

Ein  
Winning Moves  
Kartenspiel

von Stefan Dorra

RIFFIFI



Spielregeln



Winning Moves

Stefan Dorra

## **RIFFIFI**

Ein einfaches, schnelles Kartenspiel Für 3-5 Spieler ab 10 Jahre

### **Zubehör**

60 Chips = Beutestücke

40 Karten -je 8 in 5 verschiedenen Farben

1 Officer-Karte

1 Spielregel

### ***Worum es geht***

*Der Coup ist geglückt. Narben-Ede, Kletter-Max, Blondie, die eiskalte Lilly und der „schöne“ Fred haben mal wieder ein großes Ding gedreht und reichlich Beute gemacht. Da alle den Nervenkitzel lieben, beschließen sie, die Knete in einem Spielchen aufzuteilen. Jeder erhält ein paar Karten, die Beute liegt auf dem Tisch und schon kann's losgehen.*

## Vorbereitung

Die 60 Beutestücke werden in die Tischmitte gelegt. Der Officer wird nicht benötigt (siehe Variante). Die 40 Karten werden gemischt und verdeckt verteilt. Bei 4 bzw. 5 Mitspielern erhält jeder Spieler 10 bzw. 8 Karten. Im Spiel zu dritt werden zuvor vier beliebige Einser aussortiert. Jeder Spieler erhält verdeckt 12 Karten.

Alle Karten werden auf die Hand genommen. Hat ein Spieler fünf oder mehr Karten von einer Farbe **bekommen**, wird neu gegeben.

## Spielablauf

### Karten ausspielen

Das Spiel beginnt. Der linke Nachbar des Gebers spielt eine beliebige Karte aus und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Nacheinander im Uhrzeigersinn legen auch die übrigen Mitspieler je eine beliebige Karte offen vor sich auf den Tisch. Von jeder Farbe darf allerdings stets nur eine Karte offen ausliegen. Wird eine zweite Karte derselben Farbe ausgespielt, so wird die Karte mit dem höheren Wert umgedreht.

Ein Beispiel: Narhen-Ede legt eine blaue 5 vor sich ab. Kletter-Max spielt eine gelbe 7. Blondie spielt eine blaue 2. Narben-Ede muss sofort seine blaue 5 umdrehen. Erst danach spielt Lilly ihre Karte aus. Jeder Ganove sammelt seine umgedrehten Karten auf einem eigenen verdeckten Stapel.

### Beutestücke kassieren

Der Wert der ausgespielten Karte zeigt, wie viele Beutestücke der Spieler für sich beansprucht. Wer also eine rote 4 ausspielt, erhebt Anspruch auf 4 rote Chips. Die kann er aber nicht gleich kassieren, sondern erst dann, wenn der Spieler eine Runde später erneut zum Zug kommt und die rote 4 immer noch

offen vor ihm liegt. Die Mitspieler haben schließlich auch noch ein Wörtchen mitzureden. Kommt ein Spieler zum Zug, dessen zuletzt gespielte Karte noch vor ihm liegt, nimmt er sich die entsprechenden Chips aus der Tischmitte und legt sie vor sich offen auf den Tisch. Musste er aber die Karte zuvor umdrehen, weil ein bescheidenerer Mitspieler eine niedrigere Karte gleicher Farbe gespielt hatte, geht er leer aus und spielt nur seine nächste Karte.

Narben-Ede spielt eine rote 4. Kletter-Max spielt eine grüne 5. Blondie spielt eine grüne 6. Deshalb muss Kletter-Max seine grüne 8 umdrehen. Lilly spielt eine grüne 3 und Blondie muss ihre grüne 6 ebenfalls umdrehen. Narben-Ede kommt erneut zum Zug. Er kassiert 4 rote Chips, dreht seine rote 4 um und spielt die nächste Karte aus. Kletter-Max kommt zum Zug, usw.

### **Karten ausspielen (II)**

Wer am Zug ist, muss eine Karte ausspielen. Passen ist nicht erlaubt! Meist ist man bemüht, beim Kartenauspielen eine Karte zu wählen, mit der man eine andere Karte umdrehen kann.

Es kann auch passieren, dass man selbst die soeben ausgespielte Karte umdrehen muss. Spielt man beispielsweise notgedrungen eine rote 7, während bereits eine rote 4 offen auf dem Tisch ausliegt, muss die rote 7 selbst umgedreht und abgelegt werden. Es ist auch erlaubt, die Karte sofort abzulegen, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

### **Beutestücke kassieren (II)**

Ist nach einigen Runden die Beute fast verteilt, fallen die Gauner auch noch übereinander her. Wenn ein Spieler beispielsweise 7 blaue Chips kassieren darf, sich in der Tischmitte nur noch 2 blaue Chips befin-

den, nimmt er sich erst alle blauen Chips aus der Tischmitte und kassiert die fehlenden 5 blauen Chips von dem Mitspieler, der die meisten blauen Chips besitzt. Besitzen zwei Mitspieler gleich viele blaue Chips, so teilt er die Beute möglichst gleichmäßig auf und kassiert von einem Mitspieler 2 und von den anderen 3 blaue Chips.

Angenommen, Narben-Ede darf 7 rote Chips kassieren. In der Mitte befinden sich keine roten Chips. Kletter-Max besitzt 6 rote Chips. Blondie und Lilly besitzen je 3 rote Chips. Narben-Ede nimmt sich 6 rote Chips von Kletter-Max und anschließend einen Chip von Blondie oder Lilly.

Wenn ein Spieler 5 grüne Münzen kassieren darf, aber beispielsweise bereits 10 grüne Münzen besitzt, kann er natürlich nur noch 2 grüne Münzen kassieren. Der restliche Anspruch verfällt.

## Spielende und Wertung

Das Spiel endet, sobald alle Karten ausgespielt und alle Anteile kassiert wurden. Die Anzahl der erbeuteten Chips werden für jeden Spieler als Punkte gutgeschrieben.

Erneut werden die Karten gemischt und ausgegeben. Es werden so viele Durchgänge gespielt, wie Mitspieler am Spiel teilnehmen. Gewinner ist der Spieler, der insgesamt die meisten Chips erbeuten konnte.

## Varianten

### Der Officer

Eine beliebige Eins (bei vier und fünf Mitspielern) bzw. 5 Einsen (bei drei Mitspielern) werden aus dem Spiel genommen. Dafür wird die Officer-Karte dem Spiel beigelegt. Wer den Officer ausspielt, darf eine beliebige offen liegende Karte umdrehen. Der Officer

wird dann ebenfalls umgedreht und abgelegt. Natürlich darf der Officer nur gespielt werden, wenn man an der Reihe ist.

### Gleiche Chancen

Die Karten werden nur am Anfang gemischt und ausgeteilt. Danach gibt jeder Spieler am Ende eines Durchgangs an seinen linken Nachbarn weiter. So spielt jeder einmal mit jedem Blatt.

### Wertungsvariante

Jeder Spieler notiert nach jedem Durchgang die Anzahl seiner erbeuteten Chips pro Farbe. Sobald 7 Chips oder mehr von einer Farbe erbeutet wurden, wird die Farbe abgehakt. Weitere Chips dieser Farbe werden nicht gewertet, können aber noch erbeutet werden, um sie z. B. nicht in die Hände eines Mitspielers fallen zu lassen. Es gewinnt der Spieler, der nach mehreren Durchgängen zuerst alle 5 Farben abhaken konnte.

	Narben-Ede	Kletter-Mei	Blondie	Lilly
gelb	IIII	IIII	IIII II	II
rot	IIII II	IIII	IIII II	IIII
blau		II	IIII II	IIII II
grün	IIII II	IIII II		IIII II
orange	IIII II	IIII II	IIII	I

Stand nach 3 Runden: Narben-Ede benötigt nur noch 2 gelbe und 7 blaue Chips, um das Spiel als Sieger zu beenden. Können 2 Spieler nach derselben Runde alle Farben abhaken, dann gewinnt derjenige, der in der letzten Runde die meisten Chips erbeutet hat.

### *Riffiti Wertungs-Tabelle*

gelb							
rot							
blau							
grün							
orange							



## **Winning Moves**

Winning Moves Deutschland GmbH • 40545 Düsseldorf Belsenplatz 2  
Telefon (0211) 5579180- Fax (0211) 5579230