

@ SPIELVORBEREITUNG

- Mischt die Karten gründlich und verteilt sie so gleichmäßig wie möglich an alle Spieler.
- Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel so vor sich auf den Tisch, dass alle ihn sehen können.
- Wer am buntesten angezogen ist, beginnt.

@ DAS SPIEL

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte von seinem Stapel, dreht sie in Richtung seiner Mitspieler um und legt sie irgendwo an einen beliebigen Platz auf den Tisch.

Ihr legt so lange reihum Karten aus, bis ein Spieler zwei identische Karten entdeckt. Sobald dies der Fall ist, berührt er **beide Karten** mit jeweils einer Hand. Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, erhält die beiden Karten. Wer ein Kartenset gewonnen hat, legt es vor sich ab. Die Mitspieler müssen auch diese Karten sehen und erreichen können.

Alle Karten spielen mit. Das sind:

- die Karten in der Tischmitte
- die oberen Karten, auf den Stapeln vor den Spielern
- die Sets, die ein Spieler bereits gewonnen hat

2

Der Spieler, der ein Set gewonnen hat, führt die Runde fort, dreht eine neue Karte seines Stapels um und legt sie auf dem Tisch aus.



VOM MITSPIELER KLAUEN

Sobald ein Muster ein drittes Mal – ihr erinnert euch: einige Muster gibt es dreimal – irgendwo im Spiel erscheint, darf jeder Spieler, der das entdeckt, eine Hand

3

auf ein bereits gewonnenes Set und die andere Hand auf die dritte identische Karte legen und alle drei Karten an sich nehmen.

KETTENREAKTION

Wer ein Kartenset gewinnt, das eine Karte beinhaltet, die auf einem Spielerstapel lag, legt dadurch eine Karte frei, die ihrerseits wieder zu einem neuen Set gehören kann. Das kann zu einer Kettenreaktion führen. In diesem Fall beginnt der Spieler, der zuletzt ein Set gewonnen hat, eine neue Runde, indem er seine oberste Karte aufdeckt.

GLEICHZEITIG

Legen zwei Spieler gleichzeitig jeweils eine Hand auf zwei identische Karten, dann zählt bis 3, dreht das Paar gleichzeitig um und schaut schnell, ob sich irgendwo ein neues Set ergibt.

Beim Umdrehen ist Folgendes zu beachten:

- Liegen beide Karten auf dem Tisch, dreht sie einfach um.
- Liegt eine umzudrehende Karte auf einem Stapel, dreht sie um und legt sie auf den Tisch.
- Ist eine der betroffenen Karten eine Karte aus einem bereits gewonnenen Set, wird nur die Karte auf dem Tisch oder vom Stapel umgedreht, nicht die bereits gewonnene Setkarte.

Achtung: Auch das kann zu einer Kettenreaktion führen!

4

Haben zwei Spieler ihre Hand auf derselben Karte, gewinnt der Spieler, der seine Hand unten bzw. zuerst auf die Karte gelegt hat.

FEHLER

Legt ein Spieler seine Hände auf zwei Karten, die **kein Set** ergeben, verliert er ein bereits gewonnenes Set (sofern er eines hat), legt es umgedreht unter seinen Stapel und beginnt eine neue Runde.

SICHTBARER DREIER

Sehr selten erscheinen drei identische Karten gleichzeitig. Wer zwei davon berührt, erhält das Paar. Die dritte Karte wird umgedreht.

@ SPIELEND

Sobald ein Spieler fünf Sets gewonnen hat, hat er das Spiel gewonnen. **Zur Erinnerung:** ein Set kann aus zwei oder drei Karten bestehen.

@ VARIANTE VERBOTENES MUSTER

Spielt diese Variante erst, nachdem ein Spieler bereits einmal das Spiel gewonnen hat. Dieser Spieler muss nun 3 Karten mit unterschiedlichen Mustern neben seinen Stapel legen und darf mit diesen Mustern keine Sets bilden. Allerdings dürfen seine Mitspieler diese Karten verwenden, um ihrerseits Sets zu bilden. Damit befreien sie ihren Mitspieler aber natürlich von einem für ihn verbotenen Muster.

5

2 TEAMSPIEL (4 BIS 6 SPIELER)

Bildet zwei Teams. Die Regeln sind wie oben beschrieben. Allerdings müssen nun zwei Mitglieder eines Teams jeweils eine Hand auf zwei Karten eines Sets legen, um das Set zu gewinnen. Legt ein Spieler beide Hände auf ein Set, gilt dies als Fehler.

Spielt ihr mit zwei ungleich großen Teams, kann auf das Team, das aus mehr Spielern besteht die **Variante Verbotenes Muster** angewendet werden.



3 KOOPERATIVES SPIEL (1 BIS 6 SPIELER)

Hier spielt Zeit eine noch wichtigere Rolle. Mischt die Karten gut und bildet einen Kartenstapel. Stellt einen Timer auf eine Minute und verteilt dann gemeinsam die Karten beliebig auf dem Tisch. Währenddessen versuchen alle Spieler gleichzeitig, so viele Sets wie

6

möglich zu sammeln. Ihr dürft dabei reden, die Karten verschieben oder umdrehen.

Ist die Zeit abgelaufen, zählen alle ihre gültigen Paare und Dreier Sets. Für jedes Paar gibt es einen Punkt, für jedes Dreier Set zwei Punkte.

@ VARIANTE WETTBEWERB

Ihr könnt die Punkte natürlich auch nach Ablauf der Minute für jeden Spieler separat werten. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Klauen ist nicht erlaubt!



Cocktail Games
2, rue du Hazard, 78000 Versailles
www.cocktailgames.com

© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Redaktion: Cornelia Rist

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickengefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND



7



PUNKTE

ANZAHL SPIELER	1	2	3	4	5	6
4 und weniger	10 und mehr	7 bis 9	5 und 6	4 und weniger	10 und mehr	7 bis 9
9 und weniger	18 und mehr	13 bis 17	10 bis 12	9 und weniger	18 und mehr	13 bis 17
14 und weniger	27 und mehr	19 bis 26	15 bis 18	14 und weniger	27 und mehr	19 bis 26
19 und weniger	36 und mehr	25 bis 35	20 bis 24	19 und weniger	36 und mehr	25 bis 35
24 und weniger	45 und mehr	31 bis 44	25 bis 30	24 und weniger	45 und mehr	31 bis 44
29 und weniger	54 und mehr	37 bis 53	30 bis 36	29 und weniger	54 und mehr	37 bis 53
	GENIE: Glückwunsch zu dieser herausragenden Leistung!	EXPERTE: Sehr gut! Du hast den Späherblick.	FORTGESCHRITTEN: Du bist auf dem richtigen Weg	ANFÄNGER: Mehr Glück beim nächsten Mal!		

8



Gut beobachten! Schnell reagieren!

Ein Spiel von Nathalie Saunier, Rémi Saunier und Tom Vuarchex, Design von Tom Vuarchex
Für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

@ INHALT

- 135 beidseitig bedruckte Karten (manche Muster werden nur einmal verwendet, andere gibt es zwei- oder dreimal)



1 WETTBEWERB (2 BIS 6 SPIELER)

@ SPIELZIEL

Wer als Erster 5 Kartensets aus zwei oder drei identischen Karten besitzt, gewinnt.

1