

UNTER SPANNUNG



amigo-spiele.de/01603

von Maureen Hiron mit Illustrationen von Christine Hoffmeyer

Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

SPIELMATERIAL

Jede der 73 Spielkarten hat in den Ecken einen Kartenwert von 1–10 und in der Mitte eine +/- Zahl: +/-1 (grün), +/-2 (gelb), +/-3 (rot).



SPIELIDEE

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Jeder versucht seine Karten auf den Ablagestapel in der Tischmitte loszuwerden. Die oberste Karte des Stapels bestimmt, welche Karte als Nächste gelegt werden darf. Dabei gibt es immer zwei Möglichkeiten: Der Kartenwert und die +/- Zahl auf einer Karte werden entweder zusammengezählt oder voneinander abgezogen.

Wer als Erster keine Karten mehr besitzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig, verdeckt an die Spieler ausgeteilt. Die letzte Karte wird offen in die Tischmitte gelegt. Sie bildet den Beginn des Ablagestapels.

Jeder legt seine Karten als Stapel verdeckt vor sich ab und zieht vier Karten auf die Hand – sieht sie sich aber noch nicht an.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler gibt das Startkommando und sagt: „Los geht's!“.

Sofort schauen sich die Spieler ihre Karten an und legen – ohne eine Spielerreihenfolge einzuhalten – wenn möglich eine Karte passend auf den Ablagestapel in der Tischmitte ab. Welche Karte passt, bestimmt die oberste Karte des Ablagestapels.

Passend ablegen

Auf jeder Karte ist in den Ecken der Kartenwert und in der Mitte eine +/- Zahl abgebildet. Um die nächste Karte passend auf den Ablagestapel abzulegen, müssen die Spieler den Kartenwert der obersten Karte und deren +/- Zahl entweder zusammenzählen oder voneinander abziehen.



Beispiel 1: Die oberste Karte des Ablagestapels zeigt den Kartenwert „5“ und als +/- Zahl die „3“. Passende Karten sind entweder eine „8“ (5+3) oder eine „2“ (5-3).

Ablegeregeln

Es darf immer nur **eine** Karte auf einmal abgelegt werden. Der Kartenwert der abgelegten Karte muss laut genannt werden. Ein Spieler darf auch mehrmals nacheinander jeweils eine passende Karte ablegen.

Da es keine Reihenfolge gibt, darf der schnellste Spieler eine passende Karte ablegen. Ist ein Spieler zu langsam mit dem Legen seiner Karte und ein anderer Spieler kommt ihm zuvor, hat er Pech gehabt. Er muss seine Karte wieder zurück auf die Hand nehmen.

Karten nachziehen

Neue Karten können jederzeit einzeln vom eigenen Stapel auf die Hand nachgezogen werden. Ein Handkartenlimit gibt es nicht.

Größer als „10“

Ist das Ergebnis aus Kartenwert und +/- Zahl beim Zusammenzählen größer als „10“, wird aus der „11“ der Kartenwert „1“, aus der „12“ der Kartenwert „2“ und aus der „13“ der Kartenwert „3“.



Beispiel 2: Die oberste Karte des Ablagestapels zeigt den Kartenwert „9“ und als +/- Zahl die „3“. Passende Karten sind in diesem Fall entweder eine „6“ oder eine „2“.

Kleiner als „1“

Ist das Ergebnis aus Kartenwert und +/- Zahl beim Abziehen kleiner als „1“, wird aus der „0“ der Kartenwert „10“, aus der „-1“ der Kartenwert „9“ und aus der „-2“ der Kartenwert „8“.



Beispiel 3: Die oberste Karte des Ablagestapels zeigt den Kartenwert „1“ und als +/- Zahl die „2“. Passende Karten sind in diesem Fall entweder eine „9“ oder eine „3“.

Wenn es mal nicht weitergeht

Meistens kann eine Karte abgelegt werden. Höchstens gegen Ende des Spiels kann es passieren, dass kein Spieler mehr eine passende Karte auf der Hand hat und auch keine weiteren Karten von seinem Stapel ziehen kann.

In diesem Fall legt jeder seine Handkarten verdeckt vor sich auf den Tisch. Der jüngste Spieler nimmt die unterste Karte vom Ablagestapel und legt sie zuoberst auf den Stapel. Dann sagt er „Los geht's!“, alle Spieler nehmen ihre Karten wieder auf und spielen wie gewohnt weiter.

SPIELENDE

Das Spiel geht so lange, bis ein Spieler seinen Stapel aufgebraucht **und** nur noch **eine einzige Karte** auf der Hand hat. Diese letzte Karte legt er unabhängig vom Kartenwert der obersten Karte des Ablagestapels verdeckt auf den Stapel. Er beendet damit das Spiel und hat gewonnen.

KLEINES SPANNENDES TURNIER

Da ein Spiel sehr schnell beendet ist, bietet es sich an, gleich mehrere hintereinander zu spielen (doppelt so viele wie Spieler mitspielen) und bei jedem Ende Minuspunkte zu vergeben. Der Gewinner eines Spiels erhält keine Punkte, die anderen Spieler erhalten für jede Karte, die sie bei Spielende noch besitzen, einen Minuspunkt. Wer nach den vereinbarten Spielen die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Turnier.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

