

Kluges Köpfcchen



INHALT

49 Karten und 1 Punkteblock.

ZIEL DES SPIELS

Durch Bilden von Kartengruppen die meisten Punkte zu erzielen.

WISSENSWERTES...

- Die Karten sind in sieben verschiedene Farben unterteilt und wie folgt nummeriert:
Ass, 2, 3, 4, 5, 6, 7.
- Sie erzielen Punkte, indem Sie **Kartengruppen** bilden. Es gibt drei verschiedene Arten, eine solche Gruppe zu bilden:
 - Ein **Satz** = 3 oder mehr Karten desselben Wertes.
 - Ein **Flush** = 3 oder mehr Karten derselben Farbe.
 - Eine **Straße** = 4 oder mehr Karten in nummerierter Reihenfolge.**Hinweis:** Innerhalb einer Straße zählt ein Ass ausschließlich als eine 1.
- Falls es Ihnen gelingt, einen **Satz von 7 Karten** zu bilden, endet das Spiel **sofort** und Sie gewinnen!

VORBEREITUNG

Wählen Sie einen Mitspieler aus, der die Rolle des Kartengebers übernimmt und folgende Schritte ausführt:

- Mischen Sie die Karten und legen Sie **neun Karten aufgedeckt** in der Tischmitte aus, um das Startgitter zu bilden (siehe Abbildung).
Wichtig: Bei einem Spiel für 3 Spieler legen Sie eine Extrakarte wie gezeigt dazu.

BEISPIEL EINES STARTGITTERS



- Teilen Sie jeweils 4 Karten verdeckt an alle Mitspieler aus.
- Stapeln Sie die restlichen Karten verdeckt (mit dem Bild nach unten) auf dem Tisch auf.
- Notieren Sie die Namen der Spieler in der obersten Zeile des Punkteblocks.

SPIELEN

Alle Spieler nehmen ihre vor sich liegenden Karten in ihre Hand und achten darauf, dass ihre Mitspieler sie nicht sehen können. Der Spieler, der links neben dem Kartengeber sitzt, beginnt das Spiel. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Falls Sie zum ersten Mal „Kluges Köpfcchen“ spielen, sehen Sie sich bitte die Beispiele auf der anderen Seite dieser Anleitung an.

Wenn Sie an der Reihe sind:

- Wenn Sie an der Reihe sind, erweitern Sie eine Kartenzelle oder -spalte, indem Sie eine Ihrer Handkarten aufgedeckt an eine bereits liegende Karte des Gitters legen. Die gespielte Karte muss 1 höher oder niedriger sein als die Karte, neben die sie gelegt wird.
 - Wenn Sie Karten an das Gitter legen, zählt ein Ass als eine 1 oder eine 8. Siehe Beispiel 1 + 2.
Eine Zeile oder Spalte darf nicht mehr als 7 Karten umfassen.
 - Wenn Sie eine Karte ausspielen können, müssen Sie dies auch tun. Wenn Sie keine Karte ausspielen können, müssen Sie zum Beweis all Ihre Karten Ihren Mitspielern zeigen.
- Falls die von Ihnen gelegte Karte mit den Karten der Zeile/Spalte, an die sie gelegt wurde, eine Kartengruppe bildet, erhalten Sie für jede entstandene Gruppe Punkte.
Sehen Sie sich den Punkteblock an, um Ihre Punktzahl zu ermitteln und notieren Sie diese in Ihrer Spalte.
 - Die Karte, die Sie ausspielen, muss Teil dieser Gruppe sein.
 - Falls Sie innerhalb einer Zeile/Spalte gleich mehrere Gruppen bilden können, erhalten Sie auch dafür Punkte. Siehe Beispiel 3.
 - Eine Straße muss nicht unbedingt in der richtigen Reihenfolge ausgelegt sein. Siehe Beispiel 1.
 - Sie dürfen auch eine Gruppe bilden, die mit einer bereits bestehenden Gruppe identisch ist. Siehe Beispiel 3.
 - Eine Gruppe darf von Karten, die nicht dazugehören, unterbrochen werden. Siehe Beispiel 4.
 - Sie erhalten Punkte für jede Gruppe, die Sie in einer Zeile und/oder Spalte bilden. Siehe Beispiel 5.
- Zum Schluss ziehen Sie eine Karte vom Ziehstapel. Hiermit ist Ihr Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELEND

Wenn alle Karten ausgespielt wurden, endet das Spiel.

Alle Spieler addieren ihre Punkte - der Spieler mit der höchsten Punktzahl **GEWINNT!**

BEISPIEL 1



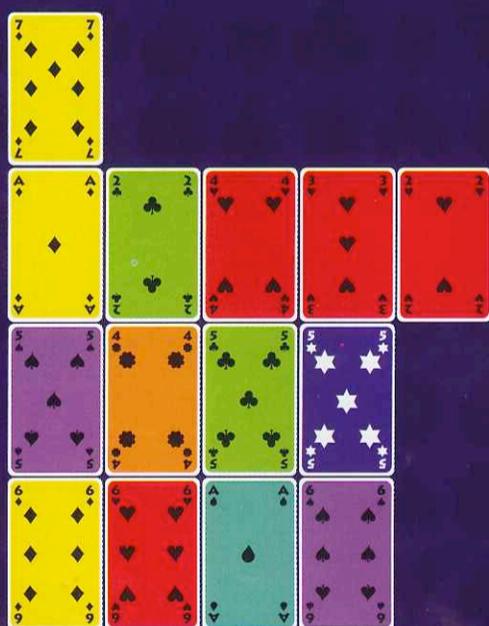
Sie selbst (Spieler A) spielen das gelbe Ass und legen es an die grüne 2. Somit bilden Sie eine 4-er Straße (A, 2, 3, 4) und erzielen 1 Punkt.

BEISPIEL 3



Spieler C legt eine rote 2 an die rote 3 und bildet so eine 4-er Straße (A, 2, 3, 4) und einen 3-er Flush (rote Karten). Somit erhält er 2 Punkte.

BEISPIEL 5



Nun sind Sie (Spieler A) wieder an der Reihe. Sie legen die gelbe 6 an die lila 5. Somit bilden Sie einen 3-er Satz (der Zahl 6) in der Zeile und einen 3-er Flush (gelbe Karten) in der Spalte. Sie erhalten dafür insgesamt 3 Punkte!

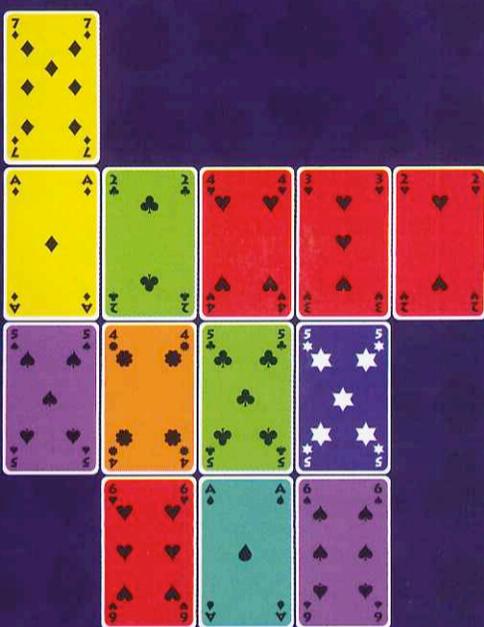
Hinweis: Da ein Ass innerhalb einer Straße ausschließlich als 1 gilt, erhalten Sie für (5, 6, 7, A) keine Punkte.

BEISPIEL 2



Spieler B legt eine gelbe 7 an das gelbe Ass. Da dies keine vollständige Gruppe bildet, erhält Spieler B für diesen Zug keine Punkte.

BEISPIEL 4



Spieler D legt eine lila 5 an die orangefarbene 4 und bildet so einen 3-er Satz (der Zahl 5). Er erhält dafür 2 Punkte.

GRUPPE

- 4-er Straße oder 3-er Flush
- 5-er Straße; 4-er Flush oder 3-er Satz
- 6-er Straße; 5-er Flush oder 4-er Satz
- 7-er Straße; 6-er Flush oder 5-er Satz
- 7-er Flush oder 6-er Satz
- 7-er Satz

PUNKTE

- 1 Punkt
- 2 Punkte
- 3 Punkte
- 5 Punkte
- 10 Punkte
- gewinnt das Spiel sofort!**

© 2007 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
 Dario De Toffoli & Giuseppe Bau. Venice Connection (unter Lizenz von Venice Connection).
 Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.
 Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
 Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.
 Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da
 Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren.
 Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
 Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.
 Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
 Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione.
 I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

www.hasbro.de

Made in China



0307-00749100