



Ein fesselndes Spiel von Leo Colovini  
Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

### Spielmaterial

110 "I Go!" Karten, von 1 bis 11, in 10 verschiedenen Farben  
Spielanleitung

### Spielziel

Als erster 4 Punkte zu erreichen.

### Vorbereitung

- Ein beliebiger Startspieler wird bestimmt.
- Alle 110 "I Go!"-Karten werden gemischt; jeder Spieler erhält verdeckt 12 Karten.
- 5 Karten plus 1 zusätzliche Karte pro Spieler werden offen und überlappend ausgelegt.
- Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Die oberste Karte vom Nachziehstapel wird aufgedeckt; sie bildet den Beginn des Ablagestapels.



Beispiel für 3 Spieler

### Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, zieht zunächst eine der folgenden Karten:

- die oberste Karte vom Nachziehstapel oder vom Ablagestapel.
- die vollständig sichtbare Karte von der Auslage.

Dann legt man eine Karte auf den Ablagestapel. Am Ende des Zuges muss man stets 12 Karten auf der Hand haben.

Nach dem Ablegen kann man sich entschließen, "I Go!" zu rufen. In diesem Fall deckt man all seine Karten auf und teilt sie in 3 Gruppen auf:

- 1 Alle Karten in derselben Farbe wie die vollständig sichtbare Karte in der Auslage werden aussortiert.
- 2 Eine Reihe wird aussortiert. Sie darf höchstens 2 Farben enthalten; die Werte können zwischen 1 und 11 liegen, und kein Wert darf sich wiederholen. Die Reihe kann Lücken haben.
- 3 Die restlichen Karten bringen Minuspunkte.



Anschließend machen die anderen Spieler es ebenso: Sie decken ihre Karten auf und teilen sie in 3 Gruppen auf. Außerdem dürfen sie Karten zu der Reihe des "I Go!"-Spielers hinzufügen: Stimmt die Farbe einer Karte mit einer der beiden Farben in der Reihe des "I Go!"-Spielers überein und der Kartenwert kommt noch nicht in der Reihe vor, kann man die Karte hinzufügen. Ein Spieler darf nicht zwei Karten mit demselben Wert hinzufügen; allerdings dürfen zwei verschiedene Spieler jeweils eine Karte mit demselben Wert hinzufügen.

Beispiel: Hier kann Spieler A eine orangefarbene 8 und Spieler B eine rosafarbene 8 zur Reihe des "I Go!"-Spielers hinzufügen. Spieler C hat eine orangefarbene 10 und eine rosafarbene 10 und kann daher nur eine davon hinzufügen.

### Wertung

Nachdem alle Spieler ihre Karten aufgedeckt haben, zählt jeder seine Minuspunkte zusammen (d.h. die Werte auf den übriggebliebenen Karten).

- Hat der "I Go!"-Spieler die wenigsten Minuspunkte, bekommt er 1 Punkt.
- Haben ein oder mehrere Spieler die gleiche Anzahl von Minuspunkten oder weniger als der "I Go!"-Spieler, bekommen diese Spieler je 1 Punkt, und der "I Go!"-Spieler geht leer aus.

Nun werden alle Karten neu gemischt, und eine neue Runde beginnt. Der Spieler, der zuvor "I Go!" gerufen hat, wird neuer Startspieler und führt das Setup für die nächste Runde durch.

Wenn ein Spieler seinen 4. Punkt erzielt, gewinnt er die Partie.

Schaffen dies mehrere Spieler zugleich, gewinnen sie gemeinsam.

### Sonderfälle

- Nimmt ein Spieler die letzte Karte aus der Auslage, gilt die Hand als ungültig; eine Wertung findet nicht statt. Wer diese Karte genommen hat, wird der Startspieler für die nächste Runde.
- Nimmt ein Spieler die letzte Karte vom Nachziehstapel, muss er am Ende seines Zuges "I Go!" rufen.

**Perfektes "I Go!":** Wenn ein Spieler "I Go!" ruft und nach dem Aufteilen seiner Karten keine Minuspunkte hat, endet das Spiel sofort. Er gewinnt automatisch und wird zum "Perfekten Spieler" erklärt.