

Z3BRA



amigo-spiele.de/02354

Dirk Hanneforth & Uwe Mölter \ Franz Vohwinkel

ab 8 Jahren

2–5 Personen

ca. 20 Minuten

SPIELIDEE

Aller guten Dinge sind 3 – besonders bei **Z3BRA**!

Ordne drei Karten mit gleicher Farbe oder Zahl in deiner Auslage so an, wie Streifen auf einem Zebra sind: längs, quer oder schräg. Dann bilden diese Karten ein Trio und du darfst sie abwerfen. So kommst du deinem Ziel, alle Karten loszuwerden, Trio für Trio näher. Am Ende des Spiels bringen dir alle Karten, die du noch hast, Minuspunkte – also werde sie besser los!

Nacheinander deckt ihr Karten in eurer Auslage auf und tauscht diese aus, manchmal auch mit euren Mitspielenden. So spielt ihr, bis die erste Person alle ihre Karten loswerden konnte oder alle ihre Karten aufgedeckt hat. Wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

INHALT

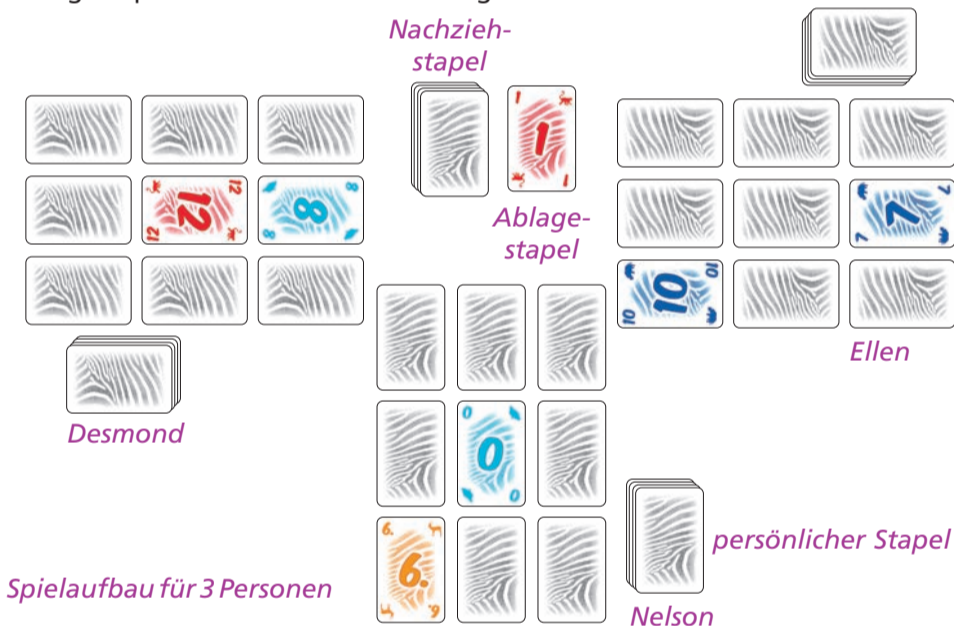


112 Karten mit Werten von 0 bis 12 (0–9 je 1x, 10–12 je 2x) in sieben Farben

VORBEREITUNG

Mischt alle Karten und teilt euch jeweils **15 Karten** verdeckt aus. Schaut euch eure Karten **nicht an!** Bildet mit neun dieser Karten eure Auslage aus **3x3 verdeckten Karten**. Deckt in eurer Auslage **zwei beliebige Karten** auf. Die übrigen sechs Karten sind euer persönlicher Stapel.

Mit den nicht verteilten Karten bildet ihr einen verdeckten Nachziehstapel. Deckt davon die oberste Karte auf und beginnt damit den offenen Ablagestapel – und schon kann es losgehen!



Spielaufbau für 3 Personen

SPIELABLAUF

Wer von euch als Letztes ein Zebra gesehen hat, beginnt. Bist du am Zug, ziehst du eine Karte – entweder vom **Nachziehstapel** oder vom **Ablagestapel**. Schau dir die gezogene Karte an und überlege, mit welcher offenen oder verdeckten Karte in deiner Auslage du sie tauschst. Lege die ausgetauschte Karte offen auf den Ablagestapel und die neue Karte **offen in deine Auslage**.

Ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und möchtest diese nicht mit einer deiner Karten tauschen, legst du sie ab. Dann musst du jedoch eine verdeckte Karte in deiner Auslage aufdecken.

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht? Dann lasst die oberste Karte des Ablagestapels liegen, mischt die restlichen Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

TRIO BILDEN

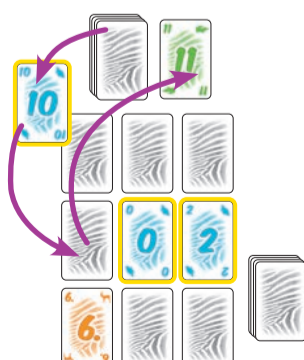
Ein Trio besteht aus **drei Karten** mit der **gleichen Zahl** oder der **gleichen Farbe**, die sich in einer Reihe **nebeneinander, übereinander** oder **diagonal** in deiner Auslage befinden.

Hast du ein solches Trio in deiner Auslage, wirfst du diese drei Karten am Ende deines Zuges ab. In welcher Reihenfolge du die abgeworfenen Karten auf den Ablagestapel legst, entscheidest du.

Wichtig: Auch wenn du mehrere Trios in deiner Auslage hast, darfst du in deinem Zug nur eines davon abwerfen.

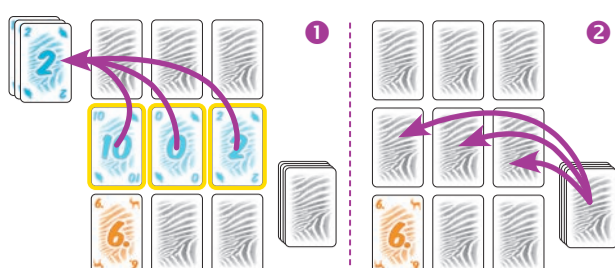
Anschließend füllst du deine Auslage mit Karten deines persönlichen Stapels wieder auf. Schau dir die Karten nicht an und lege sie verdeckt in die entstandenen Lücken deiner Auslage.

Liegen ausschließlich verdeckte Karten in deiner Auslage, deckst du **eine beliebige** davon auf.



Nelson zieht eine hellblaue 10. Mit dieser und seinen beiden anderen hellblauen Karten bildet er ein Trio. Die ausgetauschte Karte wirft er ab.

1 Danach legt Nelson die drei hellblauen Karten des Trios in einer von ihm gewählten Reihenfolge auf den Ablagestapel. Dabei achtet er darauf, Desmond keine Steilvorlage für ein Trio zu liefern.



2 Abschließend füllt er seine Auslage mit drei verdeckten Karten seines Stapels wieder auf.

Ist dein persönlicher Stapel leer, füllst du deine Auslage nicht mehr auf und spielst mit einer kleineren Auslage weiter. Ist durch das Abwerfen eines Trios eine Lücke entstanden, dann schiebe die übrigen Karten so zusammen, dass du eine kleinere Auslage mit 2x3 oder 3x2 Karten hast.

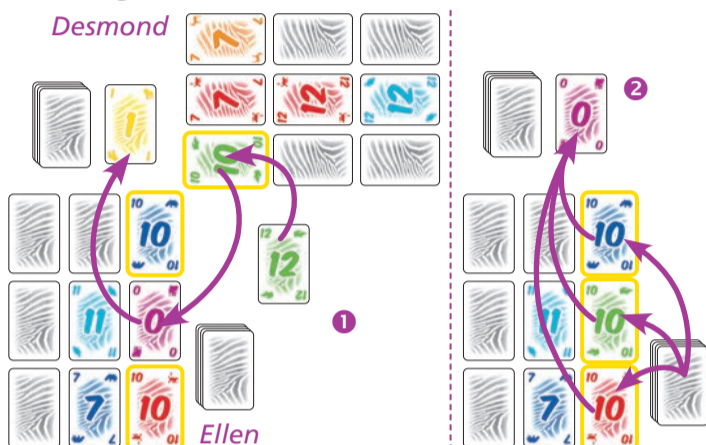
SONDERAKTION: TRIO DURCH TAUSCH

Nutze zum Bilden eines Trios auch die Karten der anderen!

Liegt in der Auslage einer anderen Person eine offene Karte, mit der du ein Trio bilden könntest? Du erhältst diese Karte, wenn deine gezogene Karte entweder die **gleiche Zahl** oder die **gleiche Farbe** hat. Gib der entsprechenden Person als Ersatz deine gezogene Karte. Bilde mit der erhaltenen Karte wie zuvor beschrieben das Trio in deiner Auslage.

Wichtig: Diese Aktion darfst du nur ausführen, wenn du durch den Tausch direkt ein Trio in deiner Auslage bildest.

1 Ellen zieht eine grüne 12. Diese tauscht sie gegen Desmonds grüne 10, da sie mit dieser ein 10er-Trio bilden kann. Dann tauscht sie die grüne 10 mit ihrer lila 0, die sie abwirft.



2 Das durch den Tausch gebildete Trio wirft sie nun ab. Anschließend füllt sie ihre Auslage mit drei verdeckten Karten ihres Stapels wieder auf.

VERTAUSCHEN STATT ZIEHEN

Anstatt wie gewohnt eine Karte zu ziehen, darfst du auch zwei beliebige Karten **deiner** Auslage miteinander vertauschen. Danach **musst** du jedoch eine verdeckte Karte deiner Auslage aufdecken.

1 Desmond möchte zwei Karten in seiner Auslage vertauschen und zieht daher keine Karte. Er vertauscht die hellblaue 12 mit der verdeckten Karte rechts daneben und bildet so ein diagonales 12er-Trio. Nun muss er eine Karte aufdecken und entscheidet sich für die linke Karte der mittleren Reihe: eine dunkelblaue 6. Er legt sein Trio auf den Ablagestapel.



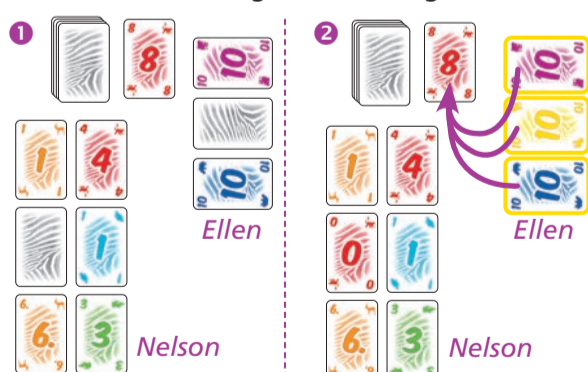
2 Da er keinen persönlichen Stapel mehr hat, schiebt er seine Auslage zusammen, so dass er eine 3x2-Auslage hat.

ENDE DES SPIELS

Die letzte Runde des Spiels beginnt, wenn die erste Person entweder all ihre Karten losgeworden ist oder aber in ihrer Auslage ausschließlich aufgedeckte Karten liegen. Das gilt auch, wenn sie noch Karten im persönlichen Stapel hat. Dann sind alle anderen noch einmal am Zug. Abschließend deckt ihr alle noch verdeckten Karten in eurer Auslage auf. Sollten dabei Trios entstehen, dürft ihr diese noch abwerfen. Dann endet das Spiel.

Zählt nun die Werte aller eurer übrigen Karten zusammen. Dazu zählen auch Karten, die noch in eurem persönlichen Stapel sind. Wer von euch den niedrigsten Gesamtwert hat, gewinnt. Sind das mehrere, gewinnen sie gemeinsam.

1 Desmond ist alle seine Karten losgeworden und hat damit die letzte Runde eingeläutet. Nachdem Ellen und Nelson noch einmal am Zug waren, haben beide noch jeweils eine verdeckte Karte.



2 Beim Aufdecken der Karten hat Ellen Glück und kann noch ein Trio bilden, das sie abwerfen darf. Nelson deckt eine rote 0 auf und kommt auf insgesamt 15 Minuspunkte. Ellen hat zusammen mit Desmond gewonnen, da beide alle ihre Karten losgeworden sind und 0 Minuspunkte haben.

Für noch mehr tierischen Spaß spielt ihr am besten mehrere Partien, z. B. so viele, wie Personen mitspielen. Notiert eure Ergebnisse und wer am Ende insgesamt die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.



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