

Spielidee

Nacheinander legt ihr eure Spielsteine in die Reihen und versucht dabei, möglichst viele eurer Steine loszuwerden. Da sind gutes Timing und etwas Glück gefragt. Doch allzu oft kommen dir die anderen in die Quere! Hast du am Ende des Durchgangs noch Steine übrig, bringen sie dir Minuspunkte. Wer nach mehreren Durchgängen die wenigsten Minuspunkte hat oder es schafft, in einem Durchgang sogar alle Steine loszuwerden, gewinnt!

Restart



amigo-spiele.de/02656



Younsung Hwang

Paul Laane



ab 7 Jahren



2-4 Personen



20 Minuten

Spielmaterial

88 Spielsteine

- in 5 Farben jeweils 17
- Zahlensteine:
 - 15 Steine mit den Werten 1-15
 - 1 Stein 16 STOPP
 - 1 Stein 16 RESTART

- 2 Steine **SCHERE**
- 1 Stein **MÜLLTonne**

4 Sichtschirme

Spielvorbereitung

1

Legt zu Beginn jedes Durchgangs alle Spielsteine in die Tischmitte. Je nach Personenanzahl bereitet ihr das Spiel wie folgt vor:

4

22 Steine pro Person

Legt alle Steine verdeckt in die Tischmitte, mischt sie gut durch und teilt sie gleichmäßig untereinander auf.

3

29 Steine pro Person

Legt alle Steine mit dem Wert „1“ zur Seite. Mischt die übrigen Steine verdeckt gut durch. Legt einen Stein unesehen zurück in die Schachtel. Mischt die 1er-Steine verdeckt wieder unter die anderen Steine. Teilt nun alle Steine, die in der Tischmitte liegen, gleichmäßig untereinander auf.

2

30 Steine pro Person

Legt alle Steine mit dem Wert „1“ als Beginn von fünf Reihen offen untereinander in die Tischmitte. Mischt die übrigen Steine verdeckt gut durch und legt davon 23 Steine unesehen zurück in die Schachtel. Teilt die übrigen Steine gleichmäßig untereinander auf.

2

Stellt jeweils einen Sichtschirm vor euch auf und legt eure Steine so dahinter ab, dass die anderen sie nicht sehen können. Deckt nun alle Steine auf.

Tipp: Für einen besseren Überblick kannst du deine Steine nach Farben und aufsteigenden Werten sortieren.

3

Wer 1er-Steine hat, legt sie als Beginn von fünf Reihen offen untereinander in die Tischmitte. Danach beginnt abhängig von der Personenanzahl die Person, die ...

4

... die rote 1 gelegt hat.

3

... die rote 1 gelegt hat.

2

... ihr zufällig auswählt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, legst du **einen oder, wenn möglich, mehrere deiner Steine an das Ende einer Reihe** in der Tischmitte an. Dabei musst du folgende Regeln beachten:

1. Du kannst Steine nur in die **farblich passende Reihe** legen. Das bedeutet, eine Reihe beinhaltet niemals Steine unterschiedlicher Farben.
2. Du kannst Steine nur **aufsteigend** legen. Der Zahlenwert eines Steins muss also höher sein als der Wert des letzten Steins dieser Reihe. Die Werte müssen jedoch nicht direkt aufeinanderfolgen.
3. Du darfst im selben Zug **zwei oder mehr** Steine anlegen, wenn sie **dieselbe Farbe** haben und ihre Werte **direkt aufeinanderfolgen (Straße)**.
4. Kannst oder willst du keinen Stein ausspielen, musst du **passen**. Du darfst in einer späteren Runde wieder Steine legen, wenn du kannst.

Danach endet dein Zug und die nächste Person ist dran.

Beispiel

A) Annika hatte die rote 1 und beginnt den Durchgang. Sie darf in eine beliebige Reihe legen und entscheidet sich für die blaue 8.

B) Als nächstes ist Elias an der Reihe und legt eine Straße in die grüne Reihe: 10, 11 und 12.

C) Am liebsten hätte Sofia ihre blaue 2 und 3 als Straße gespielt. Doch da dort bereits die 8 liegt und die Steine aufsteigend angelegt werden müssen, kann Sofia sie momentan nicht legen. Stattdessen spielt sie die orange 4 und 5.

Spezialsteine



16 STOPP: Lege diesen Stein entweder einzeln oder als letzten Stein einer Straße an. Er hat den Wert 16. Dieser Stein beendet die Reihe, es können **keine weiteren Steine** in diese Reihe gelegt werden – es sei denn, er wird später durch eine Schere oder eine Mülltonne (s. unten) wieder aus der Reihe entfernt.



16 RESTART: Lege diesen Stein entweder einzeln oder als letzten Stein einer Straße an. Sage an, dass du einen RESTART-Stein gelegt hast. Beim Anlegen hat er den Wert 16. Doch sobald er in der Reihe liegt, nimmt er den Wert 0 an, sodass ihr danach einen gleichfarbigen Stein mit **beliebigem Wert** legen könnt.



2x

SCHERE: Wenn du eine Schere spielst, **entfernst du den zuletzt gelegten Stein** einer beliebigen Reihe (nur 1er Steine dürfen nicht entfernt werden). Lege den entfernten Stein zusammen mit der Schere zurück in die Schachtel. Im Anschluss **darfst du sofort** einen weiteren Zahlenstein oder eine Straße in **dieselbe Reihe** legen, in der du zuvor die Schere eingesetzt hast.



1x

MÜLLTUNNE: Wenn du die Mülltonne spielst, **entfernst du alle Steine nach der 1** in einer beliebigen Reihe. Lege die entfernten Steine zusammen mit der Mülltonne zurück in die Schachtel. Im Anschluss **darfst du sofort** einen weiteren Zahlenstein oder eine Straße in **dieselbe Reihe** legen, in der du zuvor die Mülltonne eingesetzt hast.

Beachte: Du darfst im selben Zug niemals zwei lila Steine spielen. Außerdem darfst du eine Schere oder die Mülltonne nur dann spielen, wenn du mindestens einen Stein entfernen kannst.

Beispiel



A) Später im Spiel legt Elias die grüne 16 RESTART an.



B) Danach ist Sofia dran und legt eine Straße aus drei Steinen: die orange 14, 15 und 16 STOPP.



C) Matteo ist dran und legt eine Straße aus der grauen 15 und 16 RESTART. Sein Zug endet damit.

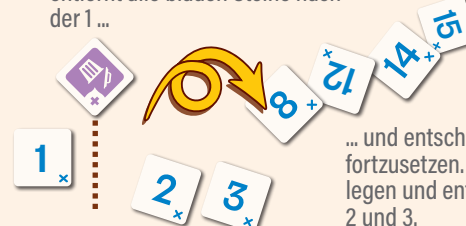


D) Annika ist wieder am Zug: Dank der 16 RESTART, die nun wie eine 0 zählt, kann Annika ihre Straße aus der grauen 4, 5 und 6 legen.

E) Elias spielt eine Schere. Er entfernt den zuletzt gelegten Stein aus der orangen Reihe ...



F) Sofia spielt die Mülltonne. Sie entfernt alle blauen Steine nach der 1 ...



... und entscheidet sich, ihren Zug fortzusetzen. Sie muss in die blaue Reihe legen und entscheidet sich für die blaue 2 und 3.

Abrechnung

Minuspunkte je Stein

1. – 15. Minuspunkte entsprechend des Zahlenwerts

16. / 16. je 16 Minuspunkte

Schere / Mülltonne je 20 Minuspunkte

Beispiel

Am Ende des Durchgangs haben alle noch Steine übrig. Sie erhalten folgende Minuspunkte:

Annika: 2 Minuspunkte
Elias: 20 + 4 = 24 Minuspunkte

Sofia: 7 + 16 = 23 Minuspunkte
Matteo: 12 + 14 + 16 = 42 Minuspunkte

Ende des Durchgangs

Der aktuelle Durchgang endet, wenn ihr **alle nacheinander einmal gepasst** habt. Zählt die Minuspunkte zusammen, die ihr für verbliebene Steine hinter euren Sichtschirmen erhaltet (s. Übersicht rechts). Notiert eure Minuspunkte und bereitet dann den nächsten Durchgang wie den ersten vor.

Ende des Spiels

Ihr spielt so viele Durchgänge, bis eine Person **100 oder mehr Minuspunkte** erreicht hat. Wer zu diesem Zeitpunkt **die wenigsten Minuspunkte** hat, gewinnt.

Das Spiel endet außerdem **sofort**, wenn es jemandem gelingt, in einer Runde **alle** eigenen Steine loszuwerden. **Diese Person gewinnt**, unabhängig davon, wie viele Minuspunkte ihr jeweils in früheren Runden angesammelt habt.

