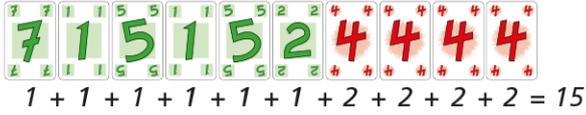
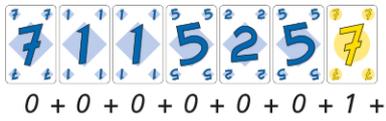


Abbildungen von Nils' Beispiel:



SPIELEND

Nach jedem Durchgang muss der Kartengeber wieder alle Karten mischen und jeweils fünf Karten an die Spieler verteilen. Die restlichen Karten kommen wieder als Zugstapel in die Tischmitte.

Wenn jeder Spieler einmal Kartengeber war, ist eine Partie zu Ende. Nun werden für jeden Spieler seine Minuspunkte zusammengezählt. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Anmerkung: Bei drei Spielern ist eine Partie zu Ende, wenn jeder Spieler zweimal Kartengeber war.



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH • Waldstraße 23-D5 • D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de • E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX Version 1.0

8

3

Es ist erlaubt, auf einer Zielscheibe nur **Fiese Vieren** auszuspielen. Die entsprechenden Farb-Karten dieser Zielscheibe können noch später gespielt werden.



Beispiel: Auf der blauen Zielscheibe liegt als erste Farb-Karte eine blaue Sieben. Es dürfen auch weiterhin nur blaue Farb-Karten und rote **Fiese Vieren** auf die Zielscheibe abgelegt werden. Grüne und gelbe Farb-Karten dürfen nicht gelegt werden.

Ausnahme: Die roten **Fiesen Vieren** dürfen dagegen jederzeit auf allen drei Zielscheiben gespielt werden.

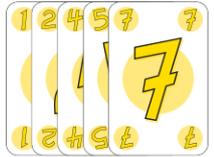
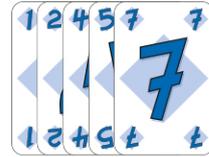
Farbregel – Nur eine Farbe pro Zielscheibe! Die Farbe (Blau, Gelb oder Grün) der Zielscheibe bestimmt die Farbe der Karten, die im Verlauf des Durchgangs auf ihr gespielt werden dürfen. Beispielsweise dürfen die gelben Karten nur auf die gelbe Zielscheibe gespielt werden. Daher kann zu keiner Zeit eine Farbe auf mehreren Zielscheiben vertreten sein.

Die vom verdeckten Zugstapel. Ein Spieler muss am Ende seines Zuges immer fünf Karten auf der Hand haben.



Ein Spiel von **Reiner Knizia**
Spieler: 3 – 6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten

SPIELMATERIAL



Je 14 Farb-Karten in drei Farben, pro Farbe zwei Karten mit dem Wert 4 und je drei Karten mit den Werten 1, 2, 5 und 7.



Acht **Fiese Vieren** mit dem Wert 4

Drei Zielscheiben

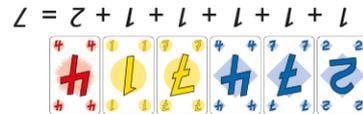
Ein Spielblock

SPIELIDEE

Reihum spielen die Spieler Karten auf eine Zielscheibe ihrer Wahl. Dabei sollten sie aufpassen, dass sie nicht zu viele Karten auf eine Zielscheibe spielen. Denn falls der Gesamtwert aller Karten auf einer Zielscheibe den **Wert 13** übersteigt, müssen sie die Karten nehmen. Diese Karten

1

9



Beispiel einer Punktwertung: Marina hat drei blaue Karten, zwei gelbe Karten und eine **Fiese Vier**. Sie hat in keiner Farbe die meisten Karten und muss alle Karten werten. Sie erhält 7 Minuspunkte.

Ein Durchgang endet, wenn der Zugstapel aufgebraucht ist und alle Handkarten gespielt worden sind. Karten, die zum Ende eines Durchgangs noch auf den Zielscheiben liegen, werden nicht gewertet. Die Spieler decken ihre verdeckten Karten auf und bestimmen ihr Ergebnis. Jede Farb-Karte zählt einen Minuspunkt, jede **Fiese Vier** zählt zwei Minuspunkte. Falls ein Spieler die meisten Karten einer Farbe hat, zählen diese Karten Null Punkte. Bei einem Gleichstand bei den meisten Karten müssen die betroffenen Spieler ihre Karten trotzdem als Minuspunkte werten. **Fiese Vieren** werden immer gewertet, auch wenn ein Spieler die meisten davon hat. Die Minuspunkte werden für jeden Spieler auf ein Blatt des Spielblocks notiert.

