einen Extrazug verzichten, wenn ihm dies taktisch sinnvoller erscheint.
- **Eine abgelegte Karte mit EXTRA** gilt als ganz normale Karte. Sie kann nicht noch einmal für einen Extrazug eingesetzt werden.
- **Dreieckspfeile bedeuten:** einem Mitspieler Knüller-Karten dieser Kategorie abjagen. Nimmt ein Spieler eine solche Karte von der Auslage in der Mitte, kann er zusätzlich **einem** Mitspieler Knüller-Karten dieser Kategorie wegnehmen.
- **Die Anzahl der Pfeile** gibt an, bis zu wieviel Knüller-Karten man diesem einen Mitspieler wegnehmen darf. Hat der gewählte Mit-

spieler weniger Karten in dieser Kategorie, als Pfeile abgebildet sind, kann man ihm natürlich nur so viele Karten wegnehmen, wie er hat. Ist kein Mitspieler im Besitz von Knüller-Karten dieser Kategorie, ist ein Abjagen nicht möglich.

- **Eine abgelegte Karte mit Dreieckspfeilen** gilt als ganz normale Karte. Sie kann nicht noch einmal zum Abjagen eingesetzt werden.

WERTUNG

- **Ein Durchgang ist beendet**, sobald ein Spieler die letzte Karte von der Auslage in der Mitte bei sich abgelegt hat. Ein Abjagen ist ggf. noch möglich. Jetzt wird eine Wertung entsprechend der offenen Trend-Karte durchgeführt.
- **Die Trend-Karte zeigt** für jede Kategorie die Punkte für den 1. und 2. Platz. Wer die meisten bzw. zweitmeisten Knüller-Karten der jeweiligen Kategorie besitzt, bekommt die entsprechende Punktzahl.
- **Hinweis für das Spiel zu zweit:** Hier gibt es nur Punkte für den 1. Platz; die Punkte für den 2. Platz entfallen.
- **Die Spieler zählen** nun ihre Knüller-Karten pro Kategorie. In die Wertung kommen nur die Spieler mit den jeweils meisten bzw. zweitmeisten Karten. Haben aber zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten einer Kategorie, gehen sie leer aus! Der nächstfolgende Spieler rückt dann an ihre Stelle.

Wertungsbeispiel: In einem Spiel zu viert haben

Albert	3 x Sport
Brigitte	3 x Sport
Christoph	2 x Sport
Dagmar	1 x Sport

1.	2.
10	5
8	4
6	3
4	2

Sport bringt in diesem Durchgang 10 Punkte für den 1. Platz und 5 Punkte für den 2. Platz. Da Albert und Brigitte gleich viele Karten haben, bekommen sie nichts. Christoph bekommt 10 Punkte für den 1. Platz und Dagmar 5 Punkte für den 2. Platz. – Hätte auch Christoph 3 x Sport gehabt, wäre der 1. Platz mit 10 Punkten an Dagmar gefallen und der 2. Platz nicht gewertet worden.

Es kann auch passieren, daß in einer Kategorie gar keine Punkte vergeben werden, z. B.: bei einer Kartenverteilung 3 – 3 – 3 – 0 oder 4 – 4 – 1 – 1.