

Wendo

Jannik Walter

Dreh die Karten - dreh das Spiel!



Spieler: 2–5

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 20 Minuten

72 Spielkarten

Material



Rückseite



Vorderseite

Jede Karte zeigt auf der Rückseite **zwei verschiedene Zahlen** von 0-8. Dreht man die Karte um, ist auf der Vorderseite **eine** der beiden Zahlen groß abgebildet. **Jede Rückseitenkombination** gibt es **genau zweimal** – einmal mit dieser Zahl auf der Vorderseite, einmal mit jener.

Spielidee

Jeder Spieler hat ein **3x3-Raster** vor sich liegen. Im Spielverlauf werden immer mehr Karten des Rasters aufgedeckt. Zeigen **alle Karten** einer Reihe **die gleiche Zahl** (waagrecht oder senkrecht), wird die Reihe komplett abgeräumt. Auf diese Weise wird das Raster kleiner. Hat ein Spieler sein Raster komplett abgeräumt, endet die Runde und dieser Spieler erhält 0 Punkte (besser geht's nicht). Jeder andere Spieler addiert alle **Vorderseitenzahlen** seines Rasters. Alle Punktzahlen werden notiert. Es werden mehrere Runden gespielt, bis jemand 60 Punkte erreicht oder überschreitet. **Wer die wenigsten Punkte** hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Karten werden (mit den Rückseiten nach oben) gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält **10 Karten**, von denen er sich **auf keinen Fall** die Vorderseiten anschauen darf! Jeder Spieler ordnet nun 9 beliebige dieser 10 Karten mit den **Rückseiten nach oben** vor sich als **3x3-Raster** an.

Achtung, ganz wichtig: Jeder Spieler darf die Karten so anordnen, wie er möchte. Das Anordnen der Karten ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels!

Nachdem der Spieler sein 3x3-Raster angeordnet hat, bleibt eine Karte übrig – dies ist seine **Ersatzkarte**! Er schaut sich jetzt die Vorderseite seiner Ersatzkarte an und legt sie dann (mit der Rückseite nach oben) neben sich ab (oder nimmt sie auf die Hand). Die Ersatzkarte kann er später im Spielverlauf **einmalig** nutzen (siehe Aktion B).

Hinweis: Jeder Spieler darf sich seine Ersatzkarte immer wieder anschauen; merken ist nicht erforderlich.

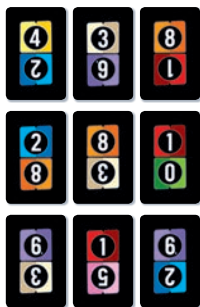
Die restlichen Karten werden mit der Rückseite nach oben als zwei etwa gleichgroße Zugstapel nebeneinander in die Tischmitte gelegt.



2 Zugstapel



Ersatzkarte



Sarah hat 10 Karten erhalten. Sie hat 9 dieser Karten, so wie sie es möchte, als 3x3-Raster mit den Rückseiten nach oben vor sich abgelegt.

Links neben sich hat Sarah ihre Ersatzkarte platziert (die sie sich angeschaut hat).

Die beiden Zugstapel liegen in der Tischmitte.

Spielablauf

Der linke Nachbar des Gebers beginnt. Er muss sich für **genau eine** der beiden folgenden Aktionen entscheiden und diese ausführen, entweder **A (eine Karte aufdecken)** oder **B (eine Karte aus dem Raster entfernen und ersetzen)**. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und führt seinerseits genau eine der beiden Aktionen seiner Wahl aus. Es ist **nicht erlaubt** zu passen.

Aktion A

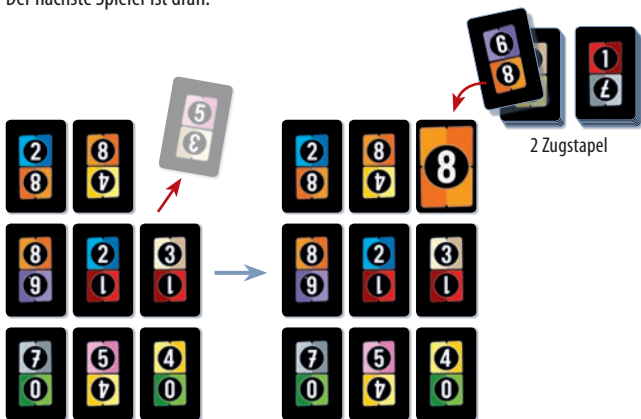
Der Spieler deckt **eine beliebige Karte** seines Rasters auf, indem er sie von der Rückseite **auf die Vorderseite** dreht. Das war's. Der nächste Spieler ist dran.

Sarah deckt ihre Karte (6-3) auf und es erscheint die 6.



Aktion B

Der Spieler nimmt **eine beliebige Karte** seines Rasters (**egal** ob sie mit **der Rückseite** oder **der Vorderseite** nach oben liegt!) und legt sie beiseite an den Tischrand auf einen allgemeinen Ablagestapel (mit der Vorderseite nach oben). **Nachdem** der Spieler die Karte auf den Ablagestapel gelegt hat, nimmt er sich die oberste Karte von einem beliebigen der beiden Zugstapel aus der Tischmitte und legt sie offen, **also mit der Vorderseite nach oben**, an die gerade freigeräumte Stelle seines Rasters. Das war's. Der nächste Spieler ist dran.



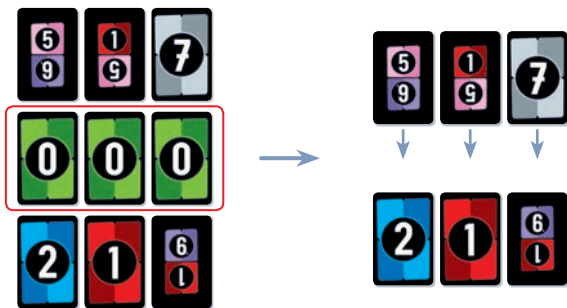
Linus entfernt die Karte rechts oben aus seinem Raster und legt sie auf den Ablagestapel. Anschließend nimmt er die oberste Karte vom linken Zugstapel und legt sie offen an die freigeräumte Stelle. Es erscheint eine 8.

Achtung: Einmaliges Einsetzen der Ersatzkarte! Einmal im Spielverlauf kann jeder Spieler während Aktion B seine Ersatzkarte in der beschriebenen Weise nutzen. Er zieht dann **keine Karte vom Zugstapel** sondern legt **stattdessen seine Ersatzkarte** an die freigeräumte Stelle seines Rasters (natürlich mit der Vorderseite nach oben!). Der Spieler spielt fortan ohne Ersatzkarte weiter. Er bekommt also keine neue Ersatzkarte!

Eine Reihe abräumen

Zeigen alle Karten einer Reihe oder Spalte **die gleiche Zahl** (hiermit sind ausschließlich die Vorderseiten gemeint), dann räumt der Spieler **die komplette Reihe** (bzw. Spalte) sofort ab und legt sie beiseite an den Tischrand auf den allgemeinen Ablagestapel (mit der Vorderseite nach oben).

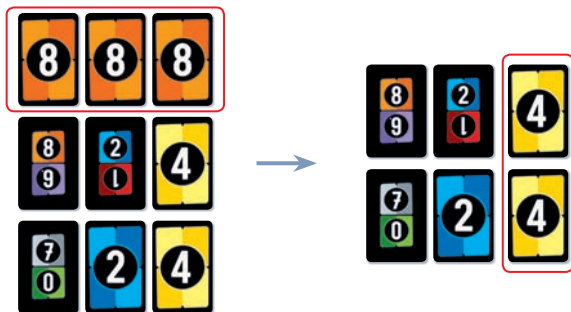
Beachte: Sollte die mittlere Reihe oder Spalte des Rasters abgeräumt werden, dann wird das Raster anschließend sofort wieder lückenlos zusammengeschoben.



Alle Karten der mittleren Reihe zeigen die gleiche Zahl (die 0). Maria entfernt die Reihe und schiebt ihr Raster lückenlos zusammen.

Im Spielverlauf werden die Raster durch das Abräumen der Reihen immer kleiner. Besteht eine Reihe (egal ob senkrecht oder waagerecht) nur noch **aus zwei Karten**, dann kann diese Reihe abgeräumt werden, sobald **beide Karten die gleiche Zahl** zeigen.

Achtung: Kettenreaktion möglich! Wenn ein Spieler eine Reihe abräumt, kann es passieren, dass dadurch eine weitere Reihe abgeräumt werden kann (gegebenenfalls auch mehrere oder gar alle). Dies ist ausdrücklich erlaubt und wird **sofort** ausgeführt.



Sarah entfernt zunächst die waagerechte Reihe mit den drei 8en. Dann entfernt sie die senkrechte Reihe mit den beiden 4en. Sie hat danach nur noch vier Karten übrig.

Die Reihen werden grundsätzlich **einzel nacheinander** abgeräumt.

Achtung, Sonderfall: Sollten in einem 2x2-Raster eine senkrechte und eine waagerechte Reihe gleichzeitig fertig gestellt werden, kann der Spieler **nur eine** dieser beiden Reihen (seiner Wahl) abräumen.

Weiterer Spielverlauf & Spielende

In der beschriebenen Weise wird reihum gespielt. Sollte ein **Zugstapel aufgebraucht** sein, werden die Karten des Ablagestapels gut gemischt und als neuer Zugstapel hingelegt. Gegebenenfalls sollte gleichzeitig auch der andere Zugstapel etwas aufgefüllt werden, indem man einige Karten unten drunter schiebt.

Hat ein Spieler sein 3x3-Raster **komplett abgeräumt**, endet die Runde **sofort**. Dieser Spieler bekommt 0 Punkte notiert (besser geht's nicht). Alle anderen Spieler drehen sämtliche Karten ihres Rasters **auf die Vorderseite** und addieren die Werte. Die Summe wird notiert.

Beachte: Es dürfen jetzt keine Reihen mehr abgeräumt werden.

Hinweis: Falls jemand noch seine ungenutzte Ersatzkarte neben sich liegen hat, wird diese **nicht** gewertet.

In der beschriebenen Weise wird Runde für Runde gespielt. Der Geber wechselt jeweils im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet, sobald ein Spieler **60 Punkte erreicht oder überschritten** hat. Der Spieler **mit den wenigsten Punkten** ist Sieger.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger. Natürlich könnt ihr auch mehr oder weniger Punkte vereinbaren oder eine festgelegte Anzahl an Runden spielen.



Linus hat sein Raster komplett abgeräumt und die Runde endet. Sarah hat noch vier Karten in ihrem Raster übrig. Sie dreht alle diese Karten auf die Vorderseite und addiert die Werte.

Sarah bekommt 11 Punkte notiert ($8+1+0+2=11$).