



Ein Spiel für 2-4 kluge Köpfe ab 8 Jahren von Wolfgang Kramer.

Spielzubehör: 48 Karten mit 12 Bildern in 4 Farben, pro Farbe von 1-12 durchnummeriert.

Spielziel: Aus den Karten entsteht zwischen den Spielern die von 1-12 durchnummerierte Skyline von New York. Dabei werden gleiche Bilder bzw. Nummern aufeinander gelegt. Jeder Spieler versucht, die Karten so abzulegen, daß die eigene Farbe auf den einzelnen Bildstapeln am Schluß ganz oben liegt. Die Summe der oben liegenden Zahlen pro Spieler ergibt dann den Sieger.

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler wählt sich eine Farbe. Nehmen weniger als 4 Spieler teil, sind die übrig bleibenden Farben neutral, verbleiben aber im Spiel.
- Die Karten werden gut gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält 6 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als Stapel mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt.
- Von diesem Stapel werden **6 Karten** abgehoben und einzeln offen daneben gelegt. Dies sind die **Ergänzungskarten**.



Spielablauf: Die Spieler bestimmen, wer beginnt. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, legt **eine** beliebige von seinen sechs Karten offen in die Tischmitte, so daß sich eine Reihe von 1 bis 12 bildet. Karten mit denselben Bildern (bzw. denselben Zahlen) müssen aufeinander gelegt werden. Danach ergänzt der Spieler seine Handkarten wieder auf sechs Karten, indem er eine von den sechs offen liegenden Ergänzungskarten nimmt. Vom Stapel werden die Ergänzungskarten anschließend wieder auf sechs Karten ergänzt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Wenn der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht ist, spielt man weiter, bis auch die letzten offenen Ergänzungskarten aufgebraucht sind. Danach spielt man noch seine Karten auf der Hand aus.

Taktik: Grundsätzlich besteht Legezwang. Ein Spieler kann aber jederzeit passen und damit aus dem Spiel aussteigen. Er darf dann keine Karten mehr legen, wohl aber die anderen Spieler. Dies ist dann sinnvoll, wenn man gegen Spielende nur noch Karten von den anderen Spielern auf der Hand hat und damit eigene Karten, die zu diesem Zeitpunkt oben liegen, abdecken müsste.

Spielende: Das Spiel endet, wenn alle Karten gelegt sind oder wenn alle Spieler, die noch Karten besitzen, gepasst haben. Jetzt zählt jeder Spieler die Werte seiner oben liegenden Karten zusammen. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

Beispiel:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rot	Blau	Grün	Grün	Grün	Grün	Rot	Gelb	Blau	Gelb	Blau	Rot

Rot

Gelb

Grün

Blau

hat 20 Punkte

hat 18 Punkte

hat 18 Punkte

hat 22 Punkte

Profiversion: Wer bei Spielende eine Sequenz hat, d. h. nebeneinander liegende Zahlen in der gleichen Farbe, erhält Zusatzpunkte und zwar für:

2 nebeneinander liegende Karten	= 3 Zusatzpunkte
3 nebeneinander liegende Karten	= 6 Zusatzpunkte
4 nebeneinander liegende Karten	= 10 Zusatzpunkte
5 nebeneinander liegende Karten	= 15 Zusatzpunkte
6 u. m. nebeneinander liegende Karten	= 25 Zusatzpunkte

Dabei gilt 12 und 1 nebeneinander liegend. Wird die Profiregel auf o. g. Beispiel angewandt, wird grün mit 28 Punkten Sieger, zweiter wird Rot mit 23 Punkten.

Wertere Spiele von Wolfgang Kramer bei F. X. Schmid:

- *Auf Achse (Spiel des Jahres 1987)*
- *Im 7. Himmel*

Mat. Nr. 7043

© 1989 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in West Germany



No. 70408.0