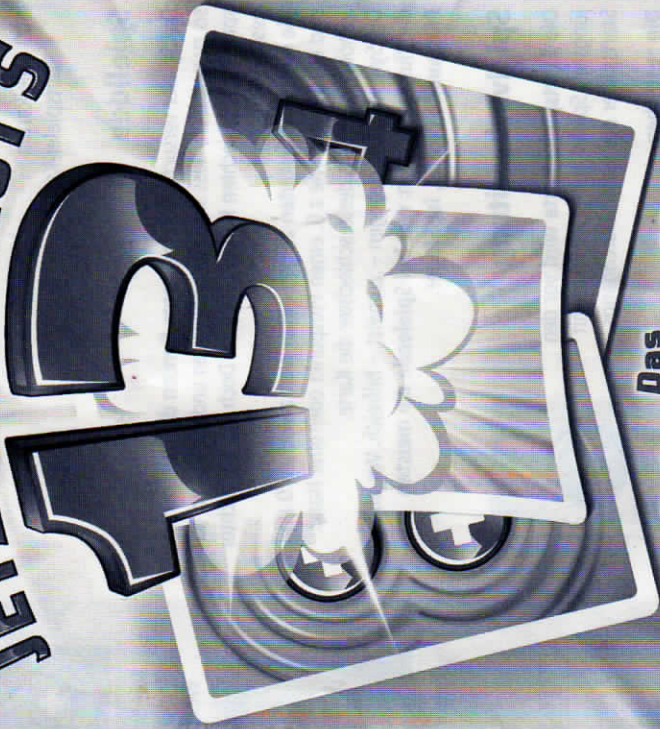


JETZT SCHLÄGT'S



Das
gefährlich gute
Kartenspiel

Ravensburger

Wer eine solche Karte erhält, legt sie rechts in seine Auslage und muss zusätzlich die oberste Karte vom Aufnahmestapel nehmen und entsprechend mit ihr verfahren; d.h. das Symbol der neuen Karte muss beachtet werden!

Deckt er also beispielsweise eine weitere solche Karte auf, legt er diese rechts in seine Auslage und muss anschließend erneut eine Karte vom Stapel aufnehmen ... Erreicht ein Spieler bereits durch den Wert der zugelegten Karte 13 (bzw. 18) oder mehr, endet damit der Durchgang sofort; er deckt keine Karte mehr vom Stapel auf. Es gibt insgesamt 21 dieser Karten mit Werten von 0 bis 4.

Wer eine solche Karte erhält, legt sie rechts in seine Auslage. Er darf damit eine beliebige spätere Karte, die er erhält, ablehnen, indem er die „Hand“ zusammen mit der anderen Karte auf den Ablagestapel legt.

Die „Hand“ kann gegen jede Karte benutzt werden, also auch gegen eine, die ein Spieler vom Aufnahmestapel (s.o.) nehmen musste. Es gibt 8 dieser Karten.

Wer eine solche Karte erhält, legt sie nicht in seine Auslage, sondern sofort verdeckt vor sich als Gewinn.

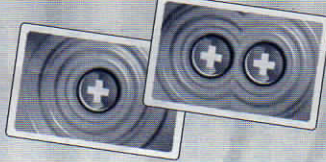
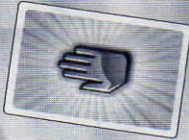
Diese Karten kann man nicht mehr verlieren, auch nicht durch eine „Pfeil-Karte“ (s. Seite 5). Es gibt insgesamt 9 dieser Karten, 6 mit einem und 3 mit zwei Pluspunkten.

Zur Verdeutlichung: Egal, welche Auswirkungen eine Karte hat, die ein Spieler erhält, er hat damit die *eine* Karte erhalten, die ihm der Geber zuzuteilen hatte und kann in diesem Zug dementsprechend *keine weitere mehr* vom Geber erhalten!

© 2007 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

225896



Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Sebastian Lohfert
Design: pinball werbeagentur - DE Ravensburger - KniffDesign
Ravensburger® Spiele Nr. 27 121 4
Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

109 Spielkarten
1 Startspieler-Karte

Spielidee

Die Spieler versuchen, in mehreren Runden die Spielkarten so zu verteilen, dass sie selbst die guten und die lieben Mitspieler die schlechten Karten erhalten. Doch das ist leichter gesagt als getan!

Die meisten Spielkarten zeigen einen Wert zwischen 0 und 5 und ein Symbol, wie z.B. einen Pluspunkt oder eine Hand.

Je höher der Wert, desto schlechter die Karte.
Die Symbole sind dagegen – zumeist – hilfreich. Vor allem die Pluspunkte, denn: **wer bei Spielende die meisten Pluspunkte besitzt, ist Sieger.**

Spielvorbereitung

Die Startspieler-Karte wird vor den jüngsten Spieler gelegt; er ist damit Startspieler des ersten Durchgangs.

Die restlichen 109 Spielkarten werden als *gut gemischter verdeckter* Aufnahmestapel in der Tischmitte bereitgelegt.



Wert



Symbol

Wert



Symbol

Alle Spielkarten
als *gut gemischten*
Stapel bereitlegen

2

Spielverlauf

Der Startspieler **beginnt**, er ist der erste „Geber“. Er zählt von dem Aufnahmestapel so viele Karten ab, wie insgesamt Spieler am Spiel teilnehmen, und legt sie als kleinen verdeckten Stapel vor sich.

(Bei 2, 3, 4 oder 5 Spielern nimmt er also dementsprechend 2, 3, 4 oder 5 Karten vom Aufnahmestapel.)

Wichtig: Niemand darf dabei die Kartenvorderseite sehen; auch der Geber nicht!

Anschließend deckt der Geber die oberste Karte seines kleinen Stapels auf. Er **muss** nun entscheiden, wem er diese Karte zuteilt: er kann sie entweder selbst nehmen oder einem beliebigen Mitspieler geben.

Alle Karten, die ein Spieler im Laufe eines Durchgangs erhält, legt er in einer Reihe *offen* vor sich aus, wobei neue Karten immer rechts von den bereits liegenden Karten angelegt werden müssen.

Dann deckt der Geber die nächste Karte seines kleinen Stapels auf und teilt sie wieder zu. Allerdings darf er niemandem eine Karte geben, der in diesem Zug schon eine von ihm erhalten hat (auch sich selbst nicht)! Der Geber verteilt also immer alle Karten seines Stapels so an alle Spieler (inkl. sich selbst), **dass jeder immer genau eine Karte** des kleinen Stapels erhält.

Danach wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zum Geber; er nimmt wieder entsprechend viele Karten vom Stapel auf usw. Dies geht so lange reihum weiter, bis für einen Spieler gilt:

Jetzt schlägt's 13!

Immer, wenn ein Spieler eine Karte erhält, wird überprüft, ob dadurch die Summe seiner Kartenwerte **13 oder mehr** ergibt.

Ist dies nicht der Fall, wird das Spiel wie beschrieben fortgesetzt. Erreichen die Werte eines Spielers aber 13 oder mehr, endet damit der Durchgang **sofort**, d.h. der Geber verteilt die evtl. restlichen Karten seines Stapels *nicht mehr*, sondern legt sie *unbesehen* zurück auf den *Aufnahmestapel*. Es kommt zur ...

Wer an der Reihe ist, nimmt der Spieleranzahl entsprechend viele verdeckte Karten vom Stapel und verteilt sie anschließend, einzeln, Karte für Karte, so dass jeder Spieler immer genau eine erhält

Sobald die Kartenwerte eines Spielers **13 oder mehr** ergeben, kommt es zur **Auswertung**

3

Auswertung

Der Spieler, bei dem es 13 oder mehr geschlagen hat, legt **alle** seine *offen* vor ihm ausliegenden Karten auf einen offenen Ablagestapel neben den Aufnahmestapel. *Alle anderen* Spieler legen zunächst alle ihre Karten **mit Pluspunkten** verdeckt vor sich ab. Diese Karten sind ihr Gewinn und bleiben bis zum Spielende verdeckt vor ihnen liegen. Sie werden auch dann nicht mehr abgegeben, falls es bei einem dieser Spieler in einem späteren Durchgang 13 oder mehr schlagen sollte. Alle restlichen Karten (die ohne Pluspunkte) legen die Spieler schließlich ebenfalls auf den Ablagestapel.

Ein neuer Durchgang

... kann beginnen. Der Spieler mit der Startspieler-Karte gibt diese an seinen linken Nachbarn weiter, der daraufhin als erster Geber einen neuen Durchgang beginnt, indem er wieder der Spieleranzahl entsprechend viele Karten vom Aufnahmestapel abzählt und anschließend verteilt usw.

Spielende

Ist der Aufnahmestapel komplett aufgebraucht, werden alle Karten des Ablagestapels *gut* gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt. Das Spiel verläuft nun noch bis zur *nächsten* Auswertung. Diese wird noch wie beschrieben durchgeführt, danach endet das Spiel.

Jeder Spieler zählt die Pluspunkte der vor ihm liegenden verdeckten Karten. **Es gewinnt, wer die meisten Pluspunkte sammeln konnte.** Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, dessen Kartenwerte die höhere Summe ergeben.

Auswertung:
Der betroffene Spieler gibt alle seine ausliegenden Karten ab, alle anderen nur die ohne Pluspunkte; die Karten mit Pluspunkten legen sie als Gewinn verdeckt vor sich ab

Die Startspieler-Karte wird weitergegeben; ein neuer Durchgang beginnt

Nach der letzten Auswertung endet das Spiel

Der Spieler mit den meisten Pluspunkten ist Sieger

Die verschiedenen Spielkarten

Wer eine solche Karte erhält, legt sie rechts in seine Auslage. Es geschieht nichts weiter (außer er erreicht 13 oder mehr...).
Es gibt insgesamt 21 dieser Karten, mit Werten von 1 bis 4.

Wer eine solche Karte erhält, legt sie rechts in seine Auslage. Es geschieht nichts weiter (außer er erreicht 13 oder mehr...).
Es gibt insgesamt 39 dieser Karten, 21 mit einem Pluspunkt und Werten von 0 bis 4 sowie 18 mit zwei Pluspunkten und Werten von 1 bis 5.

Wer eine solche Karte erhält, muss seine zuletzt in die Auslage gelegte Karte zusammen mit dieser Karte auf den Ablagestapel legen.

Erhält ein Spieler, der noch keine Karte in seiner Auslage liegen hat, eine solche Karte, wird sie wirkungslos auf dem Ablagestapel gelegt. Es gibt 6 dieser Karten.

Wer eine solche Karte erhält, legt sie rechts in seine Auslage. Damit steigt die „gefährliche“ Zahl dieses Spielers von 13 auf 18, d.h. durch diesen Spieler endet der laufende Durchgang nur noch, wenn seine Kartenwerte eine Summe von 18 oder mehr ergeben.

Erhält ein Spieler weitere solche Karten, hat dies keine Auswirkungen. Es gibt 5 dieser Karten.

