

Meister Makatsu

amigo-spiele.de/02553

Ein Spiel von Reiner Knizia mit Illustrationen von Sonja Müller

ab 8 Jahren | 2–6 Personen | ca. 30 Minuten

Spielidee

Meister Makatsu ist der bekannteste Lehrmeister der Ninjas. Von ihm ausgebildet zu werden gilt als große Ehre.

Jedes Jahr stellen verschiedene Trainingshäuser, Dojos genannt, ihre besten Ninjas vor. Diese Ninjas werden an drei Tagen verschiedenen Prüfungen unterzogen, um Meister Makatsu mit ihrem Können zu beeindrucken. Doch dieser sieht selbst das kleinste Missgeschick!

Spielt eure Ninjas im richtigen Moment aus, um möglichst keine Minus-Chips zu kassieren. Wer nach drei Durchgängen die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt!

Inhalt

144 Karten (6 Dojo-Decks mit je 24 Karten)



Jedes Dojo-Deck besteht aus 24 Karten mit den Werten von 1-8 in den Farben Gelb, Blau und Lila.

44 Minus-Chips (mit 1, 2 und 3 Minuspunkten)



24x 12x 8x



Meister Makatsu

Spielvorbereitung

Legt die Minus-Chips als Vorrat für alle gut erreichbar bereit.

Sucht euch jeweils ein Dojo-Deck aus und mischt alle Karten eures Decks. Legt es als euren persönlichen Nachziehstapel vor euch. Zieht davon nun je **vier Karten** auf die Hand. Ungenutzte Dojo-Decks legt ihr zurück in die Schachtel.

Wer zuletzt meditiert hat, erhält Meister Makatsu.

Spielablauf

Es ist soweit! Eure Ninjas müssen sich in den verschiedensten Prüfungen beweisen.

Ihr spielt drei Durchgänge. Jeder Durchgang besteht aus mehreren Runden. Wer Meister Makatsu hat, beginnt die Runde. In jeder Runde spielt ihr **zwei Karten** vor euch aus und verteilt anschließend Minus-Chips.

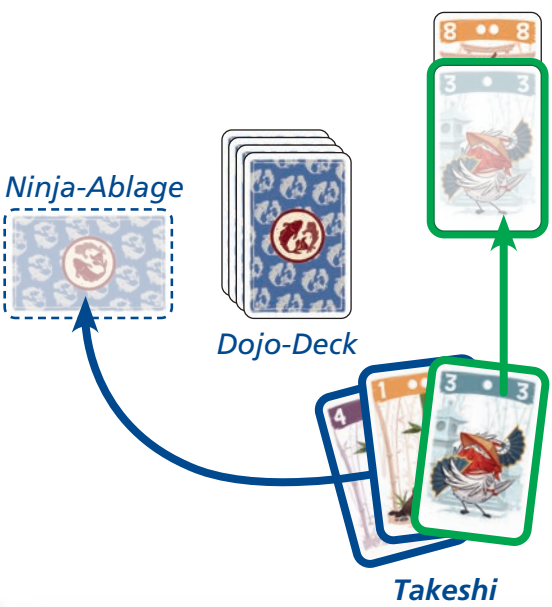
Karten ausspielen

Bist du an der Reihe, spielst du **eine** beliebige deiner Handkarten offen vor dich aus. Danach ist die Person zu deiner Linken am Zug. Nachdem alle eine Karte ausgespielt haben, spielt ihr in der gleichen Reihenfolge je eine **zweite** Karte **versetzt** unter eurer ersten aus.

Ninja-Ablage

Nun habt ihr noch zwei Karten auf der Hand. Legt beide Karten verdeckt wie unten abgebildet neben euer Dojo-Deck. Dies ist eure Ninja-Ablage. Mit diesen abgelegten Karten werdet ihr den nächsten Durchgang spielen.

Eure Ninja-Ablage dürft ihr nicht durchschauen.



Nachdem Takeshi die blaue 3 als seine zweite Karte ausgespielt hat, legt er die übrigen zwei Handkarten in seine Ninja-Ablage.

Minus-Chips erhalten

Meister Makatsu hat ein kritisches Auge auf einige Lehrlinge geworfen …

Vergleicht nun alle eure ausgespielten Karten miteinander. Schaut euch dafür die Werte jeder einzelnen Farbe in der Reihenfolge Blau, Gelb und Lila an. Wer den **höchsten Wert** einer Farbe ausgespielt hat, erhält:


Blau: 1 Minus-Chip


Gelb: 2 Minus-Chips

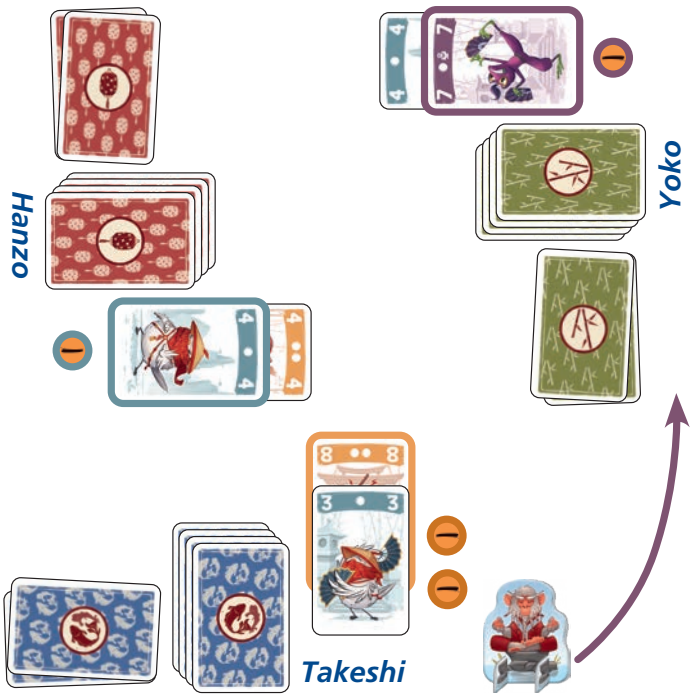

Lila: 1 Minus-Chip und Meister Makatsu

Haben **mehrere** von euch den höchsten Wert einer Farbe ausgespielt, erhält die Person die Minus-Chips, die diese Karte **zuletzt** ausgespielt hat.

Spielst du den höchsten Wert in Lila und Meister Makatsu ist bereits bei dir, behältst du ihn. Das gleiche gilt, wenn in einer Runde niemand Lila ausgespielt hat.


Im ersten Durchgang erhaltet ihr die Minus-Chips mit 1 Minuspunkt, im zweiten die Minus-Chips mit 2 Minuspunkten und im dritten die Minus-Chips mit 3 Minuspunkten.

Hinweis: Ihr dürft eure Minus-Chips **nicht** durch andere aus dem Vorrat eintauschen.



Nachdem alle zwei Karten gespielt haben, vergleichen Takeshi, Hanzo und Yoko ihre Karten. Für seine blaue 4 erhält Hanzo 1 Minus-Chip, da er sie nach Yokos blauer 4 gespielt hat. Für seine gelbe 8 erhält Takeshi 2 Minus-Chips. Zuletzt erhält Yoko 1 Minus-Chip und Meister Makatsu, da ihre 7 in Lila den höchsten Wert hat.

Alle eure ausgespielten Karten dieser Runde legt ihr verdeckt beiseite. Sie spielen in dieser Partie nicht mehr mit. Zieht danach wieder vier Karten von eurem Dojo-Deck.

Wer nun Meister Makatsu vor sich stehen hat, beginnt die nächste Runde. Ihr spielt so lange, bis ihr am Ende der sechsten Runde nicht mehr nachziehen könnt, da euer Dojo-Deck leer ist.

Nächster Durchgang

Die nächsten zwei Tage werden nicht einfach! Doch bekanntlich kommen die besten Ninjas zum Schluss.


Nehmt nun eure Ninja-Ablage und mischt sie. Diese Karten werden euer neues Dojo-Deck. Legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor euch und zieht vier Karten auf die Hand. Den **zweiten Durchgang** spielt ihr wie den ersten, bis ihr nicht mehr nachziehen könnt.
Da euer Dojo-Deck jetzt 12 Karten enthält, spielt ihr nur drei Runden. Ihr erhaltet in diesem Durchgang die **Chips mit 2 Minuspunkten**.


Der **dritte Durchgang** beginnt wie der zweite. Ihr habt nur noch sechs Karten in eurem Dojo-Deck und spielt somit zwei Runden. Ihr erhaltet in diesem Durchgang die **Chips mit 3 Minuspunkten**.
Nach der ersten Runde **behaltet** ihr eure übrigen Handkarten und zieht die letzten beiden Karten eures Dojo-Decks auf die Hand. Spielt dann eine letzte Runde, in der ihr wie üblich zwei Karten ausspielt und danach Minus-Chips erhaltet. Eure übrigen beiden Handkarten **legt ihr beiseite ohne sie zu werten**.

Ende des Spiels

Trotz einiger Missgeschicke konnte ein Dojo den Meister beeindrucken. Welches ist es?

Zählt nun alle Minuspunkte auf euren Chips zusammen. Wer die **wenigsten Minuspunkte** hat, gewinnt!

Haben mehrere von euch die wenigsten Minuspunkte, gewinnt die Person, bei der Meister Makatsu steht – unabhängig davon wer wie viele Minuspunkte hat.



*Takeshi zählt nun seine Punkte zusammen: Er hat **6** Minus-Chips mit je 1 Minuspunkt, **2** Minus-Chips mit je 2 Minuspunkten und **1** mit 3 Minuspunkten. Somit hat er insgesamt **13 Minuspunkte**.*

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2025

Version 1.0