



Für Gewinner und Verlierer.

## DIE SPIELANLEITUNG

Ein taktisches Kartenspiel  
für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.  
Von Reiner Knizia.

T.Nr. 283185



Wer immer nur gewinnt, verliert.

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Wer kennt das nicht? Eben noch war alles hübsch ausgeglichen, nichts störte die Harmonie und alles schien in schönster Ordnung. Doch dann, von irgendwo, kommt plötzlich ein verrückter Vogel daher, pickt einem auf die Schulter und schon gerät alles durcheinander. Da braucht man Nerven wie Drahtseile, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren. Das ist im echten Leben so und auch in diesem Spiel.

Wer hier in den einzelnen Spielrunden gewinnt, bekommt Punkte genauso wie der Verlierer - was gut und was schlecht sein kann. Denn wenn man immer gewinnt oder verliert, gerät man schnell aus dem Gleichgewicht. Glück für den, der da immer die Balance hält.

Das Zeug zum Gewinnen. Und zum Verlieren.

## DAS SPIELMATERIAL

- 50 Zahlenkarten mit den Werten von 1 bis 50,
- 11 Wertungskarten mit den Werten 1 bis 9, einer blauen 0 und einer roten 0,
- 50 Balance-Stäbchen, je 25 in rot und blau und
- diese Spielanleitung.
- Zusätzlich brauchen Sie nur noch was zum Schreiben, um die Ergebnisse der einzelnen Spielrunden notieren zu können.

Kurz vor dem Sieg. Oder vor der Niederlage.

## SPIELVORBEREITUNG

DRAHTSEILAKT wird so oft hintereinander gespielt, wie es Mitspieler gibt. Jeder ist einmal der Kartengeber am besten fängt der an, der das Spiel erklärt, danach wechselt der Geber im Uhrzeigersinn. Und das hat er jeweils vor Spielbeginn zu tun:

- Die Wertungskarten mischen und als verdeckte Stapel in die Mitte legen.
- Die Balance-Stäbchen bereit legen.
- Die Zahlenkarten mischen. Jeder Spieler erhält neun Karten auf die Hand.
- Die restlichen Zahlenkarten kommen ungesehen zur Seite; sie werden erst in der nächsten Runde gebraucht.

Mal gewinnen, mal verlieren –  
aber immer im Gleichgewicht.

## SPIELVERLAUF

Wer links vom Kartengeber sitzt, fängt an. Er deckt die oberste Wertungskarte auf und spielt anschließend eine seiner Handkarten aus, indem er sie offen vor sich legt. Der Reihe nach im Uhrzeigersinn legen dann die anderen Spieler ebenfalls jeweils eine ihrer Handkarten offen vor sich ab. Damit endet der erste Stich.

Der Spieler, der die höchste Karte abgelegt hat, nimmt nun so viele blaue Balance-Stäbchen wie die Wertungskarte angibt. Und der mit der niedrigsten Karte erhält ebenfalls entsprechend viele Stäbchen - allerdings von den roten. Die Stäbchen bleiben offen vor den Spielern liegen. Praktisch sieht das so aus:



Die Wertungskarte zeigt den Wert 3; die ausgespielten Karten zeigen die Zahlen 7, 28, 36. Der Spieler mit der 36 gewinnt den Stich und bekommt dafür 3 blaue Stäbchen, der mit der 7 verliert und bekommt 3 rote Stäbchen.

Nach dem Stich werden alle offenen Zahlenkarten verdeckt zur Seite gelegt. Und der Spieler, der die höchste Karte ausgespielt hatte, eröffnet den nächsten Stich: Er deckt eine neue Wertungskarte auf, legt sie neben die bereits liegende Wertungskarte und spielt eine seiner Handkarten aus.

Wird eine der Wertungskarten mit dem Wert „0“ aufgedeckt, deckt der Spieler eine zweite Wertungskarte auf. Mit der Null-Karte deckt er die farblich entsprechende Seite der Wertungskarte ab. Das heißt, in diesem Stich werden nur die Stäbchen einer Farbe verteilt. Liegt beispielsweise die blaue Null auf der Vier, dann bekommt am Ende des Stiches der Verlierer vier rote Stäbchen; wohingegen der Gewinner **nichts** bekommt.

Beispiel:



Werden in einem Stich nacheinander beide Null-Karten aufgedeckt, kommen beide zur Seite sie

spielen in dieser Runde nicht mehr mit. In diesem Fall wird eine dritte Wertungskarte aufgedeckt.

Die aufgedeckten Wertungskarten bleiben während des Spiels offen liegen, damit man den Überblick darüber behält, welche Wertungskarten noch ausstehen.

Sobald ein Spieler am Ende eines Stiches rote und blaue Balance-Stäbchen hat, gibt er sie paarweise zurück; also immer ein rotes und ein blaues Stäbchen, so lange bis er nur noch Stäbchen einer Farbe besitzt. Diese restlichen Stäbchen sagen einem, wieviel man aus dem Gleichgewicht ist.

Gewinn und Verlust.

## SPIEL-ENDE

Eine Runde endet, wenn alle neun Stiche ausgespielt sind. Zunächst wird nun aufgeschrieben, wer wie viele Stäbchen hat; klar, je weniger, desto besser. Gelingt es einem Spieler das Spiel ohne ein Stäbchen zu beenden, darf er sogar sein bisher höchstes Ergebnis streichen. Anschließend werden alle Stäbchen zurückgegeben, und das nächste Spiel beginnt. Wer nach der entsprechenden Anzahl Spiele insgesamt die niedrigste Wertungssumme hat, gewinnt.

Mal taktisch, mal glücklich –  
aber immer spannend.

## SPIEL-VARIANTEN

1. Wenn Sie es taktisch mögen, spielen Sie DRAHTSEILAKT mit der genauen Kartenzahl, die für die jeweilige Spieleranzahl gebraucht wird. Die hohen Zahlenkarten lassen Sie dabei weg; bei drei Spielern spielen Sie also nur mit den Karten von 1 bis 27
2. Vertrauen Sie eher dem Zufall als der Taktik, dann spielen Sie die Karten eines Stiches nicht nacheinander, sondern gleichzeitig aus so kann sich keiner auf bereits liegende Werte verlassen und der letzte Spieler hat keinen Vorteil.