

Nun wird das Ergebnis ermittelt. Zuerst wird Christinas Tip (8) als höchster überprüft, doch leider stimmen nur sechs Würfel mit der Karte überein. Zähneknirschend legt sie eine ihrer bereits gewonnenen Karten wieder unter den Stapel zurück. Nun kommt Ariane (7) an die Reihe. Auch sie hat zuviel gemeldet, doch da sie noch keine Karte als Gewinn vor sich liegen hat, kann sie auch keine zurückgeben. Noch einmal Glück gehabt! Haralds Tip (6) schließlich stimmt mit dem tatsächlichen Ergebnis überein und verschmitzt grinsend nimmt er die Karte an sich. Stefans Tip (5) „fällt unter den Tisch“, denn die Karte hat ja bereits Harald gewonnen. Nun würfelt Harald neu und deckt die nächste Karte auf.

Spielende

Steht nach einer Runde keine Karte mehr zum Aufdecken zur Verfügung, ist das Spiel zu Ende. Jeder zählt seine gewonnenen Farbkarten; der Spieler mit den meisten ist Gewinner.

Bei Gleichstand kann man sich auf ein Unentschieden einigen, ehrgeizigere Gemüter können auch noch ein Stechen machen und so einen alleinigen Sieger ermitteln.

FARBEN YATZY

**Blitzschnell/schauen, blitzschnell rufen,
blitzschnell gewinnen.**

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Schnelligkeitsspiel
Spielerzahl: 2 – 8
Altersempfehlung: ab 6 Jahre
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Können ○●○○○ Glück

Verfixt – und zugenäht! Das ist gar nicht so einfach, die vielen Würfel zu überblicken. Sind es jetzt sechs oder sieben oder gar alle acht Würfel, die mit der Farbkarte übereinstimmen. Schnell, schnell, sonst kommen einem die lieben Mitspieler zuvor und geben ihren Tip ab und man selbst „steht im Regen“.

Schnell wie der Blitz muß man sein und so laut rufen, daß es donnert, sonst kann man dieses vor Hochspannung knisternde Spiel nicht gewinnen!

Spielziel

Durch schnelles Überblicken und Ausrufen die meisten Karten gewinnen.

Spielmaterial

8 Würfel
26 Farbkarten

Blitz und Donnerschlag, jetzt geht's los!

Die Farbkarten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Ein beliebiger Spieler wirft alle Würfel gleichzeitig, so daß sie jeder Teilnehmer gut erkennen kann. Direkt anschließend nimmt er die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen ab, ebenfalls so, daß sie jeder gut sehen kann.

Nun müssen **alle Spieler gleichzeitig** die Würfel mit den Farbpunkten auf der Karte vergleichen und die Anzahl der Übereinstimmungen laut rufen. Wer zuerst die höchste (und richtige!) Zahl gerufen hat, bekommt die Karte als Belohnung.

Hierbei gilt:

● Jeder Spieler darf pro Runde nur **einen** Tip abgeben. Stellt er anschließend fest, daß er zu wenig oder gar zuviel gemeldet hat, muß er trotzdem bei seinem Tip bleiben.

● Die höchste gerufene Karte wird als erste überprüft. Entspricht sie den tatsächlichen Übereinstimmungen (oder liegt sie darunter), nimmt der Spieler, der diesen Tip abgegeben hat, die Karte als Belohnung an sich. Er deckt die nächste Karte vom Stapel auf und würfelt; eine neue Runde beginnt.

Liegt der höchste Tip aber über der tatsächlichen Anzahl der Übereinstimmungen, muß der Spieler zur Strafe eine bereits früher erhaltene Karte wieder unter den Stapel legen; sie steht damit wieder zur Verfügung. (Hat man noch keine Karte gewonnen, geht man straffrei aus.)

Anschließend wird jeweils zum nächstniedrigeren Tip übergegangen, so lange, bis ein Tip stimmt.

● Sollte der seltene Fall eintreten, daß **alle** Spieler höhere Tips abgeben als es wirkliche Übereinstimmungen gibt, so müssen trotzdem alle eine Karte als Strafe abgeben wie oben beschrieben. Die Karte kommt wieder unter den Stapel. Die nächste Karte wird aufgedeckt und es wird neu gewürfelt.

● Sollte der noch viel seltenere Fall auftreten, daß es **keine einzige** Übereinstimmung zwischen Karte und Würfeln gibt, so gewinnt derjenige die Karte, der zuerst „0“ als Tip abgibt. Überhaupt keinen Tip abgeben bedeutet, in einer Runde zu passen, denn mit einer derart müden Einstellung kann man in einem solchen Schnelligkeitsspiel nichts gewinnen!

Potzblitz, ein Beispiel!

Kaum, daß gewürfelt wurde, meint Ariane blitzschnell, sieben Übereinstimmungen gesehen zu haben. Christina, nicht minder schnell und forsch wie immer, gibt „8“ als Tip ab. Das wollte auch Harald, sonst eher vorsichtig, anmelden, doch er kommt zu spät, also ruft er stattdessen die „6“ aus. Stefan schließlich, völlig überrascht von der Schnelligkeit seiner Mitspieler, begnügt sich mit einer „5“.