

SPIEL-ENDE

Das Spiel endet, sobald eine Spielerin 3 Flirtpunkte gewonnen hat. Sie ist die Siegerin und schwebt im siebten Himmel. Gewinnen mehrere Spielerinnen gleichzeitig ihren 3. Flirtpunkt schweben und gewinnen sie gemeinsam.

Beispiel:

Caro legt als Startspielerin eine grüne 2 und sagt „Zwei“. Nina legt eine blaue 3 und sagt „Fünf“. Julia legt eine blaue 2 und sagt „Zurück Fünf“. Nina ist somit wieder an der Reihe und legt eine blaue 1 und sagt „Zurück Fünf“. Julia legt diesmal eine gelbe 2 und sagt „Sieben“. Clara ist jetzt an der Reihe, hat allerdings keine gelbe Karte und würde darum über den Gesamtwert 7 kommen. Sie muss den Stich nehmen und spielt anschließend eine neue Karte aus.

SPIEL ZU ZWEIT

Ihr kommt immer abwechselnd an die Reihe. Die Spielreihenfolge ändert sich also nicht.



Wenn ihr noch mehr Lust auf freche Spiele habt oder eure Sammlung im Buchregal vervollständigen wollt – es gibt noch weitere Spiele aus der Reihe „Freche Mädchen – freche Spiele!“

BISHER SIND ERSCHEINEN:



Ein cooles Partyspiel um Themen, die alle frechen Mädchen interessieren.



Ein rasantes Suchspiel. Ihr sucht nach coolen SMS-Sprüchen

KOSMOS

Nach der Reihe
„Freche Mädchen – freche Bücher!“
© 1998-2005 by Thienemann Verlag
(Thienemann Verlag GmbH), Stuttgart / Wien
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr. 690724
522683

Autor: Reiner Knizia
Illustrationen: Birgit Schössow
Gestaltung: Bligny Grafik-Design, München
Redaktionelle Bearbeitung: Markus Reichert
© 2005 KOSMOS Verlag
Postfach 10601, D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0 Fax: +49(0)711-2191-422
Web: www.kosmos.de, E-Mail: info@kosmos.de

Freche Mädchen-
freche Spiele!

Im siebten Himmel

Das flote Kartenspiel um sechs Jungs

Turbulentes Kartenspiel für 2-5 freche Girls ab 10 Jahren

Ihr seid wieder einmal in einen unheimlich süßen Jungen verliebt und möchtet nur noch im siebten Himmel schweben. Im wilden Durcheinander der Spielrichtungen spielt ihr eure Karten. Doch wer von euch nicht aufpasst, schießt schnell über das Ziel hinaus und landet – völlig falsch – im achten oder gar neunten Himmel. „Glück gehabt!“ denken sich die Mitspielerinnen – denn sie sind im siebten Himmel geblieben und erhalten am Ende die begehrten Flirtpunkte.

SPIELMATERIAL

36 Karten (6 Farben mit je 6 Karten in den Werten 1, 2, 3)

15 Flirtpunkte (rote Spielsteine)



KOSMOS

6

SPIELZIEL

Die Karten haben die Werte 1, 2 oder 3. Jede Karte, die ihr spielt, wird mit ihrem Wert zu den bereits ausliegenden Karten hinzugezählt. Hat die gespielte Karte allerdings die gleiche Farbe wie die zuvor gespielte, ändert sich der Gesamtwert nicht – dafür wechselt aber die Spielrichtung. Kann eine Spielerin keine Karte mehr spielen, ohne dass der Gesamtwert 7 übersteigt, muss sie den Stich nehmen. Die Spielerinnen, die am Ende einer Runde die wenigsten Stiche vor sich liegen haben, erhalten einen Flirtpunkt. Wer von euch als Erste drei Flirtpunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Die Flirtpunkte werden in der Tischmitte bereitgelegt. Die Karten werden gemischt. Jede Spielerin erhält 5 Karten, die sie auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Diejenige von euch, die als Letzte an einen Jungen gedacht hat, beginnt.

SPIELABLAUF

Die Startspielerin spielt eine ihrer Handkarten offen aus. Sie sagt den Wert der Karte an. Danach folgen die anderen Spielerinnen zunächst im Uhrzeigersinn, was sich im Laufe des Spiels aber ändern wird.

Die Spielerin, die am Zug ist, spielt eine ihrer Handkarten aus. Sie legt diese auf die zuletzt gespielte Karte und sagt den neuen Gesamtwert wie folgt an:



Hat die neu gespielte Karte eine andere Farbe als die zuvor gespielte Karte, wird der Wert der neuen Karte zum bisherigen Gesamtwert hinzuaddiert und als neuer Gesamtwert angesagt. Die Spielrichtung ändert sich nicht.



Hat die neu gespielte Karte dieselbe Farbe wie die zuvor gespielte Karte, erhöht sich der Gesamtwert nicht. Die Spielerin ruft: „Zurück!“, und sagt den alten Gesamtwert an. Die Spielrichtung ändert sich und diejenige, die vor der aktuellen Spielerin eine Karte gespielt hatte, ist wieder an der Reihe. Ihr spielt also mal im Uhrzeigersinn, dann wieder gegen den Uhrzeigersinn usw.

Der Gesamtwert der Karten darf niemals 7 übersteigen. Ist eine von euch am Zug und kann keine Karte mehr spielen, ohne dass der Gesamtwert dadurch mehr als 7 betragen würde, muss sie passen. Sie nimmt die gespielten Karten aus der Tischmitte und legt sie verdeckt vor sich ab. Ihr dürft auch freiwillig passen, obwohl ihr noch eine Karte spielen könntet – auch dann müsst ihr die Karten nehmen.



Achtung!

Denkt daran, die Stiche einzeln vor euch abzulegen. Jeder Stich, den ihr nehmen müsst, bildet also einen eigenen Kartenstapel. Für den Ausgang des Spiels sind nicht die Anzahl der Karten, sondern die Anzahl der Stiche wichtig.

Diejenige von euch, die einen Stich nehmen musste, spielt eine neue Karte aus. Danach folgen die anderen Spielerinnen zunächst wieder im Uhrzeigersinn.

Nachziehen der Karten

Wenn ihr eine Karte ausgespielt habt, zieht ihr sofort eine neue Karte vom verdeckten Stapel nach. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, spielt ihr weiter, ohne die Handkarten zu ergänzen – die Karten in der Hand werden also immer weniger.

Ende der Spielrunde

Eine Runde endet, wenn eine von euch an die Reihe kommt, die keine Karten mehr auf der Hand hält. Die Handkarten der übrigen Spielerinnen und die Karten, die noch ausgespielt in der Tischmitte liegen, werden beiseite gelegt. Jede von euch zählt die Anzahl der Stiche, die sie als einzelne Stapel vor sich liegen hat. Die Spielerin mit den wenigsten Stichen gewinnt einen Flirtpunkt. Haben mehrere Spielerinnen die wenigsten Stiche, erhält jede von ihnen einen Flirtpunkt.

Neue Spielrunde

Alle Karten werden gemischt und jede Spielerin erhält wieder 5 Handkarten. Die neue Spielrunde beginnt diejenige als Startspielerin, die den letzten Stich nehmen musste. Die übrigen folgen zunächst wieder im Uhrzeigersinn.