

BLANCO



Wer räumt als Erster
alles ab?

3045082501



Reinhard Staupe

Spieler: 2–5

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 20 Minuten

MATERIAL



120 Spielkarten

Jede Karte zeigt **einen farbigen senkrechten Blitz**. Die Blitze gibt es in 10 verschiedenen Farben. Außerdem zeigt jede Karte eine schwarze Zahl von 1–12. Jede Zahl gibt es 10 mal.

Achtung: Für Menschen mit **Farbsehschwäche** haben wir zur besseren Farbunterscheidung links oben und rechts unten unterhalb der Zahl ein kleines Symbol abgebildet. Zu jeder Farbe gehört ein anderes Symbol.



DAS WETTRENNEN

Jeder Spieler startet mit einem 3x3-Raster aus 9 verdeckten Karten. Wenn du alle Karten deines 3x3-Rasters komplett abgeräumt hast, bekommst du 12 neue Karten, die du verdeckt als 4x3-Raster auslegst. Wer sein 4x3-Raster zuerst **komplett abgeräumt** hat, ist Sieger.

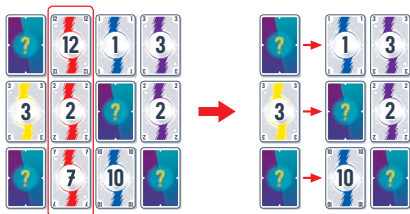
DAS RASTER ABRÄUMEN

Am Anfang liegen alle Karten des Rasters verdeckt, später werden immer mehr Karten aufgedeckt. Jeder Spieler versucht, immer mehr Reihen seines Rasters abzuräumen, bis das Raster komplett weg ist. Es können immer nur **komplette Reihen** abgeräumt werden, sowohl waagerechte als auch senkrechte.

Es gilt zu jedem Zeitpunkt des Spiels – für alle Reihen, die aus 2, 3 oder 4 Karten bestehen:

- 1.) Zeigen **alle Karten** einer senkrechten Reihe **gleichfarbige Blitze**, dann wird diese Reihe abgeräumt.
- 2.) Zeigen **alle Karten** einer waagerechten Reihe **gleiche Zahlen**, dann wird diese Reihe abgeräumt.

Abgeräumte Reihen werden grundsätzlich **in die Schachtel** zurückgelegt. Entsteht durch das Abräumen **eine Lücke im Raster**, dann schiebt der Spieler sein Raster wieder **lückenlos** zusammen.



Beispiel: Sarah hat in ihrem 4x3-Raster drei rote Blitze in einer senkrechten Reihe und entfernt diese Reihe komplett. Anschließend schiebt sie ihr Raster wieder lückenlos zusammen.



Beispiel: Tim hat in seinem 4x3-Raster vier 6en in einer waagerechten Reihe und entfernt diese Reihe komplett.

SPIELVORBEREITUNG

Die 120 Karten werden gut gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler bekommt **9 Karten**, die er **verdeckt** (ohne sie anzuschauen) als **3x3-Raster** vor sich ablegt. Die restlichen Karten kommen als **verdeckter Zugstapel** in die Tischmitte. Die oberste Karte des Zugstapels wird abgehoben und offen daneben gelegt – sie bildet den Beginn des **offenen Ablagestapels**. Jeder Spieler:

- deckt **eine** beliebige Karte seines Rasters auf
- schaut sich eine beliebige **verdeckte Karte** seines Rasters an (und legt sie dann wieder verdeckt zurück)
- zieht **zwei** Karten **vom verdeckten Zugstapel** und nimmt sie auf die Hand.



Beispiel: Maria hat eine Karte ihres 3x3-Rasters aufgedeckt (rote 7), sich eine Karte geheim angeschaut (rechts in der Mitte) und hält zwei Karten auf der Hand (blaue 10 und grüne 12). In der Tischmitte liegen der verdeckte Zugstapel und der offene Ablagestapel.

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 ziehen) oder **B** (zwei Karten vertauschen). Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und führt seinerseits genau eine der beiden Aktionen seiner Wahl aus.

Hinweis: Aktion **A** ist sozusagen die Hauptaktion, die meistens ausgeführt wird. Aktion **B** führt man eher selten aus.

Aktion A:

Der Spieler zieht **eine Karte** und nimmt sie auf die Hand – entweder zieht er die oberste Karte vom verdeckten Zugstapel oder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel, ganz wie er möchte. Er hat nun drei Karten auf der Hand. Von diesen drei Karten muss er sich **eine Karte** aussuchen und entweder:

- offen auf den Ablagestapel legen und dafür eine beliebige **verdeckte Karte** seines Rasters aufdecken (falls er im Spielverlauf keine verdeckte Karte mehr hat, braucht er keine Karte aufzudecken)
- oder **offen** an eine beliebige Stelle seines Rasters legen – entweder an die Stelle einer bisher offenen Karte oder an die Stelle einer bisher verdeckten Karte, ganz wie er möchte. Die bisher dort liegende Karte wird ausgetauscht und offen auf den Ablagestapel gelegt.



Beispiel:

Maria hat eine Karte vom Zugstapel gezogen (orange 5). Sie hat nun drei Karten auf der Hand. Sie nimmt die grüne 12, legt sie rechts oben in ihr Raster und tauscht sie gegen die bisher verdeckt dort liegende Karte aus. Die bisher verdeckt dort liegende Karte kommt offen auf den Ablagestapel.

Aktion B:

Der Spieler zieht **keine** Karte. Stattdessen **vertauscht** er **zwei beliebige Karten** seines Rasters, die **unmittelbar nebeneinander** liegen, also waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal!) benachbart sind – das können zwei offene Karten sein oder zwei verdeckte Karten oder eine offene Karte und eine verdeckte. Die beiden betreffenden Karten tauschen die Position miteinander.

Beachte: Sollte bei den beiden vertauschten Karten eine verdeckte Karte dabei sein, dann wird diese aufgedeckt und offen hingelegt. Sollten beide Karten bisher verdeckt gewesen sein, dann wird **nur eine** dieser beiden Karten aufgedeckt. Der Spieler kann frei entscheiden, welche der beiden Karten er aufdeckt (ohne sie vorher anzuschauen).

WEITERER SPIELVERLAUF & SPIELLENDE

In der beschriebenen Weise wird reihum gespielt. Sollte der **Zugstapel aufgebraucht** sein, bleibt nur die oberste Karte des Ablagestapels offen liegen. Die restlichen Karten des Ablagestapels plus die Karten, die in der Schachtel liegen, werden gut gemischt und als neuer Zugstapel hingelegt.

Hat ein Spieler sein 3x3-Raster **komplett abgeräumt**, wird der Spielablauf kurz unterbrochen. Der Spieler bekommt sofort **12 Karten** vom Zugstapel, die er **verdeckt** (ohne sie anzuschauen) als **4x3-Raster** vor sich ablegt (je 4 Karten nebeneinander und 3 Karten untereinander). Er deckt eine beliebige Karte seines 4x3-Rasters auf, schaut sich eine beliebige Karte geheim an und hat weiterhin seine beiden Karten auf der Hand. Anschließend wird das Spiel ganz normal fortgesetzt.

Wer sein 4x3-Raster zuerst komplett abgeräumt hat, ist Sieger.

Wer möchte, kann natürlich mehrere Partien hintereinander spielen, bis jemand eine vereinbarte Anzahl an Partien gewonnen hat. Oder ihr notiert nach jeder Partie die Anzahl der Karten, die jeder Spieler noch in seinem Raster hat (je weniger, desto besser). Wer nach mehreren Partien die wenigsten Punkte hat, ist Sieger.

ACHTUNG!



Noch ein Spieltipp: Du solltest es vermeiden, nur noch eine einzige Reihe in deinem Raster zu haben, die aus genau 3 Karten (oder gar 4) besteht, da diese schwer abzuräumen ist. Besser ist am Schluss stets eine Reihe aus genau 2 Karten.

