

In diesem Spiel geht es um die Anpassung von Typen, indem die Spieler gemeinsam Farben ausspielen, um Punkte zu gewinnen. Je mehr Karten einer Farbe es gibt, desto mehr Punkte sind zu gewinnen, aber falls es zu viele sind, sind sie gar nichts wert. Jeder muss gut aufpassen, was die anderen Spieler tun!

[Schachtelinhalt]

100 Karten: je 20 rote, blau, gelbe, grüne, orange.

	5 Stück	6 Stück	5 Stück	2 Stück	1 Stück	1 Stück
[20 rote Karten]						
[20 blaue Karten]						
[20 gelbe Karten]						
[20 grüne Karten]						
[20 orange Karten]						

[SPIELVORBEREITUNG]

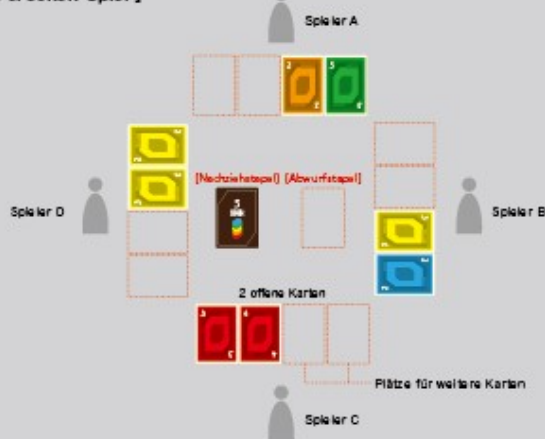
Die Karten werden gemischt und verdeckt gestapelt, dann werden an jeden Spieler 5 Karten ausgeteilt. Je nach Spieleranzahl werden Karten aus dem Stapel entfernt, s.u.

[DER SPIELABLAUF]

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt: In jeder Runde spielt jeder Spieler insgesamt 4 Karten in 3 Spielzügen (im jeweils ersten Spielzug werden 2 Karten gespielt). Nach jedem eigenen Spielzug ergänzen die Spieler ihre Handkarten auf 5 (vom Stapel nachziehen). Am Ende einer Runde bringen die Karten der Farbe, von der die meisten ausliegen, Punkte, während alle anderen abgeworfen werden. Dann beginnt die nächste Runde. Dieser Ablauf wird wiederholt, bis der Nachziehstapel leer ist.

1 Im ersten Spielzug wählt jeder Spieler 2 seiner Handkarten und hält sie verdeckt, bis alle Spieler 2 Karten gewählt haben. Dann werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt und jeweils vor dem Spieler ausgelegt. Nicht vergessen, Karten nachzuziehen!

[4-Personen-Spiel]



2 Zweiter Spielzug - Wiederholung des ersten Spielzuges, aber mit nur 1 Karte je Spieler.



3 Dritter Spielzug - Wiederholung des zweiten Spielzuges.

[WERTUNG]

Zunächst wird die Mehrheitsfarbe bestimmt. Jeder Spieler nimmt seine ausgelegten Karten dieser Farbe und legt sie auf seinen eigenen Wertungsstapel (die Nummer auf jeder Karte ist gleich der Anzahl Punkte, die der Spieler dafür erhält). Alle anderen ausgelegten Karten werden abgeworfen. ABER: Bei einem Gleichstand für die Mehrheit oder falls es zu viele Karten der Mehrheitsfarbe gibt, oder falls es viele 1-er Karten gibt, ändern sich die Dinge, wie weiter unten noch erklärt wird.



[SPIELLENDE]

Nachdem der Nachziehstapel leer ist, setzen die Spieler das Spiel mit ihren restlichen Handkarten fort, bis jeder Spieler nur noch 1 Handkarte hat. Diese letzte Handkarte wird abgeworfen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

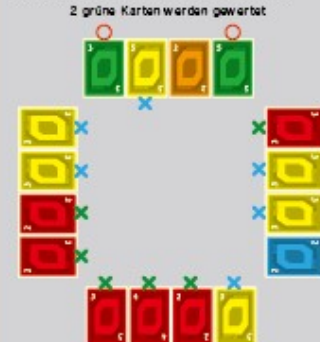
[Explosion]

Falls es zu viele Karten der Mehrheitsfarbe gibt, werden die Karten dieser Farbe abgeworfen und stattdessen die Karten der Farbe mit den zweitmeisten Karten als Punkte gewertet. Wie viele Karten "zu viele" sind, hängt von der Spieleranzahl ab, s.u.



[Gleichstand für die Mehrheit]

Bei einem Gleichstand für die meisten Karten einer Farbe werden alle Karten der daran beteiligten Farben abgeworfen und die Mehrheit der noch übrigen Farben gewertet.



In diesem Beispiel gibt es je 6 rote und gelbe Karten als die meisten, also werden die Karten dieser beiden Farben abgeworfen. Es bleiben eine blau und zwei grüne Karten übrig und die grünen Karten werden gewertet.

[Viele 1-er]

Falls es eine bestimmte Anzahl von 1-er Karten gibt, gleichgültig von welcher Farbe, werden nur die 1-er Karten gewertet und alle anderen abgeworfen. Wie viele Karten "zu viele" sind, hängt von der Spieleranzahl ab, s. u.



[Explosionszahlen]

Die Anzahl explodierender Karten hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- 2 Spieler - 5+ Karten
- 3 Spieler - 6+ Karten
- 4 Spieler - 7+ Karten
- 5 Spieler - 9+ Karten

[Karten zu entfernen]

Je nach Spieleranzahl wird die folgende Kartenanzahl aus dem Stapel entfernt:

- 2 Spieler - 10 Karten
- 3 Spieler - 13 Karten
- 4 Spieler - 0 Karten
- 5 Spieler - 15 Karten

[Viele 1-er]

Die hierfür gültige Kartenzahl ist immer um 1 höher als die Explosionszahl. Karten entfernen

Übersicht: Explosion / Viele 1-er / Karten entfernen

- 2 Spieler - 5+ / 6+ / 10
- 3 Spieler - 6+ / 7+ / 13
- 4 Spieler - 7+ / 8+ / 0
- 5 Spieler - 9+ / 10+ / 15

Optionale Regel

Eine aggressive Regel für 2 - 3 Spieler. In jeder Runde werden 5 Karten gespielt statt 4 (je 2 Karten im ersten und zweiten Spielzug). Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird noch eine weitere Runde mit den verbleibenden Handkarten gespielt.

- Explosion / Viele 1-er / Karten entfernen
- 2 Spieler - 6+ / 7+ / 0
- 3 Spieler - 7+ / 8+ / 10