

SPIELANLEITUNG



Alter: 7+

Spieleranzahl: 2-8 Spieler

Spieldauer: ca. 25 Minuten

Inhalt: 96 Zahlenkarten in vier Farben (8-mal die Zahlen 1 bis 12 mit vier unterschiedlichen Symbolen)
14 Regelkarten

ZIEL DES SPIELS

Verzocke dich nicht und versuche, als Erster deine Karten loszuwerden.

VORBEREITUNG

Zu Beginn jeder Runde werden Zahlenkarten und Regelkarten getrennt gemischt. Jeder Spieler bekommt zehn Zahlenkarten, die als **verdeckter Stapel vor ihm abgelegt werden**. Die Karten dürfen von keinem Spieler angesehen werden. Anschließend werden neun Zahlenkarten offen in einem 3x3-Raster als Spielfeld ausgelegt. Die restlichen Zahlenkarten kommen in die Schachtel zurück. Der Stapel mit den Regelkarten wird verdeckt daneben platziert. Nach der Vorbereitung sollte das Spielfeld wie rechts abgebildet aussehen.



Beispielabbildung

SPIELABLAUF

Der Spieler nach dem Kartengeber beginnt. Er zeigt auf eine der aufgedeckten Zahlenkarten und tippt nun, ob die oberste Karte von seinem Stapel **höher** oder **niedriger** ist. Er deckt seine Karte auf und legt diese auf die ausgewählte Karte.

Stimmt die Aussage, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und wiederholt das Vorgehen – **Aussetzen ist nicht erlaubt**. Liegt der Spieler jedoch falsch, muss dieser seine sowie alle darunter liegenden Zahlenkarten verdeckt unter seinen eigenen Stapel geben. Der gleiche Zahlenwert ist ebenfalls falsch.

Beispiel: Am Spielfeld liegt eine Karte mit der Zahl 8. Wenn der Spieler "höher" sagt, dann muss seine Karte vom Stapel mindestens die Zahl 9 haben.

Hinweis: Wenn am Spielfeld mehrere Karten übereinander liegen, zählt immer nur die oberste pro Stapel.

Nachdem der Spieler die Karten unter seinem Stapel platziert hat, zieht dieser eine Regelkarte und legt sie offen auf die freie Stelle, die nun entstanden ist. Die Regel **muss** von allen Spielern **befolgt werden** und ist so lange gültig, bis eine neue Regelkarte nach einer Falschaussage aufgedeckt wird. Die nicht mehr gültige Regelkarte wird umgedreht. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Die Runde endet, sobald der letzte Zahlenstapel genommen werden muss. (Auf die daraus entstandene freie Stelle wird keine Regelkarte mehr gelegt.) Jeder Spieler zählt seine Karten und die Anzahl der Karten werden als Punkte auf einem Zettel notiert. Danach beginnt eine neue Runde und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum Kartengeber. Sollte ein Spieler während einer Spielrunde keine Karten mehr haben, hat dieser 0 Punkte und die Runde ist sofort zu Ende.

BONUS: Wenn der Spieler zusätzlich zu der richtigen Aussage auch die gleiche Farbe **UND** das gleiche Symbol (Hut, Socken, Sonnenbrille oder Luftballon) auf seiner Karte wie auf der Zahlenkarte am Spielfeld hat, **darf** sich der Spieler aussuchen, ob er **eine** weitere Karte auf eine beliebige Zahlenkarte zockt.

SPIELEND

Spielt so lange, bis jemand **55 Punkte** oder mehr erreicht hat. Der Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Punkten.

REGELKARTEN

Wenn durch eine Falschaussage ein Stapel vom Spielfeld durch den Spieler genommen werden muss, wird von diesem eine **Regelkarte auf den leeren Platz offen hingelegt**. Alle nachfolgenden Spieler müssen diese Regel befolgen. Wird erneut ein Stapel vom Spielfeld genommen, muss eine neue Regelkarte gezogen und auf den leeren Platz offen hingelegt werden. Die bestehende Regelkarte wird umgedreht, da immer **nur eine Regelkarte aktiv** sein darf. Je nach Karte treten folgende Regeln in Kraft:



Nur **HÖHER** (2 Stück): Es darf nur höher gesagt werden. Die Zahlenkarte vom Spieler muss höher als die von ihm gewählte Zahlenkarte auf dem Spielfeld sein.



Nur **NIEDRIGER** (2 Stück): Es darf nur niedriger gesagt werden. Die Zahlenkarte vom Spieler muss niedriger als die von ihm gewählte Zahlenkarte auf dem Spielfeld sein.



EI (3 Stück): Wenn diese Karte von einem Spieler hingelegt wurde, muss der nächste Spieler diese Regelkarte mit der obersten Karte von seinem Stapel ersetzen. Die Ei-Karte wird danach aus dem Spiel entfernt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sollte eine der **folgenden drei Regeln missachtet** werden, muss der falsch bespielte Stapel zu seinen Karten hinzugefügt werden und der Spieler bekommt zusätzliche 10 Strafpunkte:



ZOCK (3 Stück): Der Spieler darf beliebig oft auf **einem** einzigen Stapel zocken, solange seine Aussage stimmt. Aufhören ist nach jedem gültigen Spielzug erlaubt.



ECKEN (2 Stück): Die Karten der Spieler dürfen nur auf die abgebildeten grünen Plätze gelegt werden.



KREUZ (2 Stück): Die Karten der Spieler dürfen nur auf die abgebildeten grünen Plätze gelegt werden.

Sollte eine Regelkarte nicht mehr ausführbar sein (z.B. wenn keine Zahlenkarten an den Ecken liegen), ziehe eine neue Regelkarte und ersetze die bestehende.

Haben Sie Fragen, Anregungen oder Tipps? Wir helfen Ihnen gerne weiter:

Matoga OG, Santenweg 4, 7052 Müllendorf
www.matoga.at, kontakt@matoga.at

Besuchen Sie uns auch auf Instagram und Facebook:



[matoga_official](https://www.instagram.com/matoga_official)



[Matoga_Official](https://www.facebook.com/Matoga_Official)



Version 1.0