

Material: 32 Karten (jeweils 0-6 sowie die -2 in den Farben Orange, Gelb, Lila und Grau), 4 Stifte, 1 Spielblock

Die Regeln für das Eintragen der Zahlen auf dem Zettel sind **exakt** so, wie beim Originalspiel auch. Es dürfen also **ausschließlich** Zahlen **von 1-18** auf dem Zettel eingetragen werden - die Null oder gar Minuszahlen dürfen **nicht** eingetragen werden! Wer das Originalspiel kennt, kann gleich bei „Spielvorbereitung“ weiter lesen. Auch das Spielende und die Wertung sind identisch mit dem Originalspiel.

Zahlen eintragen

Es ist nicht vorgeschrieben, in welcher Reihenfolge man die Zahlen in die Farbreihen eintragen muss. Man kann z.B. zuerst in der gelben Reihe rechts eine Zahl eintragen, dann mittig in der lila Reihe eine Zahl, dann links in der lila Reihe, dann ganz rechts in der orangen Reihe, dann links in der gelben Reihe, usw. Beim Eintragen der Zahlen müssen lediglich die folgenden zwei Dinge beachtet werden:

- 1) Innerhalb einer Farbreihe** (also in waagerechter Richtung) müssen die Zahlen von links nach rechts immer größer werden, doppelte Zahlen sind nicht erlaubt. Zwischen den eingetragenen Zahlen dürfen sich beliebig große Lücken befinden, die man nachträglich (mit den passenden Zahlen) füllen kann.
- 2) Innerhalb einer Spalte** (also in senkrechter Richtung) darf keine Zahl doppelt vorkommen - das gilt sowohl für die 2er-Spalten als auch für die 3er-Spalten. Ansonsten ist die Anordnung der Zahlen in den Spalten beliebig.

Hinweis: In jeder Farbreihe gibt es ein leeres Feld. In dieses Feld wird keine Zahl eingetragen - es bleibt einfach leer und muss ansonsten nicht beachtet werden. In den insgesamt fünf senkrechten 3er-Spalten gibt es jeweils ein Bonusfeld (5-Eckform). Ist eine 3er-Spalte komplett mit Zahlen gefüllt, bekommt man die Zahl im Bonusfeld als Bonuspunkte.

Hinweis: Jeder Spieler darf die Zettel seiner Mitspieler jederzeit einsehen. Einen korrekt ausgefüllten Zettel finden Sie bei „Spielende und Wertung“.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt. Jeder bekommt **drei Karten**, die er **auf die Hand** nimmt. In der Tischmitte werden **vier Karten** offen als **2x2-Raster** ausgelegt. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Zugstapel daneben. Es wird ausgelost, wer zuerst als aktiver Spieler fungiert.



Spielablauf

Der aktive Spieler muss **genau eine** beliebige seiner drei Handkarten offen auf eine beliebige der vier Karten des 2x2-Rasters drauf legen (Sonderfall „Zwei Karten ablegen“ siehe unten). Die **abgelegte Karte** und die **beiden benachbarten** Karten bestimmen das Ergebnis dieser Runde - die drei Zahlen werden addiert. Der aktive Spieler sagt die Summe laut und deutlich an. Außerdem sagt er die Farben an, die auf den betreffenden drei Karten zu sehen sind. **Achtung, ganz wichtig:** Grau gilt grundsätzlich als „keine Farbe“ und wird nicht angesagt:



Tim legt die orange 4 rechts unten auf die lila 5 drauf. Die orange 4 und die beiden benachbarten Zahlen werden addiert ($4+3+3=10$).

Die drei Karten zeigen die Farben Orange und Gelb (Grau wird nicht berücksichtigt). Tim sagt: „Eine 10 in Orange oder Gelb“.

Sonderfall „Zwei Karten ablegen“: Hat der aktive Spieler zwei Karten mit **demselben Wert** auf der Hand, darf er diese beiden Karten **direkt nacheinander** in seiner Aktion ablegen. Er legt zuerst eine dieser Karten auf eine beliebige Karte des Rasters drauf und dann die andere Karte direkt auf eine **benachbarte** Karte. Die **zuletzt abgelegte Karte** bestimmt dann (genau wie oben beschrieben) den anzusagenden Wert in dieser Runde (der Wert dieser Karte und die beiden benachbarten Kartenwerte werden addiert).

Hinweis: Mehr als zwei Karten kann man niemals ablegen.



Sarah hat zwei 1er auf der Hand. Sie legt zunächst die lila 1 links unten auf die graue 3 drauf.



Dann legt sie die orange 1 auf die orange 2 drauf. Die orange 1 und die beiden benachbarten Zahlen werden addiert ($1+1+3=5$). Die drei Karten zeigen die Farben Orange, Gelb und Lila. Sarah sagt: „Eine 5 in Orange, Gelb oder Lila“.

- **Alle** Spieler dürfen (müssen aber nicht) die angesagte Summe nun in **genau ein Feld** ihres Tableaus eintragen. Hierbei dürfen nur diejenigen Farbreihen verwendet werden, die auf den drei Karten zu sehen sind (Grau wird nicht berücksichtigt). Sofern die Regeln fürs Eintragen (siehe „Zahlen eintragen“) eingehalten werden, kann jeder Spieler frei entscheiden, wo genau er die Zahl bei sich positioniert.

Achtung, Fehlwurf: Wenn der **aktive Spieler** die angesagte Zahl nicht eintragen kann oder möchte, muss er auf seinem Zettel einen Fehlwurf ankreuzen. Die nicht-aktiven Spieler müssen niemals einen Fehlwurf ankreuzen. **Beachte:** Sollte der aktive Spieler eine graue Karte ablegen und die beiden benachbarten Karten sind ebenfalls grau, dann kann in dieser Runde nichts eingetragen werden und der aktive Spieler muss sich einen Fehlwurf notieren. Das Gleiche gilt für den Fall, dass die angesagte Summe 0 oder eine Minuszahl ergeben sollte.

Abschließend zieht der aktive Spieler eine Karte vom Zugstapel (im Sonderfall zwei), so dass er wieder drei Karten hat. Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler und führt seine Aktion wie beschrieben aus. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend reihum immer weiter gespielt. **Hinweis:** Sollte der Zugstapel aufgebraucht sein, werden alle Karten des Rasters (bis auf die vier sichtbaren!) gemischt und als neuer Zugstapel ausgelegt.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **zwei Farbreihen** komplett gefüllt hat. Außerdem endet das Spiel, wenn jemand auf seinem Zettel seinen **vierten Fehlwurf** angekreuzt hat.

Zuerst notiert jeder Spieler die Punkte, die er in jeder einzelnen der drei **Farbreihen** erzielt hat:

- Ist eine Farbreihe **nicht komplett** mit Zahlen gefüllt, zählt jede eingetragene Zahl dieser Farbreihe einfach einen Punkt.
- Ist eine Farbreihe **komplett gefüllt**, bekommt der Spieler die Zahl, die in dieser Farbreihe ganz rechts steht, als Punkte notiert.

Nun notiert jeder Spieler die Bonuspunkte für die fünf (senkrechten) **3er-Spalten**:

- Ist eine 3er-Spalte **nicht komplett** gefüllt, gibt es hierfür keine Bonuspunkte.
- Ist eine 3er-Spalte **komplett gefüllt**, notiert sich der Spieler die Zahl im Bonusfeld als Bonuspunkte.

Die Punkte der drei Farbreihen und die Bonuspunkte werden addiert. Hiervon werden die Minuspunkte für eingetragene Fehlwürfe (je -5) abgezogen. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.



In der orangen Reihe hat Sarah 4 Zahlen eingetragen. Das gibt 4 Punkte. In der gelben Reihe hat sie alle Zahlen eingetragen. Dafür bekommt sie die Zahl ganz rechts gutgeschrieben, also 16 Punkte. In der lila Reihe hat sie 6 Zahlen eingetragen. Das gibt 6 Punkte. Sarah hat drei senkrechte 3er-Spalten komplett gefüllt. Hierfür bekommt sie jeweils die Zahl im Bonusfeld als Punkte, also 5, 10 und 12 Punkte. Für ihre beiden Fehlwürfe erhält Sarah insgesamt 10 Minuspunkte. Sarahs Gesamtergebnis lautet somit 43 Punkte.

Solo-Variante: Alle Regeln bleiben exakt so wie beschrieben. Es wird allerdings nur **einmal** der komplette Stapel leergespielt, es wird nicht neu gemischt. Das Spiel endet entweder wie beschrieben oder wenn der Spieler alle Karten (inklusive seiner Handkarten) abgespielt hat.