

**Das lockere Legespiel für
1 bis 4 Tüftler
von 10 - 99 Jahren.**

Am Anfang ist es noch ganz einfach: Die Spielpläne sind leer und die sechseckigen Kärtchen finden noch überall Platz. Doch nach und nach wird es immer schwieriger, durchgehende Farbreihen von Rand zu Rand zu bilden - und gerade gegen Ende kommen meistens

die Kärtchen, die man gar nicht mehr gebrauchen kann. Sind alle Felder belegt, wird abgerechnet. Je länger eine Farbreihe ist und je höher ihre Zahl, desto mehr Punkte bringt sie ein. Doch bereits ein unpassendes Kärtchen in dieser Reihe macht alles zunichte ... **Ziel ist es, in vier Durchgängen auf die höchste Gesamtpunktzahl zu kommen.**



Spielzubehör

- 4 Spielpläne
- 4 gleiche Sets mit jeweils 27 sechseckigen Kärtchen

Spielvorbereitung

- **Vor dem allerersten Spiel** müssen zunächst einmal alle Kärtchen vorsichtig aus den Tafeln herausgetrennt werden.
- **Jeder Spieler erhält:**
 - einen Spielplan,
 - die 27 Kärtchen einer Hintergrundfarbe.

Nehmen weniger als 4 Spieler teil, wird das überzählige Spielmaterial in die Schachtel zurückgelegt.

- **Ein beliebiger Spieler** wird zum "Öffner" ernannt. Er legt alle seine Kärtchen neben seinen Spielplan, dreht deren Farbseite nach unten und mischt sie gut.
- **Die anderen Spieler** legen ihre Kärtchen mit der Farbseite nach oben neben ihren Spielplan. Hierbei empfiehlt es sich, die Kärtchen zu sortieren, *beispielsweise nach den drei senkrechten Farbreihen 1, 5 und 9.*

Spielverlauf

- **Der "Öffner"** dreht eines seiner verdeckten Kärtchen um, nennt laut und deutlich die drei darauf abgebildeten Zahlen - *am besten immer von links nach rechts, also beispielsweise 2-9-4* - und legt es offen auf ein beliebiges freies Feld seines Spielplans.

■ **Auch die anderen Spieler** suchen aus ihrem Vorrat dieses Kärtchen heraus und legen es ebenfalls offen auf ein beliebiges freies Feld ihres Spielplans.

■ **Das nächste Kärtchen** wird vom "Öffner" aufgedeckt, nachdem alle Spieler das vorherige plziert haben. Wieder legt es jeder auf seinem Spielplan ab usw.

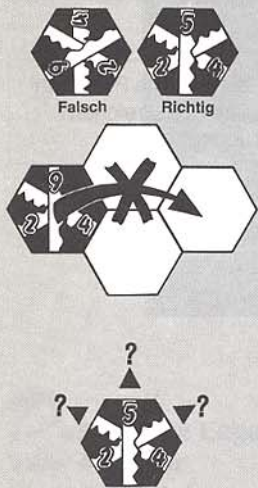
Die Lege-Regeln

▶ **Nur richtig ablegen!** Die Kärtchen dürfen natürlich nur so abgelegt werden, daß jeder Spieler die Zahlen seiner Kärtchen richtig liest.

▶ **Was liegt, das liegt!** Ein Kärtchen darf nicht mehr auf ein anderes Feld umgelegt werden, wenn bereits das nächste aufgedeckt wurde.

▶ **Abgucken lohnt nicht!** Da kein Spieler weiß, ob es ein Mitspieler besser machen wird, sollte er auch nicht bei ihm abschauen und es ihm nachmachen.

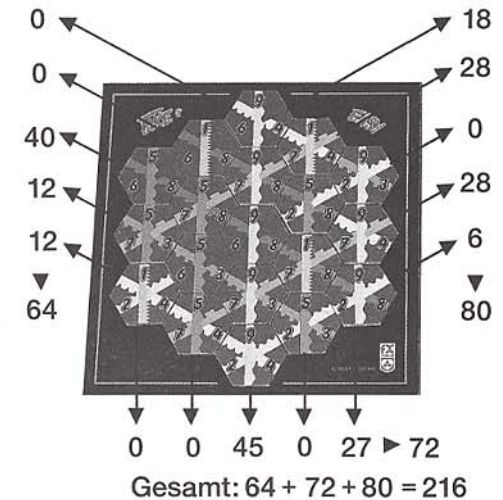
▶ **Nicht jedes Kärtchen wird passen!** Besonders gegen Ende eines Durchgangs, wenn der Spielplan schon sehr voll ist, werden Kärtchen aufgedeckt werden, die nicht in allen drei Richtungen passen. Da jedes Kärtchen abgelegt werden muß, gilt es gut zu überlegen, welche Reihe/n man nun "zerstört".



3

Die Abrechnung

■ **Nach 19 Runden** ist der Spielplan jedes Spielers vollkommen belegt. Nun wird abgerechnet.



■ **Alle drei möglichen Richtungen** - diagonal von links unten nach rechts oben, senkrecht und diagonal von rechts unten nach links oben - werden gewertet.

■ **Nur durchgehende Farbreihen** bringen Punkte. Sie müssen von Rand zu Rand ohne Unterbrechung verlaufen. Liegt auch nur ein farbfremdes Kärtchen dazwischen, zählt die gesamte Reihe null Punkte.

■ **Anzahl mal Zahl** ergibt die Punktzahl einer Farbreihe.
Vier Kärtchen mit der 7 bringen beispielsweise 28 Punkte ($4 \times 7 = 28$), drei Kärtchen mit der 5 sind 15 Punkte wert ($3 \times 5 = 15$)



4



- **Zur Kontrolle** sollte, nachdem jeder seine eigenen Punkte ermittelt hat, noch einmal der linke Nachbar nachzählen.
- **Die Punkte** jedes Spielers werden auf einem Blatt notiert.

Neue Runde, neues Glück!

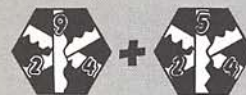
- **Ein anderer Spieler** wird zum nächsten Öffner bestimmt. Er dreht alle seine Kärtchen um und mischt sie gut. Die Mitspieler räumen ihren Plan leer und sortieren erneut ihre Kärtchen. Wieder deckt der "Öffner" das erste Kärtchen auf, das anschließend auch alle anderen Spieler auf ihrem Plan ablegen usw. Am Ende dieses Durchgangs wird wieder gepunktet.
- **Der dritte und vierte Durchgang** verlaufen in derselben Weise.

Spielende

- **Nach vier Durchgängen** ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt, wer die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann.

Varianten

- **Etwas schwieriger** wird das Spiel, wenn man nicht auf beliebige freie Felder ablegen darf, sondern nur an bereits liegende Kärtchen anlegen darf. Lediglich das erste Kärtchen kann also beliebig abgelegt werden, alle anderen müssen dann an dieses bzw. alle nachfolgenden angelegt werden.



- **Etwas einfacher** wird das Spiel, wenn der "Öffner" statt einem immer zwei Kärtchen gleichzeitig aufdeckt, die dann auf zwei verschiedenen Feldern des Plans abgelegt werden. Lediglich das letzte, das 19. Kärtchen wird weiterhin einzeln aufgedeckt.

Das Spiel für 1 Person

- **Auch allein** ist TAKE IT EASY ein interessantes Spiel. Von Durchgang zu Durchgang versucht man, seine eigene Höchstpunktzahl zu überbieten.

Übrigens: Wem gelingt es, die höchste Punktzahl eines Durchgangs - 307 Punkte - zu erreichen? Hier gibt es sogar zwei Lösungen!

