

Ein risikoreiches Kartenspiel
für 2 – 6 Spieler
ab 8 Jahren

Autor: Prospero Hall
Design: Prospero Hall,
DE Ravensburger,
KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Irina Filinberg

Deckt nacheinander Karten vom Ziehstapel auf und legt sie in Reihen ab. Schnappt euch die Reihen mit den höchsten Zahlen und sammelt so die meisten Punkte für den Sieg. Aber seid dabei nicht zu gierig! Wer zu viel wagt, verliert noch mehr! Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

120 Karten:

- 90 Zahlenkarten
(3× die Zahlenwerte von 1 bis 6 in den Farben Grün, Gelb, Rot, Blau und Lila)
- 18 Würfelkarten
- 12 Richtungswechsel-Karten
- 1 Würfel



Wenn du an der Reihe bist, ziehe Karten vom Ziehstapel und leg sie in bis zu 3 Reihen

SPIELVERLAUF

Mischt alle 120 Karten und legt sie als verdeckten Ziehstapel in die Tischmitte. Wer zuerst am Tisch saß, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn reihum.

Wenn du an der Reihe bist, ziehe eine Karte vom Ziehstapel und lege sie offen in die Tischmitte. Sie bildet den Anfang einer **Kartenreihe**. Decke entweder weitere Karten nacheinander vom Ziehstapel auf und lege sie leicht versetzt übereinander in die angefangene Reihe oder beginne eine neue Reihe.

Insgesamt **darfst** du in deinem Zug bis zu **3 Reihen** bilden. Für jede aufgedeckte Karte kannst du entscheiden, ob du sie in eine bestehende Reihe legst oder mit ihr eine neue Reihe beginnst.

Beachte dabei folgende **Legeregeln**:

- Du darfst eine Karte **nicht** in eine Reihe legen, in der bereits eine Karte mit **gleichem Zahlenwert** und/oder **gleicher Farbe** liegt.
- Wenn du eine **Würfelkarte** aufdeckst, lege sie in eine beliebige Reihe oder beginne damit eine neue. Du darfst keine Würfelkarte in eine Reihe legen, in der sich bereits eine Würfelkarte befindet. Für weitere Infos: siehe **Würfelkarten**.
- **Richtungswechsel-Karten** legst du **nie** in Reihen. Sammle sie stattdessen neben dem Ziehstapel bis zum Ende deines Zuges. Für weitere Infos: siehe **Richtungswechsel-Karten**.

Beispiel:

Matze hat eine gelbe 2 vom Ziehstapel gezogen.

- a) Er kann sie nicht in die erste Reihe legen, da dort bereits eine Karte mit dem Wert 2 liegt.
- b) Er kann sie auch nicht in die zweite Reihe legen, da dort bereits eine gelbe Karte liegt.
- c) Also legt er die Karte in die dritte Reihe, da dort weder eine gelbe Karte noch eine Karte mit dem Wert 2 liegt.

Beispiel für Reihen



Ablagestapel



Richtungswechsel-Karten



Ziehstapel



Während deines Zuges kannst du **beliebig viele** Karten **nacheinander** vom Ziehstapel ziehen und in die Reihen legen. Decke so lange Karten vom Stapel auf, bis du entweder **freiwillig aufhörst** oder **keine Karte mehr legen darfst**:

Freiwillig aufhören

Nach jeder gelegten Karte kannst du dich freiwillig entscheiden, keine weitere Karte mehr vom Stapel zu ziehen. Wähle in diesem Fall sofort eine Reihe und lege sie offen vor dir ab (= deine **Auslage**). Sortiere die Karten in deiner Auslage nach **Farben** und lege sie leicht versetzt übereinander, damit die Zahlenwerte der Karten gut zu sehen sind.

Höre freiwillig auf und wähle sofort eine Reihe, die du in deine Auslage legst

Würfeln:
Würfel und lege die entsprechende Farbe aus deiner Auslage auf den Ablagestapel



Würfeln

Befindet sich eine **Würfeln** in der gewählten Reihe?
So ein Pech ... Lege zuerst wie gewohnt die Zahlenkarten in deine Auslage. Wirf danach den Würfel und lege **alle** Karten aus deiner Auslage, die mit der gewürfelten Farbe übereinstimmen, offen auf einen gemeinsamen **Ablagestapel** neben dem Ziehstapel. Auch diejenigen, die du gerade eben genommen hast. Lege die Würfeln ebenfalls auf den Ablagestapel.
Hast du den **Stern** gewürfelt? *Glück im Unglück!* Du musst keine Karten aus deiner Auslage ablegen. Das gleiche gilt, wenn die gewürfelte Farbe in deiner Auslage nicht vorkommt.



Deine Mitspieler erhalten jeweils eine der restlichen Reihen

Nachdem du eine Reihe gewählt und in deine Auslage gelegt hast, ist dein Zug vorbei. Nun wählen reihum deine Mitspieler ebenfalls **genau eine Reihe** und legen sie farblich sortiert in ihre Auslage. Eingesammelte Würfeln werden ebenfalls wie oben beschrieben abgehandelt. Dein linker Nachbar beginnt, vorausgesetzt es wurde keine Richtungswechsel-Karte aufgedeckt.

Richtungswechsel-Karten:
Nimm-Reihenfolge der Reihen wird umgedreht

Richtungswechsel-Karten

Hast du in deinem Zug eine **Richtungswechsel-Karte** gezogen und offen beiseitegelegt? Dann nimmt statt deinem linken dein rechter Nachbar als Erster eine Reihe, die er in seine Auslage legt. Hast du zwei Richtungswechsel-Karten aufgedeckt? Dann startet wie gewohnt dein linker Nachbar. Es liegen sogar schon 3 Richtungswechsel-Karten auf der Seite? Dann nimmt zuerst dein rechter Nachbar usw.



Denk daran, die Richtungswechsel-Karten verändern **nicht die Spielreihenfolge**, sondern nur die Reihenfolge, in der die Kartenreihen nach deinem Zug von deinen Mitspielern ausgewählt und genommen werden dürfen.

Hinweis: Bei einem 2-Spieler-Spiel haben die Richtungswechsel-Karten keine Wirkung. Ihr könnt sie entweder vor dem Spiel aus dem Ziehstapel entfernen oder direkt nach dem Aufdecken ablegen.

Es kann passieren, dass Reihen übrigbleiben (z.B. bei einem Spiel zu zweit). Legt die übriggebliebenen Reihen offen auf den Ablagestapel. Es kann natürlich auch passieren (bei einem Spiel zu viert oder mehr), dass nicht jeder Mitspieler eine Reihe nehmen kann.

Hinweis: Die Zahlen der Karten in eurer Auslage liefern euch am Ende des Spiels entsprechend viele Punkte. Achtet also darauf, Reihen mit möglichst vielen Karten und/oder hohen Zahlen zu nehmen.

Wenn du die gezogene Karte nicht legen darfst, musst du sofort würfeln und Karten aus der Auslage ablegen



Karte darf nicht gelegt werden

Du hast eine Karte gezogen, die du in keine Reihe legen darfst? *Dann bist du wohl zu weit gegangen ...* Lege die soeben gezogene Karte ab. Du darfst keine Reihe nehmen!

Wirf stattdessen den **Würfel** und lege **alle** Karten in der gewürfelten Farbe aus deiner Auslage offen auf den Ablagestapel! Gesicherte Karten sind vor dem Würfel geschützt und müssen nicht abgeworfen werden (Für weitere Infos: siehe **Karten sichern**). Damit ist dein Zug beendet und die restlichen Reihen werden wie gewohnt verteilt bzw. abgelegt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Karten sichern

Statt Karten aufzudecken, kannst du, wenn du an der Reihe bist, **auf deinen Zug verzichten** und stattdessen Karten in deiner Auslage sichern. Dadurch kannst du Karten im späteren Spielverlauf **vor dem Würfel schützen**. Wähle genau eine Farbe, die du sichern möchtest. Staple alle Karten dieser einen Farbe **verdeckt** in deiner Auslage.

Das kannst du immer wieder machen – auch mit Farben, die du bereits gesichert hast. Karten, die du sichern möchtest, müssen sich zuvor in deiner Auslage befinden. Du darfst nicht eine Karte ziehen und sie dann auf einen bereits gesicherten Stapel legen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald der Ziehstapel komplett aufgebraucht ist und alle ausliegenden Reihen verteilt wurden. Danach wird gewertet. Jeder zählt nun die Zahlenwerte seiner Karten zusammen, sowohl die in der Auslage und aus auch die gesicherten Karten. Der Spieler mit der **höchsten Summe gewinnt das Spiel!** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten genommenen Karten. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger!

RISIKO-VARIANTE

Ihr wollt noch mehr Nervenkitzel? Dann probiert doch mal die folgende Variante aus: Wenn du einen Stern würfelst, dann musst du **deine gesamte Auslage** auf den Ablagestapel legen. Gesicherte Karten bleiben natürlich weiterhin vor dem Würfel geschützt. Sei also auf der Hut und sichere rechtzeitig deine Karten!

