

UNTER SPANNUNG



amigo-spiele.de/01603

Maureen Hiron \ Christine Hoffmeyer

ab 8 Jahren

2-4 Personen

ca. 15 Minuten

SPIELMATERIAL

Jede der 73 Spielkarten hat in den Ecken einen Kartenwert von 1-10 und in der Mitte eine +/- Zahl: +/-1, +/-2, +/-3.



SPIELIDEE

Ihr spielt alle gleichzeitig und versucht, eure Karten auf den Ablagestapel in der Tischmitte loszuwerden. Die oberste Karte des Stapels bestimmt, welche Karte als nächste gelegt werden darf. Dabei gibt es immer zwei Möglichkeiten: Der Kartenwert und die +/- Zahl auf einer Karte werden entweder zusammengezählt oder voneinander abgezogen.

Wer als Erster keine Karten mehr besitzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig verdeckt unter euch. Legt die letzte Karte offen in die Tischmitte. Sie bildet den Beginn des Ablagestapels.

Legt eure Karten jeweils als Stapel verdeckt vor euch ab und zieht vier Karten auf die Hand – seht sie euch aber noch nicht an.



SPIELABLAUF

Die jüngste Person gibt das Startkommando und sagt: „Los geht's!“

Schaut euch nun eure Handkarten an und versucht, so schnell wie möglich eine Karte passend auf den Ablagestapel in der Tischmitte abzulegen. Welche Karte passt, bestimmt die oberste Karte des Ablagestapels.

Passend ablegen

Auf jeder Karte ist in den Ecken der Kartenwert und in der Mitte eine +/- Zahl abgebildet. Um die nächste Karte passend auf den Ablagestapel abzulegen, müsst ihr den Kartenwert der obersten Karte und deren +/- Zahl entweder zusammenzählen oder voneinander abziehen.



$$5 - 3 = 2$$

$$5 + 3 = 8$$

Beispiel 1: Die oberste Karte des Ablagestapels zeigt den Kartenwert „5“ und als +/- Zahl die „3“. Passende Karten sind entweder eine „2“ ($5-3$) oder eine „8“ ($5+3$).

Ablegeregeln

Ihr dürft immer nur eine Karte auf einmal ablegen. Sagt dabei den Kartenwert der abgelegten Karte laut an. Jede Person darf auch mehrmals nacheinander jeweils eine passende Karte ablegen.

Da es keine Reihenfolge gibt, legt die schnellste Person ihre passende Karte ab. Bist du zu langsam mit dem Legen deiner Karte und jemand anderes kommt dir zuvor, hast du Pech gehabt. Du musst deine Karte wieder zurück auf die Hand nehmen.

Karten nachziehen

Neue Karten könnt ihr jederzeit einzeln von euren eigenen Stapeln auf die Hand nachziehen. Ein Handkartenlimit gibt es nicht.

Größer als „10“

Ist das Ergebnis aus Kartenwert und +/- Zahl beim Zusammenzählen größer als „10“, wird aus der „11“ der Kartenwert „1“, aus der „12“ der Kartenwert „2“ und aus der „13“ der Kartenwert „3“.



Beispiel 2: Die oberste Karte des Ablagestapels zeigt den Kartenwert „9“ und als +/- Zahl die „3“. Passende Karten sind in diesem Fall entweder eine „6“ oder eine „2“.

Kleiner als „1“

Ist das Ergebnis aus Kartenwert und +/- Zahl beim Abziehen kleiner als „1“, wird aus der „0“ der Kartenwert „10“, aus der „-1“ der Kartenwert „9“ und aus der „-2“ der Kartenwert „8“.



Beispiel 3: Die oberste Karte des Ablagestapels zeigt den Kartenwert „1“ und als +/- Zahl die „2“. Passende Karten sind in diesem Fall entweder eine „9“ oder eine „3“.

Wenn es mal nicht weitergeht

Meistens kann jemand eine Karte ablegen. Höchstens gegen Ende des Spiels kann es passieren, dass niemand von euch mehr eine passende Karte auf der Hand hat und auch keine weiteren Karten mehr ziehen kann.

In diesem Fall legt ihr alle eure Handkarten verdeckt vor euch auf den Tisch. Die jüngste Person nimmt die unterste Karte vom Ablagestapel und legt sie zuoberst auf den Stapel. Dann sagt sie: „Los geht’s!“, alle nehmen ihre Karten wieder auf und spielen wie gewohnt weiter.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel geht so lange, bis eine Person ihren Stapel aufgebraucht und nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat. Diese letzte Karte legt sie unabhängig vom Kartenwert der obersten Karte des Ablagestapels verdeckt auf den Stapel. Damit beendet die Person das Spiel und hat gewonnen.

KLEINES SPANNENDES TURNIER

Da ein Spiel sehr schnell beendet ist, bietet es sich an, gleich mehrere hintereinander zu spielen, z. B. doppelt so viele wie Personen mitspielen. Am Ende jedes Spiels notiert ihr eure Minuspunkte: Wer gewonnen hat, erhält keine Minuspunkte. Die anderen erhalten für jede Karte, die sie am Ende noch haben, einen Minuspunkt. Wer nach der vereinbarten Anzahl von Spielen die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Turnier.

Spannungsgeladen geht es weiter:
Eigenständig und in Kombination
mit *Unter Spannung* spielbar!



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