



WER ZULETZT PASST,
LACHT AM LÄNGSTEN

3040084024



Steffen & Florian Benndorf

Spieler: 2-5

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

INHALT

100 Zahlenkarten, Werte von 1 bis 100 (jede dritte Karte ist **lila**, der Rest **orange**),
20 Karten „**Passé**“ (mit dem zwinkernden Fuchs)



SPIELZIEL

Die Karten werden reihum in einer **aufsteigenden Zahlenreihe** in der Tischmitte abgelegt. Die Regeln sind denkbar einfach, denn man muss einfach nur eine höhere Karte anlegen, oder die letzte Karte der Zahlenreihe mit einer niedrigeren Karte ersetzen.

Wer nicht anlegen kann, muss Karten vom Ende der Kartenreihe nehmen und als Strafkarten bei sich ablegen, bis die eigene Karte passt. Und wenn ein Fünziger-Sprung gemacht wird, droht sogar die ganze Kartenreihe als Strafe. Glück für den, der noch einen Fuchs zum Passen hat!

VORBEREITUNG

Mischt alle 120 Karten **gründlich!** Entfernt **20 Karten** ungesehen aus dem Kartendeck. Sie werden für die aktuelle Spielrunde nicht benötigt. Jeder erhält **5 Karten**, die er auf die Hand nimmt. Legt die restlichen Karten als verdeckten Zugstapel an den Tischrand. Ihr braucht daneben etwas Platz, um im weiteren Spielverlauf eine gemeinsame Kartenreihe auslegen zu können. Bestimmt eine Person, die das Spiel beginnt. Sie ist der erste aktive Spieler.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft reihum. **Der aktive Spieler wählt aus seinen Handkarten immer genau eine Karte aus.** Das kann eine Zahlenkarte oder eine

Passe-Karte sein. Diese wird immer als letzte Karte an die Zahlenreihe angelegt. Die Zahlenwerte der schon gelegten Karten müssen immer sichtbar bleiben. Damit die Karte angelegt werden kann, müssen manchmal Karten vom Ende der Kartenreihe entfernt werden. Diese Karten werden zu Strafkarten, die ihr als **eigenen** verdeckten Stapel neben euch ablegt.

Wichtig! Strafkarten werden niemals zurück auf die Hand genommen, sondern immer auf den eigenen Stapel gelegt!

Direkt nachdem ihr eine Karte ausgespielt habt, zieht ihr wieder eine Karte vom Zugstapel nach.

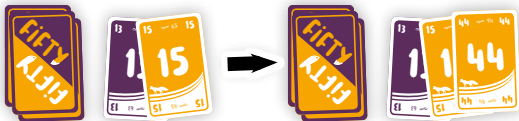


Zahlenkarte anlegen

Wichtiger Tipp für Spielneulinge: Am besten legt ihr eure ausgewählte Karte offen vor euch ab, und legt sie dann den Regeln entsprechend an die Zahlenreihe an.

Gibt es noch keine Zahlenreihe, legst du deine Karte einfach neben den Nachziehstapel und beginnst damit eine neue Zahlenreihe. Existiert schon eine Zahlenreihe, dann gibt es drei mögliche Situationen:

- Deine Karte ist **höher als die letzte Karte** der Reihe → Dann legst du deine Karte einfach als neue letzte Karte an die Zahlenreihe. Das ist schon alles.



- Deine Karte ist **höher als die vorletzte Karte** der Reihe → Dann ersetzt du die letzte Karte der Reihe mit deiner Karte. *Siehe A: Letzte Karte der Kartenreihe ersetzen.*
- Die Karte ist **zu niedrig** → Dann musst du solange Karten vom Ende der Zahlenreihe entfernen, bis deine Karte gelegt werden kann. *Siehe B: Karten entfernen, um legen zu können.*

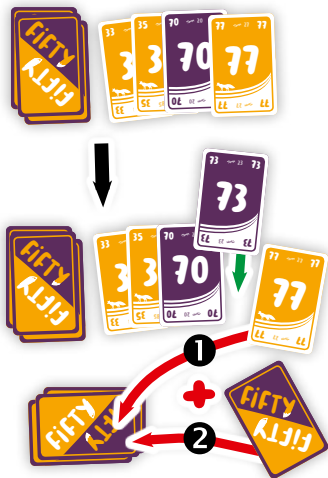
A: Letzte Karte der Kartenreihe ersetzen

Ist deine Karte **höher** als die **vorletzte** und **niedriger** als die **letzte Karte** der Zahlenreihe, dann passt sie besser und kann die letzte Karte der Zahlenreihe **ersetzen**. Tausche dazu deine Karte mit der letzten Karte der Reihe aus.

Beispiel: Florian hat die 77 an die 70 angelegt. Jetzt ist Simon dran. Er spielt die 73 aus und kann damit die 77 ersetzen.

Die **ersetzte** Karte der Zahlenreihe wird nun zu einer **Strafkarte ①**.

- Ist sie **lila**, musst du sie **selber nehmen**.
- Ist sie jedoch **orange**, muss sie der Spieler nehmen, welcher sie ursprünglich gelegt hat. Zusätzlich darfst du diesem Spieler auch noch eine deiner schon gesammelten Strafkarten mit dazugeben **②**!



Spieltipp: Lila Karten ersetzt man nur, wenn es nicht anders geht. **Orange Karten versucht man immer zu ersetzen**, weil man dadurch auch noch eine schon gesammelte Strafkarte abgeben kann.

B: Karten entfernen, um anlegen zu können

Passt deine ausgespielte Karte nicht an das Ende der Zahlenreihe, musst du so viele Karten **vom Ende der Zahlenreihe** entfernen bis du deine Karte anlegen kannst. Entfernte Karten musst du jedoch als Strafe nehmen. Wenn deine Karte niedriger ist als **alle** Zahlenkarten der Reihe, musst du alle Karten entfernen, damit du deine Karte legen kannst. Du beginnst dann eine neue Zahlenreihe.

Beispiel: Simon hat keine hohen Karten, die er legen könnte und auch keine Passe-Karte. Er spielt die 62. Damit er sie anlegen kann, muss er alle Karten hinter der 59 entfernen und als Strafkarten nehmen und auf seinen Stapel legen.



Eine Passe-Karte spielen

Anstatt einer Zahlenkarte kann man auch immer eine Passe-Karte an das Ende der Zahlenreihe legen.



Liegt schon eine Passe-Karte am Ende der Zahlenreihe, kannst du

- entweder ebenfalls eine Passe-Karte dazulegen und der nächste Spieler ist dran,



- oder du legst eine Zahlenkarte. Dann musst du jedoch die Passe-Karte(n) und wenn nötig auch ausliegende Zahlenkarten entfernen ❶, bis du deine Zahlenkarte als **letzte Karte** an die Reihe anlegen kannst ❷. Alle entfernten Karten musst du selbst als Strafkarten nehmen ❸!



➔ **Nicht vergessen:** Habt ihr eine Karte ausgespielt, zieht ihr direkt im Anschluss wieder auf 5 Handkarten nach.

Einen Fünziger-Sprung machen

Alle Mitspieler sollten ständig die letzte Karte der Zahlenreihe im Blick haben. Denn hat ein Spieler die Zahlenkarte auf der Hand, die **genau 50 höher oder niedriger** ist, darf er sie **sofort** legen, selbst wenn er gar nicht dran ist! Er darf die Karte also einfach dazwischenwerfen. **Beispiele für mögliche Sprünge:** 1 ↔ 51, 23 ↔ 73, 86 ↔ 36, 100 ↔ 50 usw.



Der Spieler, welcher den Fünziger-Sprung macht, sagt das **DEUTLICH** an und legt seine Karte **NEBEN** die Zahlenreihe.

Der Spieler, der die LETZTE Zahlenkarte gelegt hat, muss nun das Spiel fortsetzen!

Nach einem Fünziger-Sprung darf man **nur noch Passe-Karten** spielen! Der erste Spieler, welcher keine Passe-Karte mehr legen kann oder will, muss **alle Karten** (Zahlenreihe + Passe-Karten) **als Strafkarten** nehmen. Das kann auch jenen Spieler treffen, der den Fünziger-Sprung ausgelöst hat! Er beginnt danach eine neue Zahlenreihe.



Beispiel: Barbara hat die 73 gelegt. Florian hat die 23 auf der Hand (= Fünziger-Sprung), die er nun sofort ausspielt. Er sagt laut: „Fünziger-Sprung!“ und zieht eine Karte vom Zugstapel nach. Barbara muss nun das Spiel fortsetzen. Es dürfen nur noch Passe-Karten gespielt werden. Barbara legt eine Passe-Karte und zieht ebenfalls eine Karte nach. Nun kommt Simon an die Reihe. Da er keine Passe-Karte hat, muss er die komplette Zahlenreihe inklusive der Passe-Karte als Strafe nehmen. Simon spielt danach die 13 und beginnt damit eine neue Zahlenreihe.

Die Chance den Fünziger-Sprung zu machen ist vorbei, sobald der aktive Spieler seine Karte ausgelegt hat. Man darf **keinen Fünziger-Sprung** bei einer Karte machen, die man **zuvor selbst gelegt** hat!

SPIELUNDE UND AUSWERTUNG

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht wird nicht mehr nachgezogen, das Spiel aber normal fortgesetzt. Das Spiel endet ab jetzt in 2 Fällen:

- Ein Spieler musste die **komplette Zahlenreihe als Strafe nehmen**.
- Ein Spieler mit **nur noch 1 Handkarte** kommt an die Reihe. **Alle decken nun ihre Handkarte(n) auf**. Spieler, die jetzt noch eine **Passe-Karte auf der Hand** haben, **sind automatisch aus dem Spiel ausgeschieden**. Wer von den übrigen Spielern die **Karte mit dem niedrigsten Zahlenwert** hat, muss die **komplette Zahlenreihe als Strafe nehmen**.

In beiden Fällen muss er auch die restlichen Handkarten der Mitspieler als Strafe nehmen.

BEACHT: Solange es noch mindestens 1 Karte zum Nachziehen gibt, kann nach dem Abräumen der kompletten Zahlenreihe wieder eine neue Zahlenreihe begonnen werden und das Spiel wird normal fortgesetzt.

Nach Spielende vergleicht ihr die Anzahl eurer Strafkarten. Gewonnen hat natürlich, wer die wenigsten Strafkarten besitzt.

