

2. Es werden die Karten „6“, „6“, „2“ und „2“ gespielt. Die Runde endet unentschieden, es werden keine Spielsteine bewegt. Die Karten werden abgelegt.
3. Es werden „4“, „4“, „4“ und „0“ gespielt. Der Spieler mit der „0“-Karte gewinnt die Runde, er hat als einziger nicht unentschieden gespielt; er darf den kleinen Stein um ein Feld weiter rücken und den großen stehen lassen (hätte er „1“ gespielt, müßte er mit dem großen Stein um ein Feld vorrücken).

Tips zum Spiel

Die 13 Karten, die jeder Spieler zu Beginn des Spieles in der Hand hält, ergeben insgesamt die Augenzahl 36. Bis vor das Endfeld DESTINO darf der große Spielstein aber nur 25 Schritte zurücklegen.

Im Spiel geht es ja darum, möglichst langsam voranzukommen und dabei Runden zu gewinnen.

Theoretisch kann ein Spieler mit jeder der 13 Karten eine Runde gewinnen. Der Gewinn eines Spiels ist auch mit den 5 höchsten Karten möglich — das wären nur 24 Punkte.

Dies ist eine der möglichen Taktiken, eine ziemlich freche sogar. Geht aber ein Zug schief, so landet man unweigerlich auf dem DESTINO-Feld.

Risikoloser spielt man, wenn sich Karten mit hohen Werten neutralisieren lassen: wenn Karten mit gleichen Werten ausgespielt werden.

Das ist aber leicht gesagt — Sie wissen natürlich nicht, wer dann welche Karte ausspielt!

Aber genau da beginnt der prickelnde Spaß an DESTINO; beobachten Sie Ihre Gegner, welche Karten sie ausspielen, wie sie denken, was sie vorhaben.

Aber bleiben Sie selbst unberechenbar!

Viel Spaß mit DESTINO!

Sollten Sie zu diesem Spiel Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

für Österreich

WIENER SPIELKARTENFABRIK FERD. PIATNIK & SÖHNE

Postfach 79, A-1141 Wien

für die BRD

APEX Spiel + Hobby GmbH

Postfach 1043, Badstraße 5, D-8500 Nürnberg 1.

DESTINO

Ein Spiel von Garrett J. Donner
für 2—4 Spieler ab 12 Jahren

© 1985 Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
für Österreich.

© 1985 Apex Spiel und Hobby GmbH
für die BRD.

Spielmaterial:

- 1 Spielbrett
- 4 große Spielsteine
- 4 kleine Spielsteine
- 52 Karten in vier Farben; jeder Kartensatz besteht aus 13 Karten und enthält jeweils zwei Karten mit den Zahlen von „0“ bis „5“ sowie eine Zahlenkarte „6“.

Einleitung:

Sie werden die Spielregel von DESTINO sehr einfach finden. Trotzdem ist DESTINO eines der psychologisch interessantesten Spiele. Die Auseinandersetzung der Spieler beginnt im ersten Spiel und steigert sich von Runde zu Runde.

Schon beim ersten Spiel werden Sie feststellen, wie sehr Sie versuchen, sich in die Denkweise der anderen Spieler zu versetzen — herauszufinden, was die Gegner vorhaben.

Mit zunehmender Spielerfahrung wird Ihnen das immer besser gelingen — aber nur, wenn Sie es schaffen, Ihre eigenen Absichten zu verschleiern.

Ziel des Spieles:

DESTINO kann auf zwei Arten gewonnen werden:

1. Gewinnen von 5 Runden

Der erste Spieler, der fünf Runden gewinnt, bevor der große Spielstein das schwarze Feld mit dem DESTINO-Schriftzug erreicht hat, ist Sieger.

Oder

2. Gewinnen durch Überleben

Der Spieler gewinnt, der als letzter mit seinem großen Spielstein unterwegs ist, während alle anderen bereits das Endfeld DESTINO erreicht haben.

Wer zuerst drei Spiele gewonnen hat, ist der Gesamtsieger.

Ein Spiel endet unentschieden, wenn alle verbleibenden Spieler im selben Spielzug das Endfeld erreichen.

Vorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Ecke des Spielfeldes und erhält den kleinen und den großen Spielstein sowie den Kartensatz einer Farbe. Der große Stein wird auf das Startfeld gestellt, der kleine in die Mitte des Fünfecks daneben. Die 13 Karten werden verdeckt in der Hand gehalten.

Spielverlauf:

Ein DESTINO-Spiel besteht aus mehreren Runden, die hintereinander gespielt werden — solange, bis ein Spieler 5 Runden (= ein Spiel) gewonnen hat oder allein übrigbleibt.

Das Spiel beginnt, indem jeder Spieler eine Karte aus seinem Blatt wählt und sie verdeckt vor sich ablegt. Dann werden die Karten aufgedeckt und die Zahlen verglichen. Alle Karten mit gleichen Werten scheiden aus und werden sofort abgelegt. Der oder die übrigen Spieler müssen die ihrer gewählten Zahlkarte entsprechenden Zahl von Feldern mit dem großen Spielstein vorrücken. Haben alle Mitspieler unterschiedlich hohe Karten gespielt, muß jeder in Richtung schwarzes „DESTINO-Feld“ ziehen.

Der Gewinner der Runde, das ist der Spieler, der die höchste Zahlkarte gespielt hat oder der allein übrigbleibt, zeigt außerdem seinen Rundengewinn durch Vorrücken des kleinen Spielsteines im Fünfeck um eine Ecke an — also von der Mitte auf „1“, von „1“ auf „2“, von „2“ auf „3“ und so weiter. Die ausgespielten Karten werden abgelegt. Nun beginnt die nächste Runde, jeder wählt eine Karte etc.

Wenn die 13 Karten aufgebraucht wurden, bevor ein Spieler gewonnen hat, werden die abgelegten Karten wieder aufgenommen und das Spiel damit fortgesetzt.

Zu **beachten** ist, daß die fünf Runden gewonnen werden müssen, **bevor** der große Spielstein das schwarze Feld erreicht hat. Geschieht das trotzdem, obwohl der Spieler noch keine fünf Runden gewonnen hat, so hat er automatisch verloren. Die anderen Spieler setzen das Spiel fort.

Darüber hinaus gilt es zu **beachten**, daß ein Spieler, der das letzte Zahlenfeld erreicht hat („0“), nur mehr im Spiel bleiben kann, wenn er „0“-Zahlkarten ausspielt oder zufällig die gleiche Zahlkarte wie ein Mitspieler wählt.

Er kann sogar noch gewinnen, wenn er als letzter mit seinem großen Schrittstein unterwegs ist, während alle anderen bereits das Endfeld DESTINO erreicht haben.

Spielbeispiele (immer für 4 Mitspieler)

1. Es werden die Karten „5“, „4“, „3“ und „1“ gespielt. Der Spieler, der die Zahlkarte „5“ gespielt hat, gewinnt die Runde, bewegt den kleinen Spielstein um ein Feld weiter und zieht mit dem großen Stein um fünf Felder weiter. Die anderen Spieler ziehen vier, drei und ein Feld mit ihren großen Spielsteinen. Die vier Karten werden abgelegt.