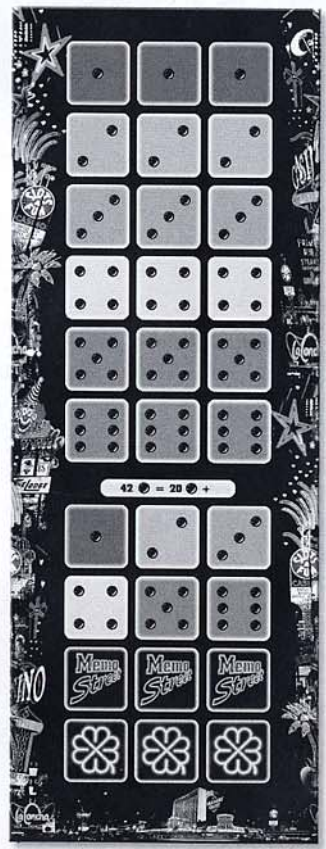


Ravensburger



Autor: Reiner Knizia
 Design: DE Ravensburger / KniffDesign
 Illustration: Walter Pepperle
 Ravensburger Spiele® Nr. 27 218 1

Inhalt

- 4 Wertungstafeln
- 91 Plättchen
- 78 Zahlenplättchen (je 13 x 1-6)
- 13 Jokerplättchen



Ziel des Spiels

Ein Spiel geht über 10 Runden. In jeder Runde versuchen die Spieler, eine der 10 vorgegebenen Reihen auf ihrer Wertungstafel möglichst Gewinn bringend mit Plättchen zu belegen. Mit einem guten Gedächtnis kann man dabei seinem Glück etwas nachhelfen. Es gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Punkte erreicht.

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt eine Wertungstafel und legt sie vor sich auf den Tisch.

- **Beim Spiel zu viert** werden alle Plättchen verdeckt gemischt und in der Tischmitte zu einem verdeckten 7 x 13-Rechteck ausgelegt.
- **Beim Spiel zu dritt** werden nur 77 Plättchen (11 x Zahlen 1–6 und 11 Joker) zu einem verdeckten 7 x 11-Rechteck ausgelegt.
- **Beim Spiel zu zweit** werden nur 63 Plättchen (9 x Zahlen 1–6 und 9 Joker) zu einem 7 x 9-Rechteck ausgelegt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wer an der Reihe ist, deckt **genau 3 beliebige Plättchen** auf. Anschließend entscheidet er sich für eine der 10 Reihen (1-er, 2-er, 3-er, 4-er usw.) auf seiner Wertungstafel und belegt sie mit einem, zwei oder drei der aufgedeckten Plättchen, sofern sie passen. Plättchen, die der Spieler in der von ihm gewählten Reihe nicht ablegen kann, bleiben auf dem Tisch liegen und werden an der gleichen Stelle wieder umgedreht. Im Laufe des Spiels wird es natürlich immer schwieriger, sich Ort und Zahl der umgedrehten Plättchen zu merken. In einer Reihe, die nur mit einem oder zwei Plättchen belegt ist, darf zu einem späteren Zeitpunkt kein Plättchen mehr dazugelegt oder ausgetauscht werden.



Ein Jokerplättchen kann für eine beliebige Zahl eingesetzt werden (Ausnahme: Drilling, vgl. Seite 4). Sein Wert entspricht der Zahl, für die es eingesetzt wurde. Es ist erlaubt, mehrere Joker in einer Reihe abzulegen.

Passt keines der aufgedeckten Plättchen in eine freie Reihe, muss der Spieler eine seiner freien Reihen für ungültig erklären, indem er eines der von ihm aufgedeckten Plättchen verdeckt auf das erste Feld dieser Reihe legt. Die anderen beiden Plättchen dreht er wieder um.

Spiele dürfen auch freiwillig eine Reihe für ungültig erklären, wenn sie glauben, damit insgesamt zu einem besseren Ergebnis zu kommen.

Die Wertungstafeln

Die Wertungstafeln sind in zwei Hälften unterteilt:

Die **obere Hälfte** enthält die Reihen „1-er“, „2-er“, „3-er“, „4-er“, „5-er“ und „6-er“. Hier dürfen nur entsprechende Zahlen- und Jokerplättchen abgelegt werden. Der Wert einer Reihe bei Spielende ergibt sich aus der Summe aller in dieser Reihe abgelegten Plättchen.

Beispiel: Deckt jemand die Plättchen 5, 5 und 3 auf, kann der Spieler entweder die beiden 5-er-Plättchen in der 5-er-Reihe ablegen oder das 3-er-Plättchen in der 3-er-Reihe.



Bonus: Wem es gelingt, in den oberen sechs Reihen mindestens 42 Punkte zu erlangen, erhält einen Bonus von weiteren 20 Punkten. Den Bonus erreicht man z.B., indem man in jeder Reihe mindestens zwei der drei Felder belegt.

Die vier Kombinationen der **unteren Hälfte** sind schwerer zu erfüllen. Diese Reihen dürfen nur belegt werden, wenn **alle drei** aufgedeckten Plättchen passen. Auch hier dürfen Joker eingesetzt werden.

Kleine Straße



Hierfür benötigt man die Plättchen 1, 2 und 3. Die kleine Straße ergibt 15 Punkte.

Große Straße



Hierfür benötigt man die Plättchen 4, 5 und 6. Die große Straße ergibt 20 Punkte.

Memo Street Drilling



Hier benötigt man entweder drei identische Zahlenplättchen oder drei Jokerplättchen, um die Reihe belegen zu können.

Die Reihe „Drilling“ ergibt immer 30 Punkte, egal welches Zahlentrio abgelegt wurde. Eine Kombination von Zahlenplättchen und Jokerplättchen ist hier **nicht erlaubt**.

Beispiel: Es ist nicht möglich, die Kombination 5,5, Joker als Drilling abzulegen. In der 5-er-Reihe würde sie jedoch 15 Punkte erzielen.

Kleeblätter Chance



Diese Reihe wird meist dazu genutzt, Plättchen abzulegen, die keiner anderen Reihe Punkte bringend zugeordnet werden können. Hier werden immer **alle drei** aufgedeckten Plättchen abgelegt. Der Wert ergibt sich aus der Summe der drei Plättchen. Joker zählen hier 0 Punkte.

Beispiele: 4, 4, 6 = 14 Punkte
1, 4, Joker = 5 Punkte

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der 10. Runde. Im seltenen Fall, dass alle Plättchen aufgebraucht sind bevor 10 Runden gespielt wurden, endet damit das Spiel ebenfalls. Die Punkte der einzelnen Spieler werden errechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

© 2003 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg