

STIMMT!

Das rasante Sortierspiel
für 2 - 8 Spieler



Spielregeln: Ziel des Spieles ist es, durch schnelles Erkennen übereinstimmender Motive die größte Anzahl von gelben Karten zu sammeln.

Ausrüstung: Die Ausrüstung besteht aus zwei Kartensätzen, einem Kartentablett, drei Bluff-Karten und einer Deckkarte.

NORMALES SPIEL

Vorbereitung:

Die gelben Karten werden offen in das Kartentablett gelegt und mit der Deckkarte abgedeckt. (Die drei Bluff-Karten werden nur für das weiter unten beschriebene Bluff-Spiel benutzt). Alle blauen Karten werden offen um das Kartentablett ausgebreitet, so daß jede Karte vollständig sichtbar ist.

Spielweise:

Zuerst bestimmen die Spieler, welches der vier Motive (Farbe, Form, Muster oder Position) für das erste Spiel benutzt werden soll. Wenn z. B. „Farbe“ für das erste Spiel gewählt wurde, wird

zunächst die Deckkarte von den gelben Karten auf dem Tablett weggenommen. Alle Spieler betrachten sofort das „Farbmotiv“ der obersten Karte und versuchen dann das passende „Farbmotiv“, das nur auf einer einzigen der auf dem Tisch ausgebreiteten blauen Karten erscheint, zu finden.

Glaubt ein Spieler die passende Karte gefunden zu haben, berührt er sie mit seiner Hand und ruft: „Stimmt!“. Stimmt das Motiv wirklich mit der gelben Karte überein, beginnt er die nächste Runde, indem er die gelbe Karte zur späteren Feststellung seiner Punktzahl an sich nimmt. Dadurch wird die nächste gelbe Karte sichtbar und die Spieler beginnen wieder nach der passenden blauen Karte zu suchen. Das Spiel geht auf diese Weise weiter, bis alle 24 Karten aufgebraucht sind. Entdeckt ein Spieler, daß eine falsche Karte berührt wurde, ruft er: „Stimmt nicht!“, und die Suche nach der richtigen Karte geht weiter. Der Spieler, der sich geirrt hat, setzt für den Rest dieser Runde aus.

Der Gewinner jeder Runde nimmt die oberste gelbe Karte vom Tablett an sich und außerdem je eine gelbe Karte von jedem in dieser Runde ausgeschiedenen Spieler. (Besitz ein ausgeschiedener Spieler keine gelbe Karte, besteht auch kein Anspruch an ihn.)

Gewinner des Spiels:

Das Spiel endet, wenn die letzte gelbe Karte genommen wurde. Der Spieler mit den meisten gelben Karten ist Gewinner der Partie.

Bei Beginn jeder neuen Partie sind die gelben Karten zu mischen und wieder offen in das Kartentablett einzulegen, abgedeckt von der Deckkarte. Die blauen Karten bleiben offen ausgebreitet auf dem Tisch.

Freie Wahl für den Runden-Sieger:

Diese Version folgt den Regeln des oben beschriebenen Spieles mit der Ausnahme, daß der Rundengewinner jedesmal, **bevor** er die gelbe Karte an sich nimmt, das Motiv für die nächste Runde frei bestimmen kann.

BLUFF

Bluff ist ein Abwandlung, mit der beide oben beschriebenen Spiele gespielt werden können. Bevor die blauen Karten auf dem Tisch ausgebreitet werden, zieht man drei beliebige Karten aus dem verdeckten Stoß und legt sie, Gesicht nach unten, beiseite. Sie werden in dieser Partie nicht benutzt. Die drei Bluff-Karten werden aufeinander gestapelt neben das Kartentablett gelegt. Während jeder Partie werden also drei gelbe Karten aufgedeckt, zu denen es keine passende blaue Karte gibt. Der erste Spieler in jeder Runde, der glaubt, daß keine passende blaue Karte da ist, tippt die oberste Bluff-Karte kurz mit dem Finger an, sagt: „Bluff!“ und zieht seine Hand sofort zurück, damit die anderen Spieler mit der Suche fortfahren können. Wer eine Bluff-Karte berührt hat, scheidet für diese Runde aus. Findet danach kein anderer Spieler die passende Karte, ist er der Runden-Sieger und nimmt die oberste Bluff-Karte. Die oberste gelbe Karte wird beiseite ge-

legt. Findet ein anderer Spieler doch noch die passende Karte, **nachdem** die Bluff-Karte schon einmal berührt wurde, nimmt er die oberste gelbe Karte und eine Karte von dem Spieler, der die Bluff-Karte vorher berührt hatte. Sollte ein Spieler, der einem anderen Spieler die Karte übergeben muß, eine Bluff-Karte besitzen, muß er **diese** herausgeben. Besitz er überhaupt keine Karte, besteht kein Anspruch an ihn.

Beim Addieren der Punkte am Spielende, können sich die Spieler für jede gelbe Karte, die sie besitzen, einen Punkt, für jede Bluff-Karte zwei Punkte gutschreiben.



PARKER-SPIELE
der Brohm Spielwaren GmbH