

Nach dem Spielen einer Karte ist sofort der nächste Spieler am Zug. Es wird **keine neue Karte** vom Stapel nachgezogen.

Erst wenn **alle Spieler** alle drei Handkarten ausgespielt haben, verteilt der Kartengeber erneut an jeden Spieler drei Karten. In die Tischmitte kommen jetzt **keine** neuen Karten mehr. Das Spiel geht wieder bei dem Spieler weiter, der links vom Kartengeber sitzt.

ENDE EINER RUNDE

Sobald alle Karten vom Stapel verteilt wurden und alle Spieler ihre Handkarten ausgespielt haben, endet die Runde. Eventuell in der Tischmitte noch liegende Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden nicht ausgewertet.

Hinweis: Bei mehr als vier Spielern erhält in der letzten Runde nicht jeder dieselbe Anzahl Karten.

Wertung:

• Der Spieler, der die **„gelbe 7“** gewonnen hat, bekommt 1 Chip. Im Spiel mit mehr als vier Spielern sind zwei gelbe 7-er im Spiel. Dann gibt es für jede gelbe 7 einen Chip. Gewertete gelbe 7-er werden in die Schachtel zurückgelegt.

• Der Spieler, der jetzt die **meisten gelben Karten** gewonnen hat, erhält 1 Chip. Haben mehrere Spieler gleich viele gelbe Karten, erhalten sie alle 1 Chip. Spieler, die einen Chip für ihre gelben Karten erhalten haben, legen diese Karten in die Schachtel zurück.

• Der Spieler, der jetzt die **meisten Karten** insgesamt gewonnen hat, erhält 1 Chip. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, erhalten sie alle 1 Chip.

Sofort beginnt eine neue Runde mit dem links vom Kartengeber sitzenden Spieler als neuem Kartengeber. Er mischt alle Karten neu und verteilt sie wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben.

SPIELEND

Bei zwei und drei Mitspielern werden sechs Runden gespielt. Bei vier bis acht Spielern werden so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen.

Am Spielende zählen die Spieler ihre Chips zusammen. Wer die meisten gewonnen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Redaktion: TM-Spiele

Die Spielidee „Gelb gewinnt“ basiert auf dem beliebten italienischen Kartenspiel „Scopa“ und wurde von TM bearbeitet.

Grafik: Fine Tuning

Art.-Nr: 690564

© 2005 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

e-mail: info@kosmos.de

www.kosmos.de

T. Nr. 2846861

GELB GEWINNT!

Das beliebte Kartenspiel
für 2-8 Spieler ab 7 Jahren

- Schließlich legt er noch **4 Karten aufgedeckt** nebeneinander in die Tischmitte.
- Die Gewinnchips bleiben in der Schachtel, die für alle gut erreichbar bereitgestellt wird.
- Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, **muss** genau **eine** Karte aus seiner Hand offen ausspielen.

Hinweis: Die Farben der Karten haben nur bei der Wertung am Ende der Runde eine Bedeutung.

- Liegt in der Tischmitte eine Karte mit **demselben Wert** wie die ausgespielte, dann legt der Spieler diese Karte zusammen mit seiner ausgespielten Karte verdeckt vor sich ab. Sollte in der Tischmitte der Wert der ausgespielten Karte mehrmals ausliegen, dann darf der Spieler sich eine Karte davon aussuchen. Tipp: Falls möglich, immer gelbe Karten nehmen. Siehe Beispiel Seite 2.

SPIELMATERIAL

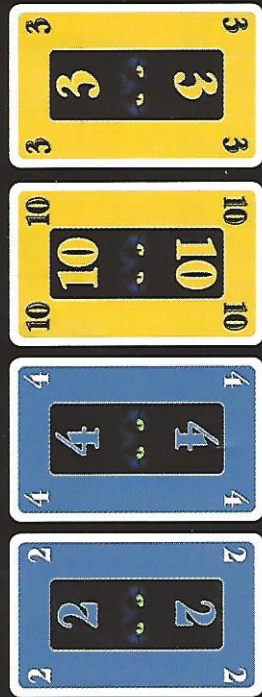
2 Sätze mit je 40 Spielkarten in den Werten 1-10 (je 10 gelbe und 30 blaue Karten)
80 Gewinnchips

SPIELZIEL

Durch das Ausspielen von Karten aus der Hand werden Karten aus der Tischmitte eingesammelt. Für eingesammelte Karten erhält man Gewinnchips. Wer am Ende davon die meisten hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

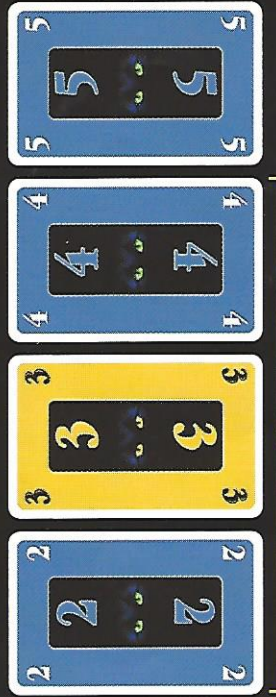
- Bei **2-4 Spielern** wird nur mit dem **Kartenstapel mit der grauen Rückseite gespielt**. Bei **mehr als 5 Spielern** kommen noch die **Karten mit der schwarzen Rückseite hinzu**.
- Der älteste Spieler mischt die Karten gut durch und teilt an jeden Spieler einzeln **3 Karten verdeckt** aus, die jeder auf die Hand nimmt.



Beispiel: Mit der „blauen 4“ wird eine „blaue 4“ gewonnen.

- Liegt in der Tischmitte keine Karte mit gleichem Wert wie die ausgespielte, aber mehrere Karten lassen sich zu dem ausgespielten Wert **zusammenzählen**, dann legt der Spieler alle diese Karten zusammen mit seiner ausgespielten Karte verdeckt vor sich ab. Sollte es mehrere Möglichkeiten geben, die Summe seiner ausgespielten Karte zu bilden, darf sich der Spieler aussuchen, welche Kombination er nimmt.

Tipp: Je mehr Karten, desto besser.



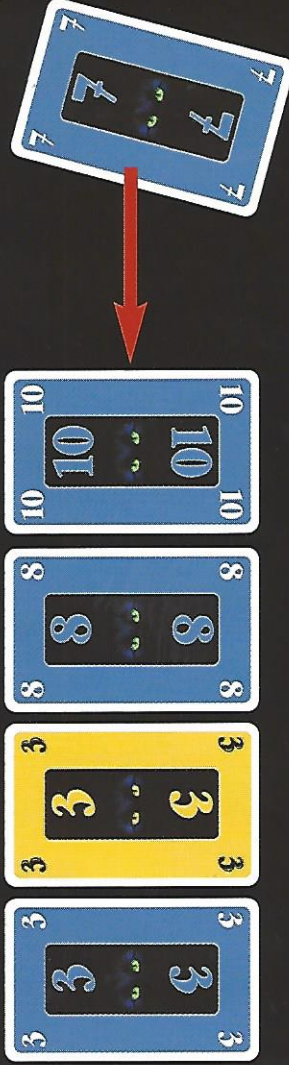
Beispiel: Mit der „blauen 9“ werden eine „blaue 2“, die „gelbe 3“ und eine „blaue 4“ gewonnen. Der Spieler hätte auch die „blaue 4“ und die „blaue 5“ nehmen können.

- Liegt in der Tischmitte eine Karte mit demselben Wert **und** mehrere Karten lassen sich zu dem ausgespielten Wert zusammenzählen, dann darf der Spieler **nur** die einzelne Karte zusammen mit seiner ausgespielten Karte verdeckt vor sich ablegen.



Beispiel: Mit der „gelben 5“ darf der Spieler nur die „blaue 5“ nehmen – nicht aber die „blaue 2“ und die „gelbe 3“, die in der Summe auch „5“ ergeben.

- Kann der Spieler keine der ausliegenden Karten nehmen – egal ob als Einzelwert oder als Summe, dann muss er seine ausgespielte Karte dazulegen. Dadurch vergrößert sich die Auslage in der Tischmitte.



Beispiel: Mit der „7“ kann der Spieler aus der Auslage keine Karte gewinnen.

Abgeräumt!

Sollte es einem Spieler gelingen, **alle** Karten (das kann auch nur eine einzige sein) aus der Tischmitte zu gewinnen, so ruft er „Abgeräumt!“ und erhält **sofort** einen Gewinnchip. Der nächste Spieler muss anschließend als einzige Aktion eine Handkarte in die Tischmitte legen, weil diese ja jetzt leer ist. Er kann also keine Karten gewinnen. Dafür hat nun sein Nachbar sofort die Chance, diese Karte abzuräumen.