



8+



30 min.



2-4



SPIELREGELN

Gewonnen hat, wer am besten schätzen kann, ob genügend Punkte in einer geschlossenen Kartenreihe liegen. Erschwert wird dies, da in der Reihe auch Karten mit Nullwert liegen können. Der Gewinner kann die Gedanken seiner Mitspieler am besten lesen!

INHALT:

- 66 Spielkarten:
- 48 Rubiks Karten in 6 Farben mit den folgenden Nummern: 1, 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6
- 6 0-Karten
- 6 Punktekarten mit den Punkten 1 bis 6
- 6 Startkarten (3 x MAXI und 3 x MINI)
- Spielregeln

ZIEL DES SPIELS:

Möglichst viele Punktekarten zu bekommen. Man bekommt Punkte, indem man bei den 6 Startkarten eine Kartenreihe umgedreht hat, die insgesamt mindestens 9 Punkte ergeben.

DAS SPIEL:

Die Spieler erhalten 6 Karten. Der Reihe nach legt jeder Spieler eine Karte an eine der Startkarten an. Die erste angelegte Karte bestimmt die Farbe, die folgenden Karten müssen dieselbe Farbe haben und werden verdeckt hingelegt. Sobald du glaubst, dass mindestens 9 Punkte in einer Reihe liegen, drehst du die Karten um. Liegen tatsächlich mindestens 9 Punkte da, bekommt man eine Punktekarte.

VORBEREITUNG:

Lege die 6 Startkarten aufgedeckt in einer Reihe mitten auf den Tisch. Die 3 MINI-Karten links und die 3 MAXI-Karten rechts hinlegen. Die 6 Punktekarten in der richtigen Reihenfolge auf einen Stapel legen, wobei die 1 obenauf liegt. Die 48 Rubiks Karten und die 0-Karten gut mischen und jedem Spieler 6 Karten austeilen. Die übrigen Karten auf einen Stapel legen, der zum Ziehen da ist. Entscheidet selbst, welcher Spieler anfangen darf.

DAS SPIEL FÄNGT AN:

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss eine Karte an eine der Startkarten auf dem Tisch anlegen

(eine Reihe eröffnen). Spieler, die später an der Reihe sind, können entweder eine Karte an eine Startkarte oder an eine Karte in einer bereits eröffneten Reihe anlegen.

EINE REIHE ERÖFFNEN:

Man kann mit jeder beliebigen Karte eine Reihe eröffnen, außer mit einer 0-Karte.

Die Karten werden unverdeckt an eine Startkarte angelegt.

Man darf wählen, ob man an eine MINI-Karte oder an eine MAXI-Karte (siehe unten) anschließen möchte.

Man darf keine Reihe mit einer Farbe eröffnen, in der bereits eine Reihe da liegt.

Eine Karte an eine eröffnete Reihe anlegen:

- Die Farbe muss der Farbe der Karte entsprechen, mit der die Reihe eröffnet wurde.
- Man darf eine Karte in jeder eröffneten Reihe anschließen, die Karten brauchen nicht in einer bestimmten Reihenfolge zu liegen.
- Man legt die Karten verdeckt hin.
- Man darf auch eine 0-Karte hinlegen.

PUNKTE:

- Sobald jemand vermutet, dass mindestens 9 Punkte in einer Reihe liegen, darf eine Reihe aufgedeckt werden.
- Wenn tatsächlich 9 oder mehr Punkte in der betreffenden Reihe liegen, wird sie aus dem Spiel genommen. Der Stapel wird so hingelegt, dass die obere Karte für alle Spieler sichtbar ist.
- Der Spieler erhält die entsprechende Punktekarte. Für die erste Reihe gibt es 1 Punkt, für die zweite Reihe zwei Punkte und für die letzte Reihe sechs Punkte.
- Wenn keine 9 Punkte in der Reihe liegen, bleibt die erste Karte der Reihe liegen. Alle anderen Karten aus der Reihe und die Karten in der Hand

des entsprechenden Spielers werden mit den Karten aus dem Ziehstapel gemischt. In der nächsten Runde darf der Spieler, der nun keine Karten mehr besitzt, 6 neue Karte ziehen, aber noch nicht mitspielen. Erst in der Runde danach darf er wieder mitmachen.

MAXI- UND MINI-KARTEN:

Es gibt zwei Arten von Startkarten:

MINI-Karten: Man darf entweder an eine Reihe anschließen oder die Reihe umdrehen. Hat man also eine Karte angelegt, kann man erst in der nächsten Runde eine Reihe aufdecken.

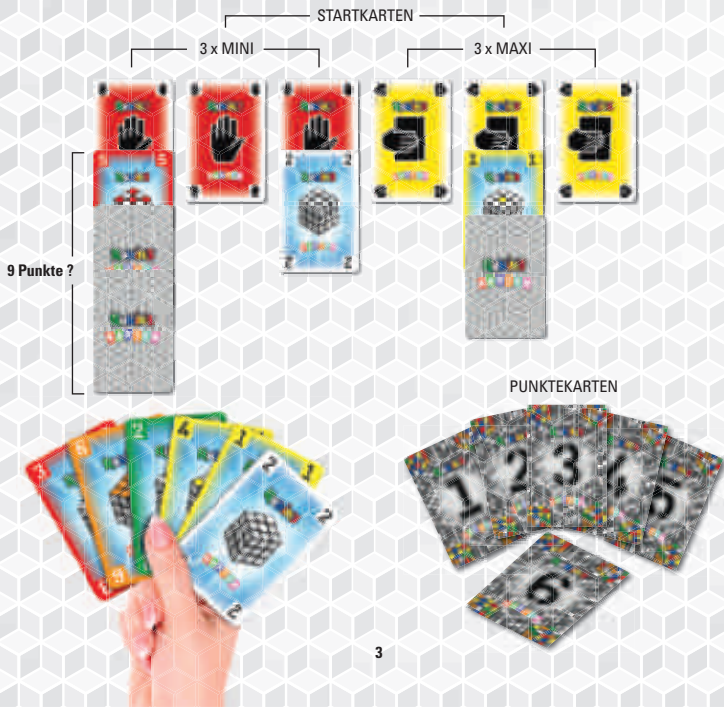
MAXI-Karten: Man darf eine Karte anlegen und die Reihe aufdecken. Hat man also eine Karte

angelegt, darf man also auch gleich die Reihe aufdecken. Man kann zum Beispiel eine 6 anlegen und die Reihe aufdecken.

ENDE DES SPIELS UND GEWINNER:

Sobald die sechste Punktekarte gewonnen wurde, ist das Spiel vorbei. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Haben zwei Spieler dieselbe Punktzahl, gewinnt derjenige mit den meisten Punktekarten.

Ist der Ziehstapel aufgebraucht, ehe die Punktekarten gewonnen wurden, ist das Spiel ebenfalls beendet.



Auch erhältlich



Rubik's 3x3
12144



Spiel des Wissens Kartenspiel
18180



Wer Wird Millionär Kartenspiel
18179

Game Concept: Leijten Games



© Rubik's ® Used under licence Rubik's Brands Ltd.

Made by Konin klijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.

Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.

© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in the Netherlands. Visit: www.jumbo.eu.



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.

Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.

Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



03987