



PERFECT NUMBERS

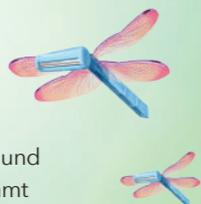
Euer Ziel

In diesem Spiel nehmt ihr Kartengruppen vom "Markt" und fügt sie sortiert nach Farbe eurer Sammlung hinzu. Nehmt ihr eine perfekte Zahl vom Markt, könnt ihr eine Farbreihe abschließen. Alle Karten in dieser Reihe wandern dann in eure Punktstapel und sind je 1 Punkt wert. Längere Reihen winken mit verlockenden Bonuspunkten, jedoch steigt damit das Risiko, die Karten abwerfen zu müssen. Wer am Ende die meisten Punkte (Karten) hat, gewinnt.

Vorbereitung

Wer beginnt, erhält die Startkarte. Entscheidet dies nach einer Methode eurer Wahl. Mischt alle anderen Karten und legt diese als verdeckten Zugstapel in die Mitte. Zieht jeweils 3 Karten vom Stapel. Sind darunter Aktionskarten, so mischt diese zurück in den Stapel und zieht neue, bis ihr 3 Zahlenkarten habt. Legt eure Karten offen vor euch aus, Karten gleicher Farbe dabei überlappend in eine Reihe. Dies ist eure Sammlung.

Während der gesamten Partie gilt eine wichtige Regel: Wann immer ihr Karten gleicher Farbe erhaltet, fügt sie der entsprechenden Farbreihe nacheinander von niedrigstem zu höchstem Zahlenwert hinzu. Mit sehr viel Glück kann es dazu kommen, dass ihr bereits in der Vorbereitung Punkte erhaltet.



Füllt danach den "Markt": zieht dazu Karten vom Stapel und legt sie offen in 4 Kartengruppen aus. Die Gruppen bestehen dabei aus 3, 2, 2, 1 Karten.

Ablauf einer Partie

Eine Partie besteht aus mehreren Runden. In jeder davon nehmt ihr reihum Kartengruppen vom Markt, bis dieser leer ist. Es beginnt, wer die Startkarte hat, dann weiter im Uhrzeigersinn. Seid ihr zu zweit oder zu dritt, nehmen manche von euch also 2-mal Karten.

Ein Spielzug besteht aus:

- Eine Kartengruppe vom Markt nehmen
- Karten deiner Sammlung hinzufügen, eventuell auch der anderer
- Optional: Aktionskarte(n) spielen

Eine Kartengruppe vom Markt nehmen

Nimm 1 Kartengruppe vom Markt. Dies meint die gesamte Gruppe, nicht nur eine Auswahl davon.

Karten der Sammlung hinzufügen

Nimmst du Karten, fügst du sie normalerweise deiner Sammlung hinzu. Lege Karten mit Zahlen dabei in farblich sortierte Reihen.



Du kannst frei entscheiden, in welcher Reihenfolge du neue Farben deiner Sammlung hinzufügst. Nimmst du eine Kartengruppe mit neuen als auch bereits vorhandenen Farben, musst du die Karten vorhandener Farbe zuerst hinzufügen (sogar vor dem Lagern von Aktionskarten).

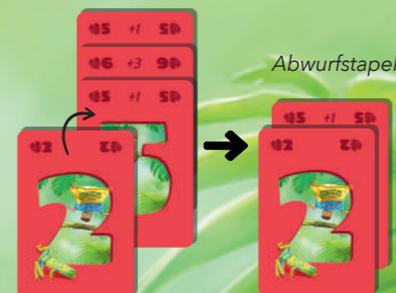
Beim Hinzufügen einer Karte können folgende 3 Fälle eintreten: 1) Die Zahl auf der hinzugefügten Karte ist **höher** als die Anzahl Karten in der entsprechenden Farbreihe (inklusive gelegter Karte). Hierbei passiert nichts, füge die Karte der Reihe hinzu. 2) Die hinzugefügte Karte hat die perfekte Zahl: sie entspricht **genau** der Anzahl Karten in der entsprechenden Farbreihe (inklusive gelegter Karte). Du **darfst** die Reihe abschließen, also alle Karten der Reihe umdrehen und deinem Punktstapel hinzufügen. 3) Die Zahl auf der hinzugefügten Karte ist **niedriger** als die Anzahl Karten in der entsprechenden Farbreihe (inklusive gelegter Karte). Füge die Karte der Reihe hinzu. Dann wirf so viele Karten dieser Reihe ab, wie der gelegten Zahl entspricht.



Höhere Zahl



Perfekte Zahl (genau richtig)



Niedrigere Zahl

Nimmst du mehrere Karten der gleichen Farbe auf einmal, füge sie der entsprechenden Reihe nacheinander **von niedrigstem zu höchstem Zahlenwert** hinzu. Handle eventuelle Effekte auf die Reihe sofort ab (z.B. das Abwerfen von Karten), bevor du weitere Karten dieser Farbe hinzufügst.

Die Zahlenkarten mit 5, 6 und 7 zeigen einen Bonus (+1, +3 und +5). Schließt du eine Reihe durch Hinzufügen einer dieser Karten ab, so nimm dir die dem Bonus entsprechende Anzahl Karten vom Zugstapel und füge sie deinem Punktstapel hinzu. Hinweis: Den Bonus erhältst du nur, wenn du die Reihe mit dieser Zahl abschließt, nicht wenn sie bereits in der Reihe liegt.

4 Plätze

Du darfst von jeder Farbe nur 1 Reihe in deiner Sammlung haben, außerdem 1 Reihe zum Lagern von Aktionskarten. Insgesamt hast du aber nur 4 freie "Plätze", darfst also max. 4 Reihen vor dir liegen haben.



Nimmst du eine Karte mit neuer Farbe (oder eine Aktionskarte, ohne bereits Aktionskarten zu lagern), aber alle 4 Plätze deiner Sammlung sind schon belegt, hast du 2 Möglichkeiten:

1. Füge die Karte einer fremden Sammlung hinzu. Dies ist nur möglich, wenn die fremde Sammlung einen freien Platz oder eine Reihe der entsprechenden Farbe hat. Sollte dies dazu führen, dass Karten abgeworfen werden müssten, füge diese stattdessen dem (betroffenen) fremden Punktstapel hinzu. Schließt du hingegen durch das Anlegen eine Reihe ab, so erhältst DU die Reihe und somit die Punkte.
2. Wirf eine gesamte Reihe aus deiner Sammlung ab, um den Platz für die neue Farbe oder Aktionskarte frei zu machen.

Sollte Option 1 nicht möglich sein, musst du Option 2 wählen. Aktionskarten darfst du einer fremden Sammlung nicht hinzufügen. Eine neu erhaltene Aktionskarte kannst du daher nur lagern oder direkt nach dem Nehmen vom Markt nutzen. Hast du bereits gelagerte Aktionskarten, so kannst du diese in Option 2 abwerfen, um einen freien Platz zu erhalten.

Eine Runde endet, sobald der Markt leer ist und die letzten genommenen Karten abgehandelt wurden. Füllt den Markt danach wieder auf und gebt die Startkarte im Uhrzeigersinn weiter.



Joker

Die Jokerkarten dürfen jeder Farbreihe hinzugefügt werden. Nimmst du sie vom Markt, musst du sie also immer deiner Sammlung hinzufügen. Du darfst keine

Reihe abwerfen, um Platz für den Joker zu machen. Hast du gerade keine Farbreihen, so kannst du mit dem Joker eine neue Reihe beginnen.

Hinweis: Jokerkarten mit 5, 6 und 7 geben keinen Bonus. Ansonsten gelten für sie aber die normalen Regeln zum Anlegen.

Aktionskarten

Es gibt 3 Arten von Aktionskarten. Sie werden den normalen Zahlenkarten untergemischt.

Aktionskarte: Schützen

Nutzt du diese Karte, so lege sie verdeckt auf eine deiner Farbreihen.

Alternativ kannst du diese Aktionskarte auch abwerfen, um die oberste Karte einer deiner Farbreihen verdeckt auf eine deiner Farbreihen zu legen. Die verdeckt liegende Karte hat keinen Zahlenwert, zählt jedoch als 1 Karte der jeweiligen Farbreihe. Jede Farbreihe mit verdeckter Karte obenauf ist vor anderen geschützt, hier können die anderen keine Karten hinzufügen oder stehlen. Du darfst eine verdeckte Karte nicht als einzige Karte auf einen freien Platz legen.



Aktionskarte: Bewegen

Nutzt du diese Karte, nimm die unterste Karte einer deiner Farbreihen und lege sie auf die oberste Position dieser Reihe. Du kannst auf diese Weise eine Reihe abschließen.



Aktionskarte: Stehlen

Nutzt du diese Karte, kannst du die oberste Karte einer fremden Farbreihe nehmen und deiner eigenen Sammlung hinzufügen oder stattdessen abwerfen.

Nimmst du eine Kartengruppe vom Markt, welche mind. 1 Aktionskarte enthält, hast du folgende Möglichkeiten:

1. Nutze die Aktionskarte im aktuellen Zug. Du kannst dies vor, während oder nach dem Nutzen anderer Karten oder dem Hinzufügen einer Karte zur eigenen/fremden Sammlung tun. Wirf die genutzte Aktionskarte danach ab, außer sie schützt eine Reihe.
2. Lagere die Aktionskarte auf einem Platz deiner Sammlung. Du kannst nur 1 Platz zum Lagern von Aktionskarten verwenden. Darauf dürfen max. 2 Aktionskarten lagern, und diese dürfen nicht von der gleichen Art sein. Kannst du eine Aktionskarte nicht lagern, bleibt dir nur Option 1.

Du kannst in deinem Zug mehrere Aktionskarten hintereinander nutzen, egal ob gerade vom Markt genommen oder auch in Kombination mit zuvor gelagerten Aktionskarten. Gelagerte Aktionskarten können hierbei jederzeit im eigenen Zug genutzt werden, unabhängig von ihrer Position in der Reihe.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald der Markt nicht mehr vollständig für eine neue Runde aufgefüllt werden kann. Werft alle (Aktions-) Karten eurer Sammlungen ab, sie sind nichts wert. Zählt eure gesammelten Punkte (1 Karte im Punktstapel = 1 Punkt). Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Variante für mehr Interaktion

Beherrscht ihr das "normale" Spiel bereits und wollt etwas mehr Interaktion, versucht doch mal diese Variante: Ihr dürft nur 3 Plätze für Farbreihen verwenden. Der 4. Platz ist ausschließlich Aktionskarten vorbehalten. Alle anderen Regeln bleiben unverändert. Dadurch seid ihr häufiger gezwungen, eure Karten bei anderen hinzuzufügen.



MITWIRKUNG

Spielidee: Lars Jansen
Illustration: Hoang Pham
Grafikdesign: Vicky Trouerbach
Veröffentlichung: Jolly Dutch
Version: 2022
Übersetzung: The Geeky Pen

NOCH FRAGEN ZUM SPIEL
ODER DEN REGELN?

