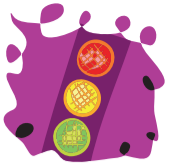


Schwarz Rot Gelb



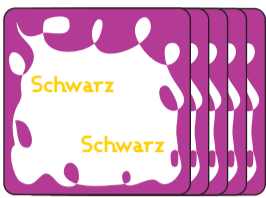
⚡ Günter Burkhardt
✂ INGEORGE Design

👤 ab 8 Jahren
👥 2–6 Personen
⌚ ca. 20 Minuten

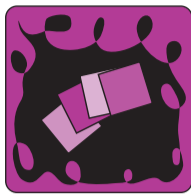


amigo-spiele.de/01663

Spielmaterial



80 Farbkarten in Schwarz, Rot,
Gelb, Grün und Blau



30 Punktekarten
von 0 bis 10

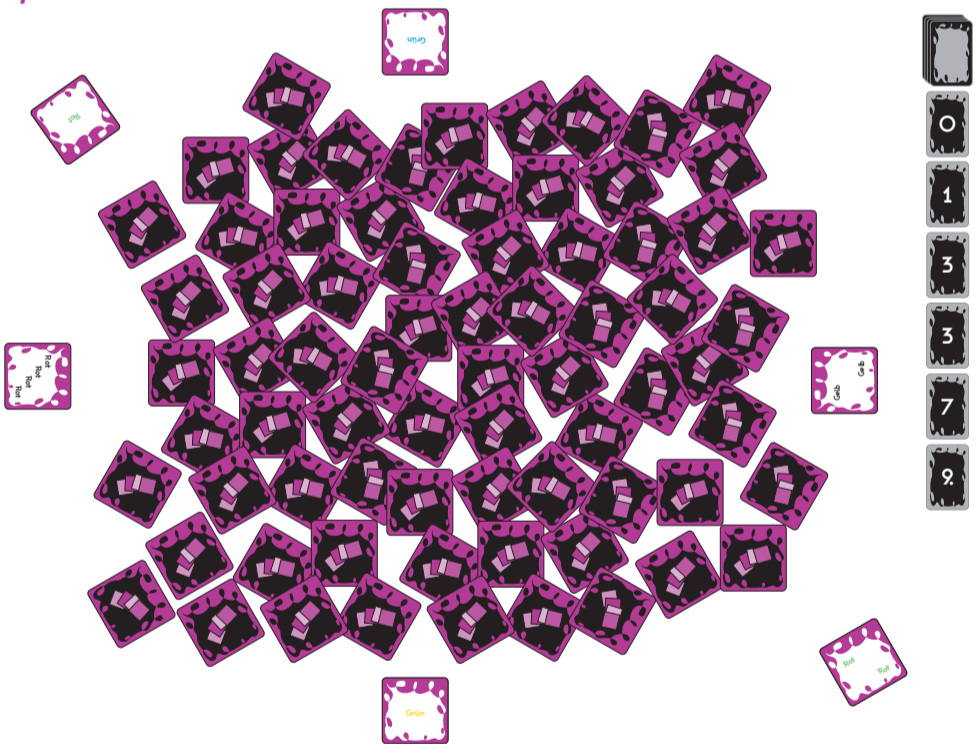
Spielidee

Ist „Grün“ nun rot oder doch grün? Das Wort sagt „Grün“, die Farbe ist aber „Rot“. Und das ist genau die Schwierigkeit bei diesem Spiel. Es geht darum, eine Reihe von Karten auszulegen, in der ständig die Farben wechseln. Und das alles so schnell wie möglich! Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Mischt alle Farbkarten gut durch und verteilt sie verdeckt **unregelmäßig** in der Tischmitte. Zieht jeweils eine Farbkarte und legt sie offen vor euch ab. Das ist die Startkarte für eure jeweilige Kartenreihe. Weitere Karten legt ihr später rechts daneben an. Nun mischt ihr noch die Punktekarten und legt sie als **verdeckten Stapel** bereit. Legt davon so viele Karten offen aus, wie Personen am Spiel teilnehmen. Die Punkte auf diesen Karten könnt ihr in der ersten Runde gewinnen. Nach jeder Runde deckt ihr wieder neue Punktekarten auf.

Spielaufbau für 6 Personen



Spielablauf

Alle spielen gleichzeitig. Nimm eine Karte aus der Mitte und überprüfe schnell, ob sie in deine Reihe passt. Die neue Karte darf mit der an letzter Stelle ausliegenden Karte in **keinem Kriterium übereinstimmen**.

Die Kriterien sind **Farbe, Farbwort und Anzahl der Wörter**.

Passt die Karte, legst du sie an und suchst sofort danach die nächste Karte. Eine unpassende Karte legst du **offen** in die Tischmitte zurück. Jede Person kann diese Karte wieder nehmen.

So versuchst du, schnellstmöglich eine Kartenreihe von links nach rechts vor dir abzulegen.

Die Länge der Kartenreihe ist abhängig von der Personenzahl:

2 Personen: 11 Karten
3 Personen: 10 Karten
4 Personen: 9 Karten
5 Personen: 8 Karten
6 Personen: 7 Karten



Farbwort = Schwarz
Farbe = Gelb
Anzahl = 2

Sobald du die erforderliche Kartenanzahl vor dir ausliegen hast, rufst du laut „Stopp!“ und beendest damit die Runde. Alle müssen sofort die Suche einstellen und es kommt zur Wertung (siehe „Die Wertung“).

Die Kartenreihe und ihre Kriterien

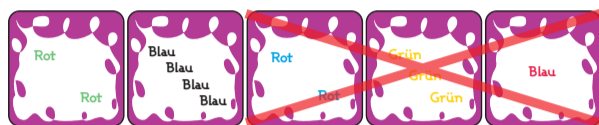
In einer Reihe dürfen nebeneinanderliegende Karten nicht im Farbwort, nicht in der Farbe und nicht in der Anzahl der Farbwörter übereinstimmen.

Beispiel für eine richtige Kartenreihe:



Farbwort = Rot Blau Grün Blau Grün Rot Gelb
 Farbe = Grün Schwarz Gelb Rot Gelb Blau Schwarz
 Anzahl = 1 3 4 3 2 3 1

Fünf Beispiele für Fehler:



Farbwort = Rot **Blau** Rot Grün Blau
 Farbe = Grün Schwarz **Blau** Gelb Rot
 Anzahl = 2 4 2 3 1



Farbwort = Gelb Grün Blau Schwarz Gelb Blau
 Farbe = Schwarz Rot Gelb Grün Rot Schwarz
 Anzahl = 2 4 1 **3** **3** 2



Farbwort = Grün **Gelb** Grün Blau Schwarz
 Farbe = **Gelb** Schwarz Rot Gelb Grün
 Anzahl = 1 3 1 2 4



Farbwort = Rot Gelb **Blau** **Blau**
 Farbe = Schwarz Grün Rot Grün
 Anzahl = 4 2 4 3



Farbwort = Grün Schwarz Blau Gelb Grün Rot Schwarz
 Farbe = Blau Gelb Grün Rot **Blau** **Blau** Grün
 Anzahl = 1 2 1 4 3 4 1

Die Wertung

Sobald jemand eine Runde mit „Stopp“ beendet hat, überprüft ihr alle Kartenreihen, beginnend mit der Person, die die Runde beendet hat. Entdeckt ihr einen Fehler, entfernt ihr **alle Karten in der Reihe nach dem Fehler**, auch wenn danach alles richtig gewesen wäre. Die Personen in den obigen Beispielen hätten somit sieben, zwei, vier, eine, drei und fünf Karten vor sich liegen.

Wer die längste Reihe ohne Fehler hat, gewinnt die Runde und darf sich die höchste der ausliegenden Punktekarten nehmen. Die anderen folgen entsprechend der Anzahl ihrer übriggebliebenen Karten.

Bei einem Gleichstand zählen die daran Beteiligten die Anzahl der Farbwörter auf allen richtigen Karten zusammen. Wer mehr Farbwörter hat, nimmt sich zuerst eine Punktekarte. Sollte es wieder einen Gleichstand geben, darf jene Person zuerst eine Punktekarte nehmen, die die Runde beendet hat oder wer im Uhrzeigersinn näher zu ihr sitzt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach fünf Runden. Zählt eure Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die höhere Punktekarte hat.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
 www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de