

KEINE? AHNUNG!

...was ihr spielen sollt!?

Steffen & Florian Benndorf



Spieler: 2-5

Alter: ab 7 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

INHALT

102 Zahlenkarten



Zahlen 1 bis 6 in 6 Farben
(unterschiedliche Anzahl)

6 Trostpreise



Werte von 0 bis 2
(1x 2★, 4x 1★, 1x 0★)

12 Pokale



Werte von 3 bis 5
(3x 5★, 4x 4★, 5x 3★)

Hinweis: Zur besseren Unterscheidbarkeit der Farben ist der untere Kartenrand leicht unterschiedlich gestaltet. Hier eine Übersicht:



blau



grau



grün



gelb



rot



lila

SPIELIDEE

Vor jedem von euch liegen 2 Reihen aus 3 verdeckten Karten, die ihr schnellstmöglich ablegen wollt. Die Regeln sind ganz einfach. Zu Beginn habt ihr aber noch „Keine Ahnung“ welche Karten ihr habt.

Jede Runde darf ihr eine Karte aufdecken. Passt der Zahlenwert oder die Farbe der Karte zu einem der Ablagestapel, kann sie abgelegt werden und weiter geht's mit Aufdecken. Passt die Karte nicht, wird sie wieder verdeckt hingelegt, und der nächste Spieler ist dran. Wer seine 6 Karten losgeworden ist, gewinnt einen Pokal, der 3, 4 oder 5 Punkte wert ist. Danach erhält man wieder 6 neue Karten. Sind alle Pokale verteilt, endet das Spiel.

VORBEREITUNG

Sortiert die 12 Pokale aus, mischt sie und bildet daraus einen verdeckten Pokalstapel, den ihr gut erreichbar für alle in die Tischmitte legt.

Ein Spieler mischt die restlichen Karten (Zahlenkarten und Trostpreise) gut durch und verteilt an jeden Spieler 6 Karten. Diese werden von jedem Spieler in 2 Reihen aus je 3 Karten verdeckt vor sich hingelegt. Keiner darf sich seine Karten ansehen!



Die restlichen Karten werden als verdeckter Zugstapel in die Nähe des Pokalstapels gelegt. Neben dem Pokalstapel und Zugstapel benötigt ihr Platz für mehrere Ablagestapel. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Der Spieler am Zug **muss immer zuerst** eine Karte vom **Zugstapel** aufdecken und auf einen Ablagestapel legen.

Passt Farbe oder Zahl dieser Karte auf keinen der Ablagestapel (oder gibt es wie zu Spielbeginn noch keinen Ablagestapel) wird mit der Karte ein neuer Ablagestapel begonnen. **Vergisst ein Spieler diese Aktion, ist sein Spielzug sofort beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe!**

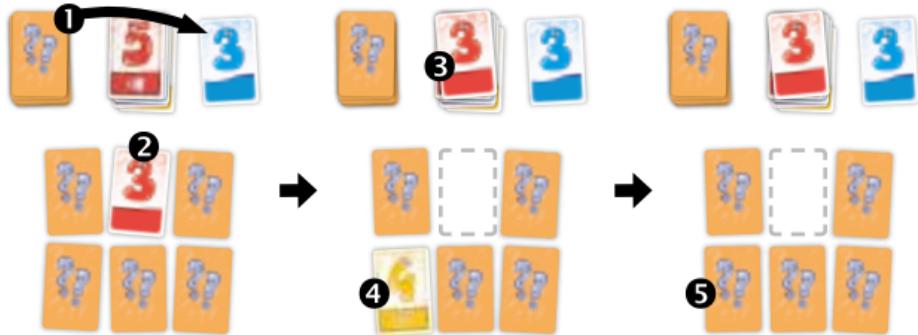
Hat die Karte eine Extrafunktion, **muss** diese **sofort** ausgeführt werden (siehe "Die Extrafunktionen der Karten").

Nachdem die Karte vom Zugstapel abgelegt wurde, beginnt der Spieler seinen eigentlichen Spielzug. Er deckt dazu eine seiner noch verdeckt ausliegenden Karten auf.

Passt diese in Farbe oder Zahl zu einem Ablagestapel, darf die Karte dort abgelegt werden. Passt die Karte auf mehrere der Ablagestapel, darf der Spieler selbst entscheiden, auf welchen Stapel die Karte gelegt wird.

Hat die abgelegte Karte eine **Extrafunktion**, muss diese nach dem Ablegen **sofort** ausgeführt werden. Erst danach darf der Spieler eine weitere seiner Karten aufdecken, und wenn sie ebenfalls auf einen Ablagestapel passt, immer so weiterspielen.

Passt die aufgedeckte Karte nicht, wird sie wieder **verdeckt an die gleiche Position** zurückgelegt und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



Beispiel: Zu Beginn seines Spielzuges deckt Clemens als erstes eine blaue 3 vom Zugstapel auf. Da sie nicht auf die rote 5 passt, beginnt er einen weiteren Ablagestapel ①. Nun deckt Clemens eine seiner Karten auf ②, eine rote 3. Diese könnte er auf beiden Ablagestapeln ablegen. Er legt sie auf den linken Ablagestapel ③ mit der roten 5. Danach deckt er eine weitere seiner Karten auf ④, es ist eine gelbe 4 (mit Extrafunktion). Diese Karte passt nicht, deshalb wird auch die Extrafunktion nicht ausgelöst. Er legt sie verdeckt zurück ⑤ und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ist der Zugstapel leer, mischt ihr die angesammelten Restkarten kurz durch und bildet daraus einen neuen Zugstapel.

Alles abgeräumt?

Sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegen konnte, wird das Spiel kurz unterbrochen. Zuerst nimmt sich der Spieler die oberste Karte vom Pokalstapel. Gewonnene Pokale könnt ihr bis zum Spielende vor den anderen geheim halten.

Danach nimmt er sich wieder 6 Karten vom Zugstapel und legt sie verdeckt in 2 Reihen aus je 3 Karten aus. Danach ist auf jeden Fall der **nächste Spieler** an der Reihe.



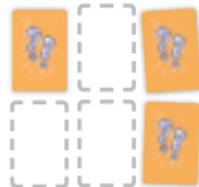
Die Trostpreise

Deckst du einen **Trostpreis** auf, egal ob vom Zugstapel oder aus deiner Auslage, ist dein **Spielzug direkt beendet!** Lege den Trostpreis zu deinen Pokalen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

War der Trostpreis deine letzte Karte in deiner Auslage, gilt die Auslage als abgeräumt. (Siehe "Alles abgeräumt?")

Du glaubst, dass nichts passt?

Hast du zu Beginn oder auch während deines Spielzuges nur noch **maximal 3 Karten** ausliegen, kannst du **anstatt einer (weitere) Karte aufzudecken** ansagen, dass in diesem Moment keine deiner Karten auf einen Ablagestapel passt. **Das musst du aber tun, bevor du die nächste Karte aufdeckst!**



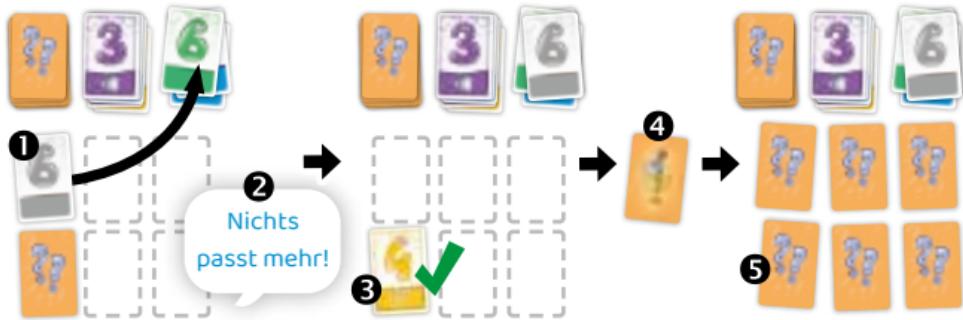
Du sagst einfach: „Nichts passt mehr!“. Decke nun der **Reihe nach** deine restlichen Karten auf:

- **Hast du Recht**, und die jeweils aufgedeckte Karte passt nicht, machst du weiter bis alle Karten aufgedeckt sind. Passt keine deiner Karten, gewinnst du sofort einen Pokal vom Pokalstapel.
- **Hast du dich jedoch geirrt**, und deine Karte könnte abgelegt werden oder deckst du einen Trostpreis auf, hast du Pech gehabt. Du erhältst **keinen** Pokal! Du darfst auch **keine weitere Karte mehr aufdecken!**

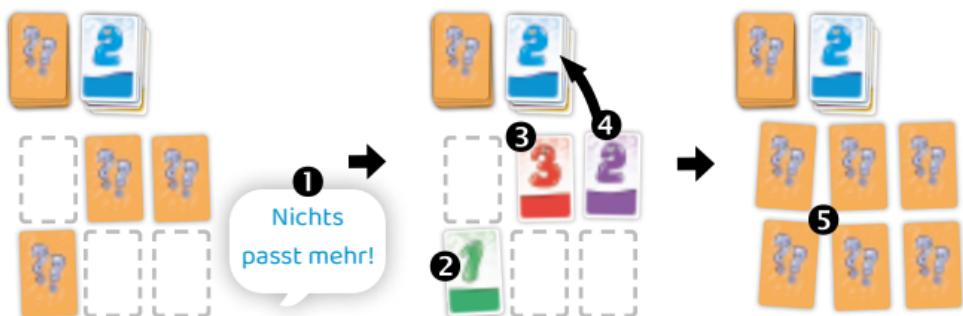
Egal ob du einen Pokal bekommen hast oder nicht, deckst du dann **alle deine Karten** wieder zu. Einen Trostpreis deckst du nicht wieder zu, sondern legst ihn zu deinen Pokalen. Fülle dann deine Auslage wieder auf 6 Karten auf. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Hinweis: Das Ansagen von "Nichts passt mehr!" ist eine freiwillige Aktion. In manchen Spiel-situationen kann es sich durchaus lohnen, es auch mal auf gut Glück damit zu versuchen.



Beispiel: Es gibt 2 Ablagestapel (lila 3 und grüne 6). Clemens hat noch 2 verdeckte Karten. Er deckt eine davon auf (graue 6) und legt sie ab ①. Clemens glaubt jetzt, dass die letzte Karte nicht auf die beiden Ablagestapel passt. Er sagt „Nichts passt mehr!“ ② und deckt die Karte auf. Sie passt tatsächlich nicht ③! Er nimmt sich einen Pokal ④. Danach deckt er die Karte wieder zu (ohne die Extrafunktion auszuführen), nimmt sich 5 weitere Karten vom Zugstapel ⑤ und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Beispiel: Es gibt nur einen Ablagestapel. Simon hat noch 3 verdeckte Karten. Weil er glaubt, dass keine davon passt, sagt er „Nichts passt mehr!“ ①. Dann deckt er **nacheinander** seine Karten auf. Die grüne 1 und danach die rote 3 passen tatsächlich nicht ② ③. Die letzte Karte jedoch, die lila 2, würde passen ④! Simon hat Pech und erhält keinen Pokal! Er deckt alle 3 Karten wieder zu, erhält außerdem 3 Karten vom Zugstapel ⑤ und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELENDE UND AUSWERTUNG

Das Spiel endet sobald ein Spieler den letzten Pokal gewonnen hat.

Zählt nun die Punkte von euren Pokalen und Trostpreisen. Es gewinnt natürlich der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt, wer insgesamt mehr Pokale und Trostpreise besitzt.

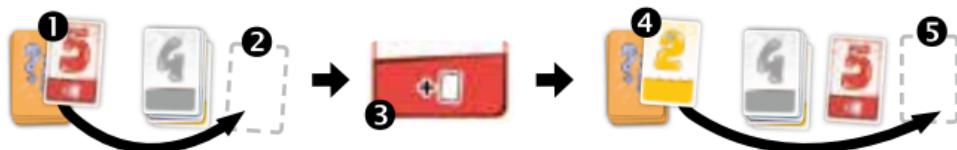
DIE EXTRAFUNKTIONEN DER ZAHLENKARTEN

Ein Teil der Karten haben neben ihrer Zahl und Farbe auch eine von 3 Extrafunktionen. Die Extrafunktion wird nur dann ausgelöst, wenn die Karte abgelegt wird. Dabei ist es **egal, ob** die Karte aus der **Auslage oder** vom **Zugstapel** kommt.

Alle Spieler sollten immer gemeinsam aufpassen, dass die Ausführung der Extrafunktionen nicht vergessen wird!

Karte vom Zugstapel aufdecken

Nachdem du diese Karte abgelegt hast, deckst du **sofort** eine weitere Karte **vom Zugstapel** auf und legst sie auf einen Ablagestapel. Passt sie weder in Farbe noch in der Zahl, beginnst du mit dieser Karte einfach einen weiteren Ablagestapel. Hat die aufgedeckte Karte eine Extrafunktion, wird diese nach dem Ablegen ebenfalls ausgeführt!



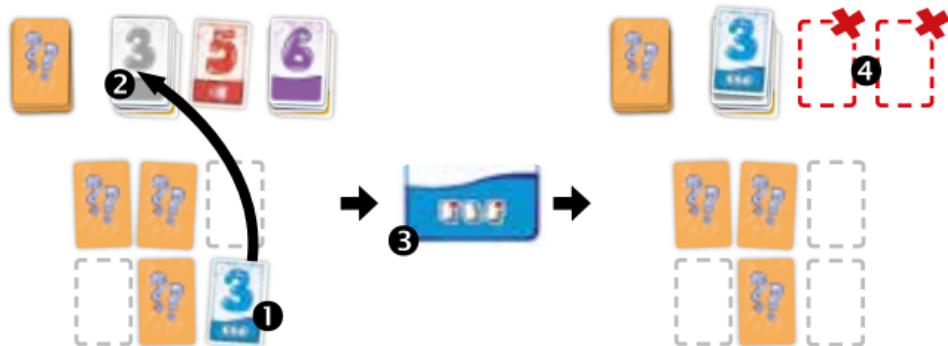
Beispiel: Es gibt nur einen Ablagestapel. Simon deckt als erste Aktion eine rote 5 mit Extrafunktion vom Zugstapel auf 1. Da die Karte nicht passt, beginnt er einen neuen Ablagestapel 2. Danach führt er die Extrafunktion aus 3 indem er eine weitere Karte (eine gelbe 2) vom Zugstapel aufdeckt 4. Da auch diese nicht passt, beginnt er einen weiteren Ablagestapel 5. Nun setzt Simon seinen regulären Spielzug fort.



Andere Stapel entfernen

Nachdem du diese Karte abgelegt hast, entfernst du **alle anderen Ablagestapel**, so dass nur noch der Stapel mit deiner gerade gelegten „Andere Stapel entfernen“-Karte übrig ist. Lege die entfernten Karten offen beiseite. Sie werden später nochmal als Zugstapel verwendet, sobald dieser aufgebraucht wurde.

Nochmal zusammengefasst: Kannst du eine „Andere Stapel entfernen“-Karte ablegen, bist du zwar die Karte los, es gibt danach aber nur noch einen Ablagestapel. Das kann je nach Spielsituation gut oder schlecht sein.



Beispiel: Es gibt 3 Ablagestapel. Simon deckt eine seiner Karten auf, eine blaue 3 mit Extrafunktion ①. Simon legt die Karte auf die graue 3 ②. Danach führt er die Extrafunktion aus ③. Er entfernt die anderen beiden Stapel ④ und setzt dann das Spiel fort.



Auf 3 Karten auffüllen

Nachdem du diese Karte abgelegt hast, müssen **alle deine Mitspieler**, die weniger als 3 Karten in ihrer Auslage haben, ihre Auslage wieder auf 3 Karten auffüllen (du natürlich nicht!). Spieler, die **3 oder mehr Karten** ausliegen haben, sind von dieser Aktion **nicht betroffen**!

