PANIKA

amigo-spiele.de/02650

Haim Shafir & Uri Shafir
Marina Zlochin

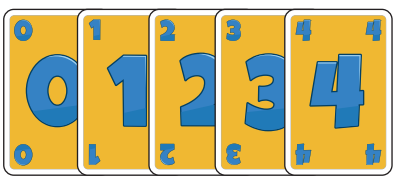
ab 8 Jahren | 2–6 Personen | ca. 15 Minuten

Spielidee

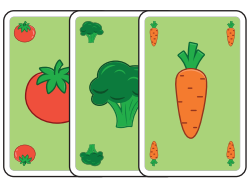
Lege Karten von deiner Hand ab und versuche deinen Stapel loszuwerden. Dabei tippst du auf den Zähler in der Panika-App und der Panik-Level steigt. Aber Achtung – irgendwann platzt der Zähler und dafür bekommst du Strafkarten! Nutze clever die Sonderkarten, um den Zähler bei den anderen platzen zu lassen und selbst Strafkarten zu vermeiden.

Inhalt

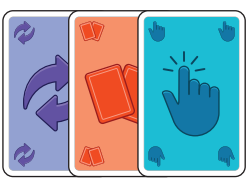
120 Karten



66 Zahlenkarten
(8× 0, 18× 1, 20× 2, 10× 3, 10× 4)



30 Gemüsekarten
(je 10× Tomate, Brokkoli und Möhre)



24 Sonderkarten
(6× **Richtungswechsel**, 8× **Spiel Zwei**, 10× **Tippt!**)

Panika-App

Zum Spielen benötigt jemand von euch die Panika-App. Scanne den QR-Code mit deinem Smartphone oder Tablet oder finde die App im Google Play Store oder Apple App Store und lade sie kostenlos herunter.

Während des Spiels legt ihr Karten ab und tippt entsprechend ihres Wertes auf den Zähler in der App. Die abgebildete Zahl auf dem Zähler steigt mit jedem Tippen um 1.

Zeigt der Zähler 20 oder niedriger, seid ihr sicher. Allerdings platzt der Zähler bei einer **zufälligen Zahl von 21 bis 30**. Bringst du den Zähler zum Platzen, bekommst du Strafkarten von den anderen (siehe *Strafkarten*).

Falls ihr euch vertippt, nutzt den roten ⛔ oder grünen ↻ Button. Mit dem roten Button könnt ihr mit dem Zähler schrittweise **zurückgehen** und mit dem grünen könnt ihr den Zähler **zurück auf 0 setzen**. Ist beim Tippen der Zähler geplatzt, kannst du nicht mehr zurückgehen und bekommst Strafkarten.

Spielvorbereitung

Öffne die Panika-App auf deinem Smartphone oder Tablet, lege es in die Tischmitte und lass daneben etwas Platz für einen Ablagestapel. Auf dem Bildschirm erscheint die Zahl 0.

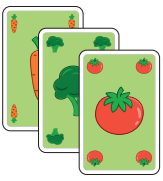
Mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig unter euch. Schaut euch eure Karten **nicht** an, sondern legt sie als verdeckten Nachziehstapel jeweils vor euch. Zieht davon jeweils die obersten **4 Karten** auf die Hand.

Spielablauf

Wer die kleinsten Hände hat, fängt an. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

Bist du am Zug, wählst du eine deiner Handkarten aus und legst sie offen auf den Ablagestapel. Je nachdem, welche Karte du ausspielst, tippst du entweder auf den Zähler in der Panika-App oder löst den Effekt einer Sonderkarte aus.

Zahlenkarten
Spielst du eine Zahlenkarte aus, musst du so oft auf den Zähler in der Panika-App tippen, wie ihr Wert angibt. Spielst du z. B. eine 3 aus, musst du 3-mal auf den Zähler tippen und die abgebildete Zahl erhöht sich um 3.



Gemüsekarten
Spielst du **eine** Gemüsekarte aus, tippst du **5-mal** auf den Zähler.

Hast du **zwei gleiche Gemüsekarten** auf der Hand? Dann hast du Glück! In diesem Fall darfst du beide Karten gleichzeitig ausspielen und tippst **nicht** auf den Zähler.

Achtung: Diese Regel gilt nur für Gemüsekarten. **Zahlenkarten spielst du immer einzeln aus,** es sei denn, jemand hat direkt vor dir die Sonderkarte **Spiel Zwei** ausgespielt (siehe unten).

Sonderkarten
Spielst du eine Sonderkarte aus, tippst du nicht auf den Zähler. Du löst stattdessen den Effekt der Sonderkarte aus.

Richtungswechsel: Die Spielrichtung wechselt und die Person, die vor dir dran war, ist wieder am Zug. Die neue Spielrichtung gilt, bis jemand die nächste Richtungswechselkarte ausspielt oder eine Runde endet. Eine neue Runde beginnt immer im Uhrzeigersinn.

Spielt ihr zu zweit, hat diese Karte keinen Effekt und die andere Person ist am Zug.

Spiel Zwei: Die nächste Person muss in ihrem Zug zwei Karten **gleichzeitig** ausspielen. Dafür gelten folgende Regeln:

- Spielst du **zwei Zahlenkarten** aus, gibt die **Summe** beider Karten vor, wie oft du auf den Zähler tippen musst.
- Spielst du **eine Zahlenkarte** und **eine Gemüsekarte** aus, fügst du dem Wert der Zahlenkarte 5 für die Gemüsekarte hinzu und tippst entsprechend oft auf den Zähler.
- Spielst du **zwei gleiche Gemüsekarten** aus, tippst du nicht. Spielst du jedoch **zwei unterschiedliche Gemüsekarten** aus, tippst du 10-mal.
- Spielst du **eine Zahlen- oder Gemüsekarte** und **eine Sonderkarte** aus, tippst du zuerst entsprechend oft auf den Zähler und löst danach den Effekt der Sonderkarte aus. Platzt jedoch der Zähler beim Tippen, endet die Runde und der Effekt der Sonderkarte wird nicht aktiviert.
- Spielst du **zwei Sonderkarten**, wird nur der **Effekt der oberen Sonderkarte** aktiviert.
- Hast du nur noch eine Handkarte, kannst du nicht spielen. Du bekommst Strafkarten von den anderen, wie bei *Strafkarten* beschrieben. Der Zähler verändert sich nicht und die nächste Person spielt wie üblich eine Karte.

Tippt!: Alle **anderen** müssen reihum je **einmal** auf den Zähler tippen, ohne eine Karte auszuspielen. Danach bist du nochmal am Zug.

Am Ende deines Zuges ziehst du von deinem persönlichen Nachziehstapel wieder auf **4 Handkarten** nach. Danach ist die nächste Person am Zug.

Beispiel: *Nicole spielt eine 3 aus und tippt 3-mal auf den Zähler. Danach zieht sie eine Karte von ihrem Nachziehstapel auf die Hand.*
Brendon spielt eine einzelne Möhre aus und tippt 5-mal. Der Zähler steigt auf 8. Er zieht auch eine Karte nach.

Ryan spielt die Sonderkarte **Spiel Zwei**, *tippt nicht und zieht eine Karte nach.*
Nicole muss jetzt zwei Karten ausspielen. Sie spielt eine 3 und eine 4 und tippt daher 7-mal. Der Zähler ist damit bei 15. Da sie zwei Karten ausgespielt hat, zieht sie auch zwei Karten von ihrem Stapel nach.

Ende der Runde

Die Runde geht so lange weiter, bis der Zähler platzt. Bringst du den Zähler zum Platzen, bekommst du wie unten beschrieben Strafkarten von allen anderen.

Nachdem der Zähler geplatzt ist, springt er automatisch auf 0 und ist bereit für die nächste Runde. Hast du den Zähler zum Platzen gebracht, beginnt die Person links von dir die nächste Runde. Ihr spielt wieder im Uhrzeigersinn.

Strafkarten

Bekommst du Strafkarten, geben dir alle anderen jeweils die oberste Karte von ihrem Nachziehstapel. Diese Karten legst du auf deinen Nachziehstapel, **ohne sie dir anzuschauen**.

Hat jemand keinen Stapel mehr, ziehst du bei dieser Person eine zufällige Handkarte und legst sie **unbesehen** auf deinen Stapel.

Beispiel: *Später im Spiel steht der Zähler auf 21. Nicole will nicht riskieren, dass der Zähler platzt. Sie spielt daher die Sonderkarte* **Tippt!**, *tippt selbst nicht und zieht eine Karte von ihrem Stapel nach.*
Jetzt müssen alle anderen einmal tippen. Brendon ist als Erstes dran: Der Zähler springt auf 22, aber er hat Glück, der Zähler platzt nicht. Da er keine Karte ausgespielt hat, zieht er nicht nach.
Ryan muss auch einmal tippen und der Zähler platzt! Nun erhält er Strafkarten.

Nicole und Brendon geben ihm jeweils eine Karte von ihren Nachziehstapeln, die Ryan auf seinen Stapel legt. Der Zähler springt auf 0 und Nicole beginnt die nächste Runde.

Ende des Spiels

Wenn du keine Karten mehr auf deinem Stapel hast, spielst du nur mit deinen Handkarten weiter. Hast du am Ende deines Zuges nur noch **eine Karte** auf der Hand, musst du „**Letzte Karte!**“ rufen. Vergisst du das, bekommst du Strafkarten von allen anderen, wie bei *Strafkarten* beschrieben. Der Zähler verändert sich nicht und die nächste Person spielt wie üblich weiter.

Wer zuerst alle Karten vom eigenen Nachziehstapel und von der Hand abgelegt hat, gewinnt. Bringst du mit deiner letzten Karte den Zähler noch zum Platzen, erhältst du dennoch Strafkarten und bleibst im Spiel. Du gewinnst ebenfalls, wenn jemand deine letzte Karte von der Hand als Strafkarte zieht. Bei einem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.

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
© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2026
Version 1.0