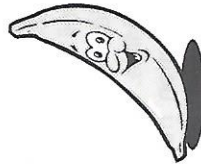
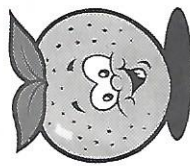


Sonst legen die Spieler nacheinander so lange Karten in die Mitte, bis ein Spieler eine Kombination mit dreien von den ausgelegten Motiven auf seiner obersten Karte findet. Hat ein Spieler eine Dreierkombination entdeckt, darf er alle Karten aus der Tischmitte wie oben beschrieben aufnehmen und legt seine oberste Karte wiederum in die Schachtel zurück.

Ende des Spiels

Hat ein Spieler alle Karten abgelegt, wird abgerechnet. Derjenige, der die meisten Karten in der Hand hält, ist der Gewinner.

© 1997 Ravensburger Spielverlag



Ravensburger Spielverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

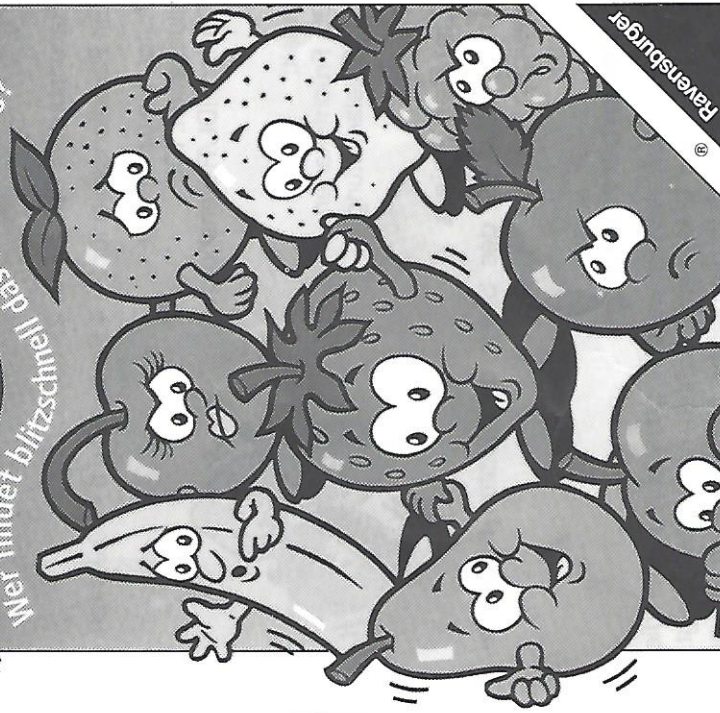


221705

6-99 Jahre

Mit 3 dabei

Wer findet blitzschnell das Früchte-Trio?



Ravensburger

Mit 3 dabei

Ravensburger Spiele® Nr. 23 053 2

Ein Reaktionsspiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Autor: Heinz Meister

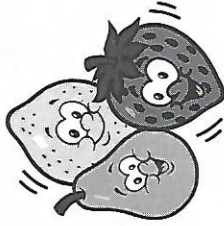
Illustration: IDL

Design: IDL/Ravensburger

Inhalt:

36 Früchtekarten

1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

ist es, am Ende des Spiels die meisten Karten zu besitzen.

Spielvorbereitung

Die 36 Früchtekarten werden gemischt, wobei die Seite mit den 9 kleinen Früchten nach oben zeigt. Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Karten, die er

als Stapel in die Hand nimmt. Die Seite mit den 9 Früchten zeigt wiederum nach oben.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht die oberste Karte seines Stapels um und legt sie in der Mitte des Tisches ab. Dies tun auch die nächsten Spieler, bis drei Karten in der Mitte liegen.

Jetzt heißt es: aufgepaßt! Wer auf der obersten Karte seines Stapels die drei Motive, die auf dem Tisch liegen, in waagerechter oder senkrechter Reihe findet, ruft „Stop!“. Er zeigt den Mitspielern diese Reihenfolge auf seiner Karte und legt dann diese Karte zurück in die Schachtel. Die drei Früchtekarten aus der Mitte steckt er anschließend unter den Stapel in seiner Hand. Die Seite mit den 9 Früchten zeigt dabei nach oben. Der Spieler darf die nächste Runde beginnen und legt wieder die oberste Karte seines Stapels umgedreht in die Mitte.

Ruft bei drei abgelegten Motiven in der Mitte kein Spieler „Stop!“, weil die Kombination auf keiner obersten Karte abgebildet ist, legt der nächste Spieler eine vierte Karte in die Mitte. Eventuell hat jetzt ein Spieler die richtige Kombination mit dreien der vier Motive und kann „Stop!“ rufen.

