



SPAß, SPANNUNG, UNTERHALTUNG.

SPIELANLEITUNG

Inhalt

Spielplan. 104 Sequence-Karten. 48 blaue Marker, 48 grüne Marker, 48 rote Marker.

Das Spiel eignet sich für jede Spielerzahl zwischen 2 und 12, solange alle in zwei oder drei gleichgroße Teams aufgeteilt werden können: 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10 oder 12 Spieler.

DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER ODER TEAMS

Ziel des Spiels

Der erste Spieler (oder das Team! zu sein, der zwei "Sequenzen" erreicht.

Eine Sequenz besteht aus einer nicht unterbrochenen Reihe von fünf Markern einer Farbe auf dem Spielplan, waagrecht, senkrecht oder diagonal.

Vorbereitung

Zwei komplette Sets Marker werden ausgewählt. Die übrigen Marker der dritten Farbe werden beiseite gelegt.

Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt; die Teams müssen gleich groß sein. Die Mitglieder der beiden Teams setzen sich in wechselnder Folge um den Tisch - ein Spieler von Team A, ein Spieler von Team B, ein Spieler von Team A usw.

Ein Spieler mischt die Karten und teilt reihum an jeden eine Karte aus. Wer die niedrigste Karte besitzt (Asse sind hoch), ist der erste "Geber".

Der Geber mischt jetzt alle Karten gründlich.

•Dann teilt er reihum an jeden Spieler die gleiche Anzahl an Karten aus - entsprechend der Tabelle unten.

•Die restlichen Karten legt der Geber als verdeckten Stapel auf den Tisch.

•Die Spieler nehmen ihre Karten auf, halten sie aber vor den anderen Spielern geheim.

•Spielplan, Kartenstapel und Marker werden in Reichweite aller Spieler auf den Tisch gelegt.

Anzahl der Karten pro Spieler

Bei 2 Spielern	7 Karten
Bei 4 Spielern	6 Karten
Bei 6 Spielern	5 Karten
Bei 8 Spielern	4 Karten
Bei 10 Spielern	3 Karten
Bei 12 Spielern	3 Karten

Der Spielablauf

Der Spieler, der links vom Geber sitzt, beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn - also links herum.

Wenn Sie an der Reihe sind

Wählen Sie eine Karte aus Ihrer Hand und legen Sie sie offen vor sich auf den Tisch - das ist der Ablagestapel. Achten Sie darauf, daß alle Spieler Ihren Ablagestapel sehen können.



Dann nehmen Sie einen Marker (in der Farbe Ihres Teams) vom Vorrat und legen ihn auf das Feld des Spielplans, das der von Ihnen ausgespielten (abgelegten) Karte entspricht.



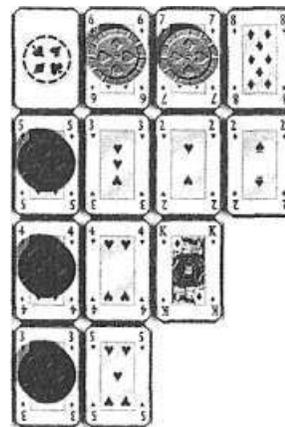
Zuletzt ziehen Sie eine Ersatzkarte vom Kartenstapel nach und nehmen sie auf Ihre Hand.



Aufgepaßt! Wenn Sie vergessen, Ihre Ersatzkarte zu ziehen, und der nächste Spieler hat seinen Marker gesetzt UND seine Ersatzkarte gezogen, so dürfen Sie keine Karte mehr nachziehen und müssen das Spiel mit einer Karte weniger fortsetzen - bis zum Spielende.

Der Spielplan. Jede Karte des kompletten Satzes ist auf dem Spielplan zweimal abgebildet. Die einzige Ausnahme bilden die Buben (siehe unten). Sie können beim Setzen Ihres Markers frei zwischen beiden Plätzen wählen, falls noch beide Bilder frei sind - ohne Marker.

Bonus-Marker. Die Karten in den vier Ecken des Spielplans sind Bonus-Felder. Das heißt, beide Teams können diese Eckfelder für sich beanspruchen, ohne eigene Marker dort absetzen zu müssen (gilt auch gleichzeitig).



Beide Teams sind dabei, Sequenzen aufzubauen - eines waagrecht, das andere Team senkrecht. Beide Teams können das Eckfeld als Bonus-Feld beanspruchen - es zählt in beiden Sequenzen als Feld mit Marker.

Die Buben. Der Kartensatz enthält acht Buben, einige mit zwei Augen, einige mit nur einem.

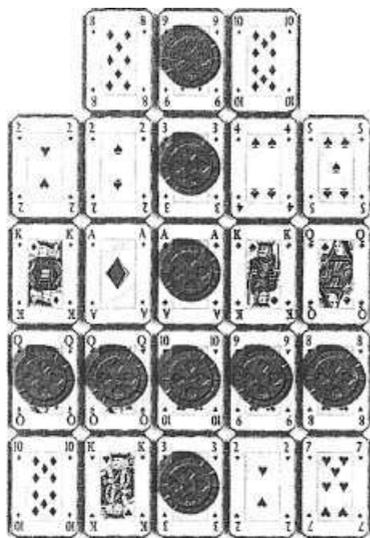
Die Buben mit zwei Augen gelten als Joker! Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie einen Marker auf ein beliebiges freies Feld legen, bevor Sie Ihren Buben (mit zwei Augen) auf ihren Ablagestapel legen.

Die Buben mit einem Auge sind Diebe! Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie einen gegnerischen Marker vom Spielplan nehmen (zurück zum Vorrat), wenn Sie einen einäugigen Buben auf Ihren Ablagestapel legen. Sie dürfen aber keinen Marker wegnehmen, der Teil einer kompletten Sequenz ist. Ist eine Sequenz fertig, darf sie nicht mehr verändert werden.

Tote Karten. Haben Sie auf Ihrer Hand eine Karte, für die es keinen entsprechenden, freien Platz mehr auf dem Spielplan gibt, so gilt diese Karte als "tot". Wenn Sie an der Reihe sind, teilen Sie den anderen Spielern mit daß Sie jetzt eine tote Karte ablegen wollen; legen Sie diese Karte auf Ihren Ablagestapel, ziehen Sie eine Ersatzkarte oben vom Stapel nach und führen Sie dann Ihren ganz normalen Zug aus.

Das Spiel gewinnen

Das erste Team (Spieler), das zwei komplette Sequenzen bilden kann, gewinnt das Spiel! Vergessen Sie dabei nicht, daß ein Feld Ihrer ersten Sequenz auch als ein Teil Ihrer zweiten Sequenz benutzt werden darf.



Regelvariante. Sie kann zusätzlich eingeführt werden. Eigene Teammitglieder dürfen in keiner Weise beeinflusst werden! Wenn ein Mitglied eines Teams etwas sagt, das ein anderes Mitglied des Teams veranlaßt, etwas zu unterlassen oder etwas anderes zu tun als es eigentlich vorhatte, so verlieren alle Mitglieder dieses Teams sofort eine Karte aus ihrer Hand (dürfen sie selbst aussuchen).

Profiregel. In dieser Spielvariante dürfen Sie auch einen Marker aus einer fertigen Sequenz entfernen, wenn Sie einen einäugigen Buben ausspielen (ablegen).

DAS SPIEL FÜR 3 SPIELER ODER 3 TEAMS

Das Spiel entspricht der **2-Spieler-Variante**, mit folgenden Ausnahmen:

Ziel des Spiels

Der erste Spieler (das Team) zu sein, der eine Sequenz gebildet hat.

Die Spieler müssen in drei Teams gleicher Größe aufgeteilt werden. Die Spieler sitzen so um den Tisch, daß jeder dritte Spieler dem gleichen Team angehört. Alle drei Marker-Sätze sind im Spiel.

Anzahl der Karten pro Spieler

Bei 3 Spielern	h Karten
Bei 6 Spielern	5 Karten
Bei 9 Spielern	4 Karten
Bei 12 Spielern	3 Karten

Das Spiel gewinnen

Das erste Team (Spieler), das eine komplette Sequenz bilden kann, gewinnt das Spiel!



© 1997 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
 Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
 Ovenweg 29, D-59494 Soest.
 Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
 Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
 Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,
 Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.