

SCHÖNE SCH#!?E



amigo-spiele.de/01758

von Thorsten Gimmler mit Illustrationen von Dennis Lohhausen

Spieler: 3–7 Personen

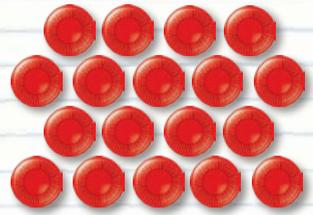
Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

INHALT



33 Spielkarten mit den Werten „3“ bis „35“



55 Chips

SPIELIDEE

Wer ist nicht schon Mal morgens mit dem falschen Fuß aufgestanden und wurde dann den ganzen Tag vom Pech verfolgt? So erging es auch unserem Pechvogel. Kaum war er aus einem Alptraum erwacht, lag er „Aug in Aug“ mit einer Spinne im Bett. Als ihn dann später im Auto sitzend sein eigenes Hinterrad überholte, ahnte er schon, das war nicht sein Tag.

Was unserem „armen Teufel“ noch so alles passiert ist, seht ihr in diesem Spiel. Daher seid auf der Hut, wenn eine Karte mit einer unangenehmen Situation, in die ihr bestimmt nicht geraten wollt, offen in der Tischmitte liegt.

Entweder gebt ihr einen Chip ab, um das Unglück abzuwenden, oder ihr entscheidet euch dafür, die Situation zu ertragen. Dann legt ihr die Karte vor euch ab. Karten, die vor euch liegen, sind Minuspunkte in Höhe ihrer Werte. Chips in eurem Besitz sind Pluspunkte. Wer bei Spielende die wenigsten Minuspunkte hat, ist Sieger (und hat den Tag mit einem blauen Auge überstanden).

SPIELVORBEREITUNG

Der größte Glückspilz unter euch mischt alle Karten und legt **neun Karten unbesehen** in die Schachtel zurück. Die restlichen 24 Karten legt er als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Nun verteilt er die Chips:

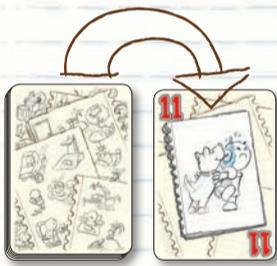
- bei 3–5 Spielern erhält jeder 11 Chips,
- bei 6 Spielern erhält jeder 9 Chips,
- bei 7 Spielern erhält jeder 7 Chips.

Nicht verteilte Chips legt er ebenfalls in die Schachtel zurück.

Ein Hinweis für Glückspilze und Pechvögel gleichermaßen: Haltet euren Chip-Vorrat während des ganzen Spiels vor den Mitspielern geheim. Ob ihr die Chips in der Hand haltet, in der Hosentasche aufbewahrt oder im Dekolleté versteckt, bleibt jedem selbst überlassen.

SPIELABLAUF

Da der größte Glückspilz schon gefunden wurde, soll er auch das Spiel beginnen. Nennen wir ihn im Folgenden einfach Felix = „der Glückliche“. Felix deckt die oberste Karte des verdeckten Stapels auf und legt sie offen daneben.



Felix hat nun die Wahl:

- Entweder er lehnt die Karte ab und legt einen seiner Chips auf die Karte
- oder er nimmt die Karte und legt sie offen vor sich ab.

Falls Felix mit einem Chip die Karte ablehnt, steht Beate = „die Glückliche“, die Mitspielerin links von ihm, vor der gleichen Entscheidung: Entweder sie lehnt die Karte mit dem darauf liegenden Chip ab, indem sie ihrerseits einen Chip auf die Karte legt, oder Beate nimmt die Karte. Auf diese Weise wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Entscheidet sich ein Spieler, die Karte in der Tischmitte mit allen darauf liegenden Chips zu nehmen, legt er die Karte offen vor sich ab. Die Chips nimmt er in seinen Vorrat.

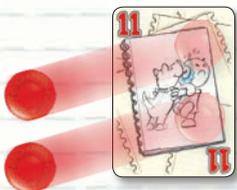
Anschließend deckt er die nächste Karte vom Stapel auf und steht nun wieder vor der Entscheidung: die neue Karte ablehnen oder nehmen.

Wichtig: Sein Zug ist erst beendet, wenn er durch die Abgabe eines Chips eine Karte abgelehnt hat.



Felix deckt die oberste Karte des Stapels auf, sie zeigt den Wert „11“. Er möchte die Karte nicht, er lehnt sie ab und legt einen seiner Chips darauf.

Beate lehnt die Karte ebenfalls ab und legt einen ihrer Chips darauf.



Lisa will sich ihre Chips lieber aufsparen und lehnt die Karte nicht ab. Sie nimmt die „11“ und legt sie offen vor sich ab. Die beiden Chips nimmt sie in ihren Vorrat.



Danach deckt Lisa die nächste Karte vom verdeckten Stapel auf. Sie zeigt den Wert „26“. Lisa könnte die Karte sofort nehmen, aber sie lehnt die Karte ab und legt einen Chip darauf.

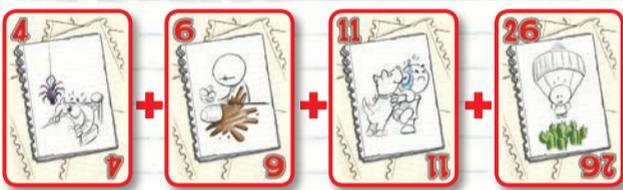
Beachtet: Im Laufe des Spiels werdet ihr Karten mit einem hohen Wert häufiger ablehnen. So kann eine Karte auch mehrere Runden „herumgehen“ und sich eine größere Anzahl Chips ansammeln, bevor sich einer von euch ihrer erbarmt.



Nachdem sowohl Felix, Beate als auch Lisa die Karte mit dem Wert „26“ mehrmals abgelehnt haben, entscheidet sich Lisa doch die Karte zu nehmen. Immerhin liegen neun Chips darauf.

DIE KARTEN UND DIE CHIPS

Viele Chips zu besitzen ist immer gut, um Karten ablehnen zu können. Außerdem zählt jeder Chip bei Spielende einen Pluspunkt. Wer aber am Zug ist und keinen Chip besitzt, **muss** die Karte in der Tischmitte nehmen. Jede einzelne Karte, die vor euch liegt, zählt entsprechend ihres Wertes Minuspunkte. Eine „6“ zählt 6 Minuspunkte, eine „21“ zählt 21 Minuspunkte usw.



Lisa hat vier einzelne Karten vor sich liegen. Die Karten zählen beim Spielende insgesamt 47 Minuspunkte.

Ihr erhaltet weniger Minuspunkte, wenn ihr **Zahlenketten** bilden könnt, also mehrere Karten mit zusammenhängenden Werten. Zahlenketten zählen nur so viele Minuspunkte wie **der niedrigste Wert** der gesamten Kette. So zählen eine „15“ und eine „16“ insgesamt nur 15 Minuspunkte.



Felix hat bisher die einzelne „13“ und eine Zahlenkette mit „15“ und „16“ vor sich liegen. Das macht zusammen 28 Minuspunkte.

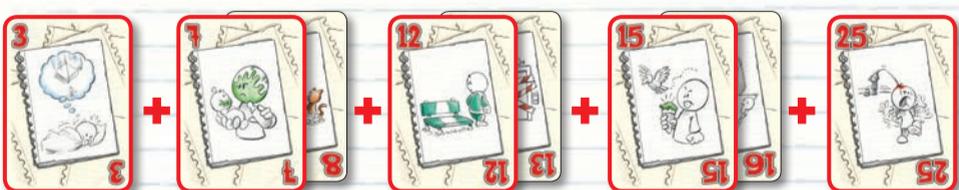


Wenn es Felix im weiteren Spiel gelingt, auch die „14“ zu bekommen, kann er eine Zahlenkette von „13“ bis „16“ bilden, die dann insgesamt nur 13 Minuspunkte zählt!

Legt die Karten von Zahlenketten immer überlappend nebeneinander. Die Werte auf den Karten müssen jederzeit gut sichtbar sein.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn einer von euch die letzte Karte in der Tischmitte genommen hat. Nun zählt jeder seine Punkte. Die Werte der einzelnen Karten und der jeweils niedrigste Wert der Zahlenketten werden zusammengezählt. Dies sind die Minuspunkte. Die Chips in eurem Vorrat zieht ihr als Pluspunkte ab. Wer von euch die wenigsten Minuspunkte bzw. die meisten Pluspunkte hat, ist Sieger.



$$= 62 \text{ Minuspunkte}$$

$$- 8 \text{ Pluspunkte}$$

$$= \underline{\underline{54 \text{ Minuspunkte}}}$$

Felix hat zwei Einzelkarten und drei Zahlenketten vor sich liegen. Hierfür bekommt er 62 Minuspunkte (3+7+12+15+25 = 62). Davon zieht er seine acht Chips ab. Sein Endergebnis ist 54 Minuspunkte (62-8 = 54).

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

