

ANLEITUNG

Ein zwiespaltiges Kartenspiel für 2-6 Zahlenjoungleur*innen ab 8 Jahren von Florian Racky

SPIELIDEE

Ihr spielt gleichzeitig jede Runde 2 Karten aus, die zusammen eine zweistellige Zahl ergeben. Jede neue Zahl muss größer als die in der Runde zuvor gespielte sein. Karten dürft ihr jedoch nur nachziehen, wenn eure Zahl gewisse Vorgaben erfüllt. Wem von euch gelingt es am längsten, 2 Karten auszuspielen?

SPIELMATERIAL

108 Karten in 3 Farben



1 Spielhilfe



Jede Karte weist eine Ziffer von 1–9 und oberhalb der Ziffer 0–2 Sterne auf. Jede Ziffer ist pro Farbe 4× im Spiel und besitzt Sterne, wie folgt:
Wert 1-3: 1× 0 Sterne, 2× 1 und 1× 2
Wert 4-6: 2× 0 Sterne, 1× 1 und 1× 2
Wert 7-9: 3× 0 Sterne und 1×

IMPRESSUM

Spieldesign: Florian Racky

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Hannah von Minden und Jens Wiese
Übersetzung & Redaktion: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Orange. **© 2025 Blue Orange Edition. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.**

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

blue orange
Hot Games Cool Planet

Pegasus Spiele

ERSATZTEILSERVICE

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten verdeckt. Teilt an jede Person 9 Karten aus und nehmt sie auf die Hand. Haltet eure Karten geheim vor den anderen. Platziert die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel in der Mitte eurer Spielfläche.
Ihr seid nun startklar für eine Partie *2 Win*.

SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden.
Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die ihr in der vorgegebenen Reihenfolge jeweils gleichzeitig durchführt:

1) 1 Karte nach links weitergeben
2) 2 Karten ausspielen
3) Karten nachziehen

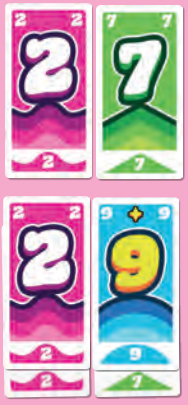
1) 1 KARTE NACH LINKS WEITERGEBEN

Wählt je 1 eurer Handkarten aus. Legt sie verdeckt vor die erste, noch im Spiel befindliche Person zu eurer Linken. Nehmt dann alle gleichzeitig die vor euch liegende Karte und fügt sie zu euren Handkarten hinzu.

Ausgeschieden: Kannst du keine Karte weitergeben, scheidest du sofort aus. Vor dich wird dann keine Karte gelegt.
Sonderfall: Bist du die einzige Person in dieser Phase, die noch 1 oder mehr Handkarten besitzt, gib sie nicht weiter.
Du hast gewonnen!

2) 2 KARTEN AUSSPIELEN

Spielt je 2 Karten verdeckt vor euch aus. Sie bilden eure zweistellige Zahl. (Die Ziffer der linken Karte steht für die Zehnerstelle, die Ziffer der rechten Karte für die Einerstelle.) Habt ihr alle je 2 verdeckte Karten vor euch liegen, dreht sie gleichzeitig um. In der 1. Runde dürft ihr eine beliebige zweistellige Zahl bilden. Ab der 2. Runde muss die jeweils neue Zahl um mindestens



1 größer sein als die in der Runde zuvor gespielte Zahl. Legt jeweils die neue Karte leicht nach oben versetzt auf die darunter liegende Karte, sodass immer auch die Ziffern und Farben der vorhergehenden Karten sichtbar sind. So entstehen vor jeder Person 2 Reihen mit Karten.

Ausgeschieden: Kannst du nicht 2 Karten verdeckt ausspielen, scheidest du sofort aus.

3) KARTEN NACHZIEHEN

Prüft nun in 4 Kriterien, ob euch eure neue Zahl Karten nachziehen lässt (bis zu 5 möglich). Bei den ersten beiden Kriterien müsst ihr eure Zahl mit denen der anderen, noch nicht ausgeschiedenen Personen vergleichen.

A Wer die größte Zahl ausliegen hat, zieht 1 Karte. Im Falle eines Gleichstandes ziehen alle am Gleichstand beteiligten Personen jeweils 1 Karte.

B Wessen 2 neue Karten die meisten Sterne besitzen, zieht 1 Karte. Im Falle eines Gleichstandes ziehen alle am Gleichstand beteiligten Personen jeweils 1 Karte. Besitzt keine Karte einen Stern, zieht niemand 1 Karte.

Bei den anderen beiden Kriterien müsst ihr nur eure eigene Zahl bzw. eure beiden Kartenreihen prüfen.

C Wessen Zahl aus 2 gleichen Ziffern (11, 22, ...) besteht, zieht 1 Karte.

D Prüft einzeln eure beiden Kartenreihen, ob die neue Karte jeweils die 3. aufeinanderfolgende Karte derselben Farbe in ihrer Reihe ist. Zieht 1 Karte pro Reihe, auf die dies zutrifft.

Beim Kriterium **D** könnt ihr somit 2 Karten ziehen, falls beide neuen Karten jeweils diese Bedingung erfüllen.
Hinweis: Für eine 4. aufeinanderfolgende Karte derselben Farbe dürft ihr keine Karte ziehen. Ihr müsst 3 weitere aufeinanderfolgende Karten derselben (oder einer anderen) Farbe sammeln, um erneut 1 Karte ziehen zu dürfen (also z. B. für die 6. aufeinanderfolgende Karte derselben Farbe in einer Reihe).



Falls ihr Karten ziehen müsst, der Nachziehstapel aber leer ist, geht wie folgt vor:

Nehmt alle Karten der Personen, die bereits ausgeschieden sind. Nehmt zusätzlich alle Karten bis auf die 3 jeweils zuletzt gespielten Karten beider Reihen der Personen, die noch im Spiel sind. Mischt diese Karten und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.



Beispiel:
In dieser Runde zieht Katja (33) in Summe 4 Karten: 1 Karte für die meisten Sterne (B) (Gleichstand mit der 22), 1 Karte für die gleichen Ziffern der Zahl (C) und 2 Karten für 3 aufeinanderfolgende gleiche Farben in den beiden Kartenreihen (1× pink, 1× grün) (D).
Silke (52) zieht 3 Karten: 1 Karte für die größte ausliegende Zahl (A) und 2 Karten für 3 aufeinanderfolgende gleiche Farben in den beiden Kartenreihen (2× blau) (D).

Schließlich zieht Florian (22) 3 Karten, Victoria (28) nur 1 Karte.

Haben alle entsprechend der 4 Kriterien Karten nachgezogen, endet die Runde. Beginnt dann eine neue Runde mit Phase 1. Spielt so lange bis das Spielende eintritt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald 1 dieser beiden Situationen eintritt:

- **Nur noch 1 Person ist im Spiel, alle anderen sind ausgeschieden. Jene Person gewinnt.**
- **Alle noch im Spiel befindlichen Personen scheiden gleichzeitig aus. In diesem Fall gewinnt jene Person, die die meisten Karten auf der Hand hat. Bei einem Gleichstand gewinnt von diesen Personen jene, deren zuletzt gespielte Zahl die kleinste ist. Besteht weiterhin ein Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Personen den Sieg.**



Beispiel:

Keine der 3 noch im Spiel befindlichen Personen kann mit ihren Karten eine größere Zahl ausspielen, als sie vor sich liegen hat. Deshalb scheiden alle 3 gleichzeitig aus. Silke hat weniger Handkarten als Victoria und Katja, die gleich viele haben. Da die zuletzt gespielte Zahl von Victoria kleiner ist, gewinnt sie das Spiel.