SPIELENDE

Das Spielende kann auf zwei Arten ausgelöst werden:

1) der Nachziehstapel ist aufgebraucht *oder*

2) es liegen keine Halskettenkarten mehr in der Tischmitte

Danach sind alle Spieler – inklusive des Spielers, der das Spielende ausgelöst hat – noch ein letztes Mal an der Reihe. Es darf allerdings nur noch Aktion ***B) Handkarten ablegen*** ausgeführt werden. Hat ein Spieler für seinen letzten Zug keine Handkarten mehr, muss er passen und wird in der Spielreihenfolge übersprungen.

WERTUNG

Jeder Spieler zählt zunächst die Werte der Perlen- und Halskettenkarten in seinem Wertungsstapel zusammen.

Danach **zieht** er die **Werte seiner Handkarten** davon **ab**. Handkarten bringen bei Spielende also **Minuspunkte**! Das Ergebnis ist der Gesamtwert des Spielers.

Zur Erinnerung: Joker haben den Wert 0.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Handkarten übrig hat. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die entsprechenden Spieler den Sieg.

VARIANTE FÜR 2 & 3 SPIELER

Wer zu zweit oder zu dritt spielt, kann auch auf das Aussortieren von Karten verzichten und mit allen Perlenkarten spielen. Das Spiel kann dann etwas länger dauern, je nachdem, wie schnell die Halskettenkarten vergeben sind.

Autor: Christian Fiore & Knut Happel **Illustration:** Fiore GmbH
Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil
© 2019 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,
63303 Dreieich, Germany. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
www.abacusspiele.de

Pearls

Ein Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

*Auf der Suche nach glänzenden Perlen taucht ihr hinab ins klare Blau.
Doch ihr könnt nicht ewig die Luft anhalten und müsst ab und zu
auftauchen, um eure gesammelten Schätze zu verkaufen.
Wer dann viele gleiche Perlen gesammelt hat, kann sie zu hübschen
Halsketten verarbeiten und so ihren Wert weiter steigern.*

SPIELMATERIAL

100 Perlenkarten (Rückseite Meer)



16x Joker Wert 0 | 24x Gelb Wert 1 | 20x Rot Wert 1 | 16x Grün Wert 2 | 12x Blau Wert 2 | 8x Türkis Wert 3 | 4x Violett Wert 5

10 Halskettenkarten (Rückseite entspricht der Vorderseite)



1x Wert 4 | 2x Wert 5 | 2x Wert 6 | 2x Wert 7 | 2x Wert 8 | 1x Wert 9

SPIELBESCHREIBUNG

Bei Pearls sammelt oder wertet ihr in jedem Zug Perlenkarten einer Farbe. Karten mit höherem Wert bringen zwar viele Punkte, sind dafür aber seltener. Doch auch die deutlich häufigeren Perlen mit den vermeintlich niedrigen Werten sind lukrativ: Denn wer besonders viele Perlen auf einmal wertet, kann durch Halskettenkarten wertvolle Bonuspunkte ergattern. Wenn da nur nicht das Handkartenlimit und natürlich die lieben Mitspieler wären, die einem gerne mal einen Strich durch die Rechnung machen. Wer bei Spielende insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Je nach Spielerzahl müsst ihr die folgenden Perlenkarten aussortieren und in die Schachtel zurücklegen:

SPIELER-ZAHL	PERLENKARTEN AUSSORTIEREN	PERLENKARTEN IM SPIEL
2	die 24 gelben Perlenkarten (Wert 1) und die 16 grünen Perlenkarten (Wert 2)	60
3	die 20 roten Perlenkarten (Wert 1)	80
4-6	keine	100

- Mischt alle im Spiel verbliebenen Perlenkarten verdeckt und teilt an jeden Spieler 6 Handkarten aus.
- Legt die restlichen Perlenkarten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.
- Zieht die obersten 6 Karten vom Nachziehstapel und legt sie als offene Auslage in einer Reihe neben den Nachziehstapel.
- Legt die Halskettenkarten nach aufsteigenden Werten sortiert mit etwas Abstand zur offenen Auslage in die Tischmitte.
- Der jüngste Spieler wird Startspieler und beginnt.

Beispielaufbau für 4 Spieler:



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, musst du **genau eine** der beiden folgenden Aktionen ausführen:

A) KARTEN AUFNEHMEN

Du wählst **genau eine Farbe** der 6 Perlenkarten, die in der offenen Auslage liegen und nimmst **alle** Perlenkarten dieser Farbe von der Auslage auf die Hand.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Du musst **alle** Perlenkarten dieser Farbe von der Auslage auf die Hand nehmen. In dem Beispiel auf der linken Seite könntest du also die drei gelben Karten mit dem Wert 1 *oder* die rote 1 *oder* die beiden grünen 2er nehmen.
- Joker zählen beim Aufnehmen immer als eigenständige Farbe und werden nie zusammen mit Karten einer anderen Farbe aufgenommen. Entscheidest du dich Joker zu nehmen, nimmst du alle in der Auslage liegenden Joker.
- Du darfst zu jeder Zeit **maximal 10 Handkarten** besitzen. Würdest du dieses Handkartenlimit durch das Aufnehmen einer Farbe überschreiten, darfst du diese Farbe nicht nehmen. Du musst in diesem Fall eine der anderen verfügbaren Farben wählen oder stattdessen Aktion ***B) Handkarten ablegen*** durchführen.

Anschließend ergänzt du die offene Auslage wieder auf 6 Perlenkarten indem du entsprechend viele Karten vom Nachziehstapel ziehst.

B) HANDKARTEN ABLEGEN

Statt Karten aufzunehmen, kannst du dich entscheiden Handkarten auf deinen Wertungsstapel zu legen. Dazu wählst du zunächst **beliebig** viele Perlenkarten **genau einer Farbe** von deiner Hand und zeigst sie deinen Mitspielern offen vor. Anschließend legst du sie verdeckt vor dir ab.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Du musst mindestens 1 Karte ablegen.
- Beim Ablegen können Joker als eigenständige Farbe oder als Ergänzung zu einer anderen Farbe gespielt werden. In letzterem Fall darfst du beliebig viele Joker zusammen mit mindestens 1 Karte einer anderen Farbe ablegen, um dadurch die Anzahl der abgelegten Karten dieser Farbe entsprechend zu erhöhen.
- Entspricht die Anzahl deiner in diesem Zug abgelegten Karten – inklusive Jokern – dem Wert einer Halskettenkarte in der Tischmitte, darfst du zusätzlich die entsprechende Halskettenkarte nehmen und auf deinen Wertungsstapel legen.

  Wichtig: Die Anzahl der abgelegten Karten muss exakt mit dem Wert der Halskettenkarte übereinstimmen. Liegt keine Halskette des entsprechenden Werts mehr in der Tischmitte, gehst du leer aus und darfst auch keine Halskettenkarte mit niedrigerem Wert als Ersatz nehmen, es sei denn, du legt entsprechend weniger Karten ab.

Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, endet dein Zug und der nächste Spieler kommt an die Reihe.