

Koffer, Katze & Sombrero



Christian Kudahl / Felix Wermke

ab 8 Jahren

2-4 Personen

ca. 20 Minuten

Spielidee

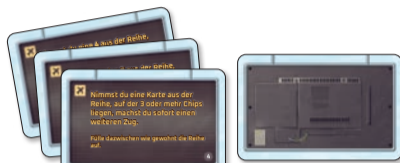
Was ist denn hier los?! Rucksack, Koffer und Surfbrett – nun gut, aber was machen das Krokodil und der Kaktus auf dem Gepäckband? Achso, Oma Hilde ist aus dem Urlaub zurück! Dann ist's kein Wunder, denn die alte Dame ist nicht nur exzentrisch, sondern auch sehr abenteuerlustig. Nun muss sie die wilde Mischung aus Gepäck, Ausrüstung und Souvenirs allerdings wohlgeordnet vom Band kriegen – wahrlich keine einfache Herausforderung. Hier ist eure Hilfe gefragt!

Versucht, möglichst viele Gepäckstücke nach Größe und Farbe sortiert vor euch zu sammeln, um die meisten Punkte zu machen. Wem das am besten gelingt, gewinnt nicht nur Oma Hildes Dankbarkeit, sondern auch das Spiel.

Spielmaterial



40 Zahlenkarten (mit Zahlen von 1–10 in den Farben Schwarz, Rot, Blau und Gelb)



15 Sonderkarten (zusätzlich für Profis)



32 Chips

Spielvorbereitung

Mischt die 40 Zahlenkarten und legt 7 Karten offen in einer Reihe in die Tischmitte. Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel ans Ende der Reihe. Lasst vor euch jeweils etwas Platz für eure Auslage. Nehmt euch dann jeweils 7 Chips und legt sie als persönlichen Vorrat vor euch. Legt übrig gebliebene Chips in die Schachtel zurück. Die 15 Sonderkarten benötigt ihr für eure erste Partie nicht.

Viktor



Enrique



Amelia

Spielablauf

Wer von euch den größten Koffer zu Hause stehen hat, beginnt. Bist du am Zug, führst du die folgenden 3 Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Karte aus der Reihe nehmen
2. Karte in deine Auslage legen
3. Kartenreihe auffüllen



Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

1. Karte aus der Reihe nehmen

Nimm dir eine beliebige Karte aus der Kartenreihe. Die erste Karte am Anfang der Reihe kannst du einfach so nehmen. Wenn du eine andere Karte nehmen möchtest, musst du einen Chip auf jede Karte legen, die du überspringst. Möchtest du also z. B. die zweite Karte aus der Kartenreihe nehmen, musst du einen deiner Chips auf die erste Karte legen. Möchtest du die dritte Karte nehmen, musst du jeweils einen Chip auf die erste und auf die zweite Karte legen usw.

Hast du keine Chips mehr in deinem Vorrat, musst du die erste Karte nehmen.

Nimmst du eine Karte aus der Kartenreihe, auf der bereits Chips liegen, nimmst du sowohl die Karte als auch die darauf liegenden Chips.

Beispiel: Amelia möchte die rote 1 aus der Kartenreihe nehmen. Dafür legt sie jeweils einen ihrer Chips auf die rote 10 und die schwarze 2.



Amelia



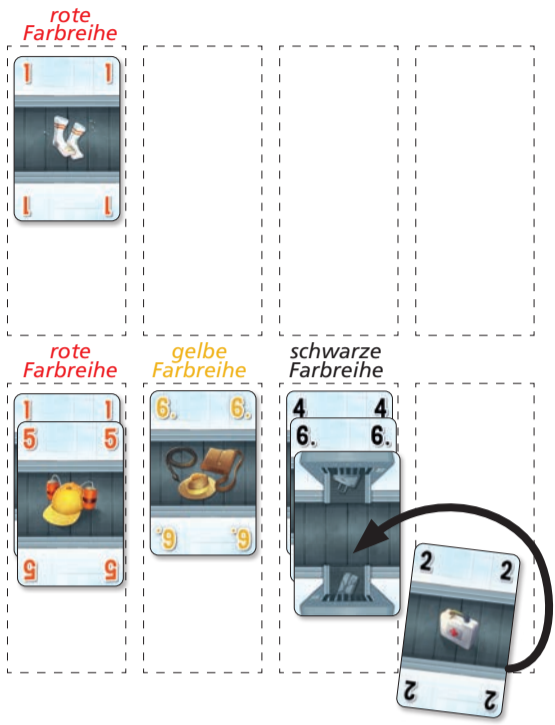
2. Karte in deine Auslage legen

Lege die genommene Karte offen vor dich. Sie bildet den Anfang deiner Auslage. Deine Auslage besteht aus bis zu vier **aufsteigenden** Farbreihen, je eine pro Farbe. Nimmst du im späteren Verlauf des Spiels eine Karte in einer Farbe, die du bereits in deiner Auslage liegen hast, legst du die neue Karte etwas versetzt darüber. Vergleiche dabei den Wert der **obersten** Karte der Farbreihe mit der neuen Karte:

- Hat die neue Karte einen **höheren** Wert, legst du sie **offen** in die Farbreihe.
- Hat die neue Karte einen **niedrigeren** Wert, musst du die Karte umdrehen und **verdeckt** in die Farbreihe legen.

Jede deiner verdeckten Karten gibt dir am Ende des Spiels **1 Minuspunkt**. Auf eine verdeckte Karte kannst du wieder einen beliebigen Wert legen.

Beispiel: Amelia legt ihre rote 1 in ihre Auslage und beginnt damit ihre rote Farbreihe.



Im späteren Verlauf des Spiels nimmt Amelia eine schwarze 2 aus der Kartenreihe. Da die oberste Karte ihrer schwarzen Farbreihe eine 6 ist, hat ihre neue Karte einen niedrigeren Wert. Somit muss sie die schwarze 2 verdeckt legen. Auf diese verdeckte Karte kann sie später wiederum eine schwarze Karte mit einem beliebigen Wert legen.

3. Kartenreihe auffüllen

Als Letztes füllst du die Kartenreihe wieder auf. Schiebe dafür vom Stapel aus alle Karten weiter, damit die Lücke wieder gefüllt ist. Decke dann auf dem nun freien Platz direkt neben dem Stapel eine neue Karte auf.

Beispiel: Amelia schiebt die rechten vier Karten der Reihe weiter, um die Lücke zu schließen. Dann deckt sie vom Stapel eine neue Karte auf.



Ende des Spiels

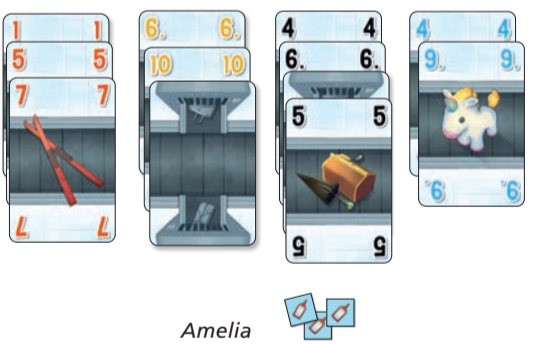
Das Spiel endet, sobald ihr die Kartenreihe nicht mehr auffüllen könnt, weil der Stapel leer ist. Spielt die Runde noch fertig, damit alle die gleiche Anzahl Züge gespielt haben.

Zählt nun eure Punkte zusammen. Eine Karte gibt entsprechend ihres Werts Punkte. Eine 10 ist also 10 Punkte wert. Zählt jeweils die Werte **aller offenen Zahlenkarten** in eurer Auslage zusammen. Zieht davon 1 Punkt für jede **verdeckte Karte** in eurer Auslage ab. Zusätzlich ist jeder Chip, den ihr noch in eurem Vorrat habt, **1 Punkt** wert.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Haben mehrere von euch die meisten Punkte, gewinnen sie gemeinsam.

Ihr könnt auch mehrere Partien **Koffer, Katze & Sombrero** spielen und eure Punktzahl nach jeder Partie notieren. Wer am Ende die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt!

*Beispiel: Amelia, Viktor und Enrique zählen am Ende des Spiels ihre Punkte zusammen: Amelia erhält $1+5+7 = 13$ Punkte für Rot, $6+10-1 = 15$ Punkte für Gelb, $4+6-1+5 = 14$ Punkte für Schwarz und $4+9 = 13$ Punkte für Blau. Zusätzlich erhält sie **3 Punkte** für ihre verbliebenen Chips. Ihre Gesamtpunktzahl beträgt somit $13+15+14+13+3 = 58$ Punkte.*



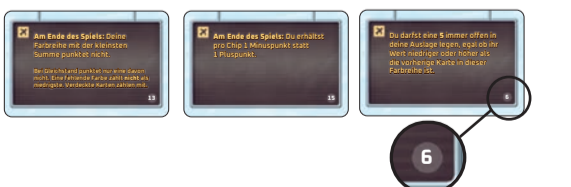
Sonderkarten

Seid ihr mit dem Grundspiel vertraut, könnt ihr die Sonderkarten hinzufügen. Sonderkarten ergänzen oder verändern die Grundregeln des Spiels für alle. Dadurch entstehen neue strategische Möglichkeiten, Karten bekommen zusätzliche Funktionen, und jede Partie wird noch abwechslungsreicher!

Mischt zu Beginn des Spiels die 15 Sonderkarten und deckt davon **3 zufällige Karten** auf. Legt diese offen für alle sichtbar aus. Spielt ihr das erste Mal mit Sonderkarten, empfehlen wir die Sonderkarten 1, 9 & 13 offen auszulegen. Legt die übrigen Sonderkarten in die Schachtel zurück.

Sonderkarten haben entweder einen permanenten Effekt **für die gesamte Dauer der Partie** oder einen **Am-Ende-des-Spiels-Effekt**, der nur für die Endabrechnung gilt.

Beispiel: Ihr deckt diese drei Sonderkarten auf. Für diese Partie sind diese drei Sonderregeln für alle aktiv.



*Beachte: Handelt **Am-Ende-des-Spiels-Effekte** in aufsteigender Reihenfolge ab. Beginnt dabei mit der Sonderkarte mit der niedrigsten Zahl unten rechts.*

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

