

Spielende

Sobald ein Spieler die letzte Karte seines Stapels auf einen der Ablagestapel gelegt hat, endet das Spiel. Dieser Spieler ist dann auch der Gewinner.

Herzlichen Glückwunsch!

Man kann „Nur Mut!“ über mehrere Runden spielen. Am Ende einer Runde bekommen die Spieler für jede noch in ihrem eigenen Stapel verbliebene Karte einen Minuspunkt notiert. Nach einer vorher bestimmten Anzahl von Runden werden dann die Minuspunkte zusammengezählt. Wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg



221505

Ravensburger



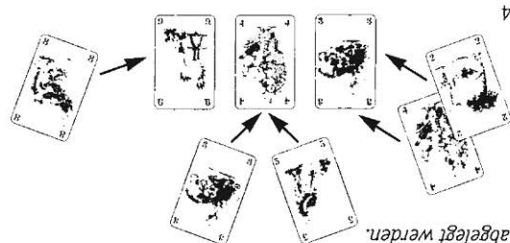
5

Mut bewiesen, aber Pech gehabt! Schaden, leider paßt auch die umgedrehte Karte auf keinen der Ablagestapel. Der Mut des Spielers wird nicht belohnt; er muß den Ablagestapel mit der höchsten Zahl oben zu sich nehmen und diesen Stapel in seinen Kartensammel vor sich untermischen. Damit ist sein Zug beendet. (Sonderfall: Haben 2 oder alle 3 Stapel eine gleich hohe Zahl oben, kann ein Ablagestapel ausgetauscht werden.) Der folgende Spieler muß anschließend wieder mit seiner obersten Karte den 3. Ablagestapel eröffnen, und sein Zug ist damit beendet.

Nur Mut! Dazu dreht er die oberste Karte von seinem Stapel um, und jetzt kann er Pech oder auch Glück haben.



1. Er kann (muß aber nicht!) eine passende Karte ablegen. Sein Zug ist damit beendet, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.
2. Er kann passen, und der nächste Spieler kommt gleich dran, oder
3. Er spielt die Risiko-Variante „Nur Mut!“



Beispiel: Auf dem 1. Ablagestapel liegt eine 3, auf die also eine 2 oder eine 4 abgelegt werden kann. Auf dem 2. Ablagestapel liegt eine 4 oben. Es kann eine 3 oder 5 abgelegt werden. Auf den 3. Ablagestapel, auf dem eine 9 liegt, kann nur eine 8 abgelegt werden, da es keine höhere Zahl als 9 gibt. Natürlich kann immer ein Joker abgelegt werden.

Die Zahl oben auf einem der 3 Ablagestapel.

Das Ablegen Der Spieler kann eine Karte dann ablegen, wenn die Zahl auf seiner Karte um eine Zahl größer oder kleiner ist als abzuliegen.

Das Spiel beginnt Der mutigste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht nun, die oberste Karte seines Stapels auf einen der 3 Ablagestapel abzuliegen.

NUR MUT!

Ravensburger® Spiele Nr. 27105 4
 Autor: Jürgen P. K. Grunau · Illustration: Jet & Joan · Design: Ravensburger
 Für 2 - 7 Spieler von 8 - 99 Jahren
 Spieldauer: ca. 15 Minuten

Inhalt
 81 doppelseitige Karten
 (auf beiden Seiten Zahlen und Joker)



3

...und schon geht's los!



Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten, die er als Stapel vor sich hinlegt. Von den übrigen Karten werden 3 nebeneinander in die Mitte des Tisches gelegt. Sie bilden die Basis für die 3 Ablagestapel. (Zeigt eine der Karten einen Joker, muß dieser durch eine beliebige andere Karte ersetzt werden.) Die restlichen Karten gehen aus dem Spiel.

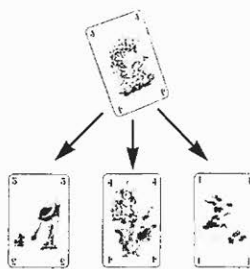
Vorbereitung

Die Karten haben keine Rückseiten. Auf beiden Seiten sind Zahlen oder Joker abgebildet.

Die Karten

Ziel des Spiels
 Wer als erster seine 10 Karten ablegen kann, gewinnt das Spiel. Dabei gilt es, ab und zu Mut zu beweisen und ein Risiko einzugehen.

nächste Spieler an der Reihe. Hat ein Spieler durch Um-drehen einen Joker aufgedeckt, dann darf er noch eine Zahlenkarte auf den Ablagestapel mit dem Joker legen, um seinen Zug zu beenden.



Runde der Mutlosen

Verläßt alle Spieler eine Runde lang der Mut, und sie passen alle, so muß derjenige, der als erster in dieser Runde gepaßt hat, mit einer „Nur Mut!“-Variante weiterspielen.

7

6

Sollten noch weitere Joker folgen, legt man solange ab, bis eine Zahl auf dem Ablagestapel liegt. Danach ist der

so daß wieder eine Zahl oben liegt. Karte seines Stapels auf den Ablagestapel mit dem Joker, gelegt werden. Anschließend legt der Spieler die oberste der 3 Ablagestapel er den Joker legt. Der Joker **muß** Stapel ist ein Joker, so kann er frei wählen, auf welchen Ist ein Spieler an der Reihe, und die oberste Karte seines **Der Joker**

der immer Glück bei der „Nur Mut!“-Variante hat.) Karten ablegen, wenn er hinterheran- während eines Zuges alle seine (Im Extremfall kann ein Spieler Variante spielen.

Primat Paßt die eben umgedrehte Karte, legt der Spieler diese Karte ab, und er bleibt zur Belohnung am Zug. Jetzt kann er wieder zwischen den 3 Möglichkeiten auswählen: ablegen, passen oder nochmals die „Nur Mut!“-Variante spielen.



Glück gehabt!