

freaky

Angedockt und abgezockt!

von Leo Colovini
mit Illustrationen von Oliver Freudenreich



amigo-spiele.de/01651

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt

108 Spielkarten



Spielidee und Spielziel

Spielt eure Karten in die ausliegenden Kartenreihen. Jede Karte zeigt drei Eigenschaften: Hintergrundfarbe, Kreisfarbe und Zahl. Schafft ihr es, die gleiche Eigenschaft vier Mal in eine Reihe zu bekommen, kassiert ihr diese komplett. Sieger ist, wer am Ende die meisten Karten abgezockt hat.



Spielvorbereitung

Mischt alle Spielkarten gründlich und teilt jedem Spieler verdeckt **drei Karten** aus. Nehmt eure Karten auf die Hand.

Die nicht verteilten Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt **drei Karten** vom Stapel auf und legt sie nebeneinander. Dies sind die Anfangskarten der ersten drei Kartenreihen.



Startaufbau für drei Spieler

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. In deinem Spielzug führst du die folgenden drei Aktionen in **dieser Reihenfolge** durch:

- Karten legen (*muss*)
- Kartenreihen kassieren (*kann*)
- Karten nachziehen (*muss*)

Danach ist der nächste Spieler dran. So spielt ihr reihum, bis ein Spieler am Ende seines Spielzugs nicht mehr genug Karten nachziehen kann.

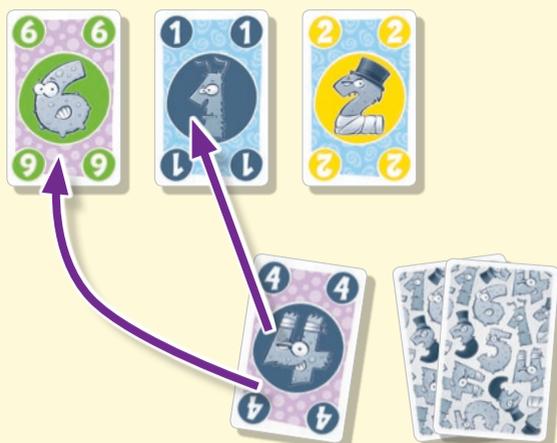
1. KARTEN LEGEN

Bist du an der Reihe, **musst du 1–3 Karten** von deiner Hand ausspielen. Die Karten legst du einzeln nacheinander entweder an bestehende Reihen an oder du eröffnest mit einer Karte eine neue Reihe.

Legeregeln Nr. 1 – Eine Karte an eine bestehende Reihe anlegen

Du kannst eine Karte an eine Reihe anlegen, wenn deine ausgespielte Karte in **mindestens einer** der drei Eigenschaften (Hintergrundfarbe, Kreisfarbe oder Zahl) mit der letzten Karte der entsprechenden Reihe übereinstimmt.

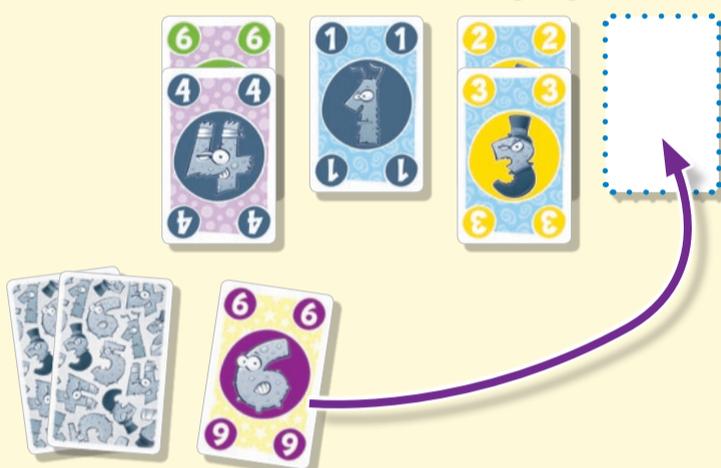
Die neue Karte legst du so auf die zuletzt gespielte Karte der Reihe, dass jederzeit erkennbar ist, welche Eigenschaften die Karten besitzen.



Beispiel: Alessandro kann die „4“ von seiner Hand entweder an die erste Reihe (gleiche Hintergrundfarbe) oder an die zweite Reihe (gleiche Kreisfarbe) anlegen. An die dritte Reihe kann er sie nicht anlegen, weil keine der drei Eigenschaften übereinstimmt.

Legeregeln Nr. 2 – Eine neue Reihe eröffnen

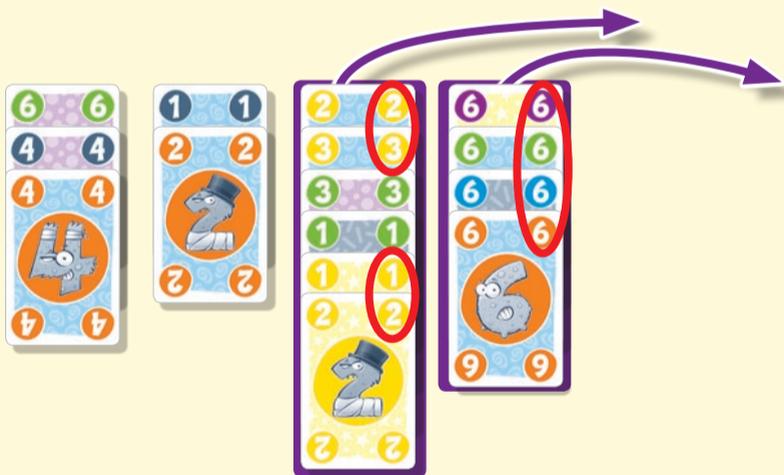
Du darfst nur dann mit einer Karte eine neue Reihe eröffnen, wenn deine ausgespielte Karte an **keine** bestehende Reihe angelegt werden kann.



Beispiel: Federico spielt eine „6“ mit gelbem Hintergrund und violetterm Kreis aus. Diese Karte passt an keine der drei bestehenden Reihen. Somit eröffnet er mit seiner Karte eine neue Reihe.

2. KARTENREIHEN KASSIEREN

Wenn du keine Karten mehr legen willst, prüfst du, ob du Kartenreihen kassieren kannst. Schau dir dafür alle Karten innerhalb einer Reihe an und prüfe, ob eine Eigenschaft **mindestens vier Mal genau gleich** ist (z. B. vier Mal blaue Hintergrundfarbe oder vier Mal die „3“). Ist das in einer Reihe der Fall, nimmst du diese **komplett** zu dir und legst sie verdeckt vor dir ab. Du kannst in deinem Spielzug auch mehrere Reihen auf diese Weise kassieren, wenn jeweils innerhalb einer Reihe die Bedingung erfüllt ist.



Beispiel: Ileana hat ihre Karten gespielt und prüft nun die einzelnen Reihen, ob sie Karten kassieren darf. In der 3. Reihe liegen vier Karten mit gelber Kreisfarbe, in der 4. Reihe liegen vier Karten mit einer „6“. Somit darf sie diese beiden Reihen komplett nehmen und verdeckt vor sich ablegen.

Achtung: Stellst du erst **nach** deinem Spielzug fest, dass du eine Reihe hättest kassieren dürfen, hast du leider Pech gehabt. Du darfst die Reihe nicht nehmen.

3. KARTEN NACHZIEHEN

Am Ende deines Spielzugs nimmst du so viele Karten vom Nachziehstapel auf deine Hand, bis du wieder drei Handkarten hast. Danach ist dein linker Nachbar dran.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges seine Handkarten nicht mehr auf drei auffüllen kann. Zählt eure kassierten Karten. Handkarten lasst ihr unberücksichtigt. Der Spieler mit den meisten kassierten Karten ist der Sieger. Bei einem Unentschieden habt ihr mehrere Gewinner.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

