

**Einfach
SPIELEN**

- * Kurze Regeln
- * Sofort loslegen
- * Für clevere Kombinierer

13

5 vor 12

Wer die Zahl hat, hat die Wahl!

Für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

Design: DE Ravensburger, W. Pepperle, Schwarzschild, KniffDesign (Spielanleitung)

Illustration: W. Pepperle, DE Ravensburger

Autor: Michael Schacht · Redaktion: Stefan Brück

Spielmaterial

- 4 Spielpläne
- je 20 Zahlenplättchen in 4 Farben
(jeweils von 1–20)

Spielidee

Jeder Spieler versucht, als Erster seinen Spielplan vollständig mit Zahlenplättchen zu belegen. Dabei muss aber stets darauf geachtet werden, dass alle Zahlen in jeder Reihe bzw. in jeder Spalte nur aufsteigend zueinander angeordnet sein dürfen.

Spielvorbereitung

Die Zahlenplättchen:

Pro Spieler kommt ein kompletter Farbsatz Zahlenplättchen (1–20) ins Spiel. (Die Farben dieser Plättchen spielen während des Spiels keine Rolle mehr.) Nehmen weniger als 4 Spieler teil, werden also entsprechend viele Farbsätze aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Die Zahlenplättchen werden anschließend als gut gemischter *verdeckter Vorrat* in der Tischmitte bereitgelegt.



Ravensburger

Jeder Spieler erhält einen Spielplan, den er so vor sich auslegt, dass sich das „Blaue Dreieck“ unten rechts befindet. Anschließend nimmt sich *jeder* Spieler ein Zahlenplättchen aus der Tischmitte und legt es *offen* auf ein beliebiges seiner vier mit einem Punkt markierten Diagonalfelder. Dann nehmen alle gleichzeitig ein zweites Plättchen auf und legen es auf eines der restlichen drei markierten Felder usw., bis alle Spieler ihre vier Diagonalfelder belegt haben. Dabei sollten die Spieler natürlich bereits das Spielziel im Blick haben, also eine niedrige Zahl eher oben links und eine höhere Zahl eher unten rechts ablegen.



Eine mögliche Startanordnung

Bitte beachten:

Ein einmal abgelegtes Plättchen darf *in dieser Vorbereitungsphase* nicht mehr umgelegt oder ausgetauscht werden.

(Die vier markierten Felder haben während des Spiels keine weitere Bedeutung mehr.)

Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für *eine* der beiden folgenden Möglichkeiten:

A) Verdecktes Plättchen nehmen

Der Spieler deckt ein Zahlenplättchen aus der Tischmitte auf. Anschließend legt er es *offen* auf seinen Spielplan (*siehe dazu auch „Die Lege-Regeln“*). Kann oder will er es nicht platzieren, lässt er es **offen** in der Tischmitte liegen.

B) Offenes Plättchen nehmen

Der Spieler deckt kein Plättchen auf, sondern nimmt sich **stattdessen** ein bereits *offen* in der Mitte liegendes Plättchen und legt es den Lege-Regeln entsprechend auf seinen Spielplan. (*Diese Zugmöglichkeit besteht natürlich nur, wenn mindestens ein offenes Plättchen in der Tischmitte liegt.*)

Die Lege-Regeln:

- Ein Spieler kann ein neues Zahlenplättchen entweder auf ein **freies Feld** seines Spielplans legen oder gegen ein bereits auf seinem Plan ausliegendes Plättchen **aus-tauschen**. Das ausgetauschte Plättchen legt er anschließend **offen** zurück in die Tischmitte.
- Alle Zahlen einer Reihe von links nach rechts bzw. einer Spalte von oben nach unten müssen stets (beliebig) aufsteigend sein. Jedes Zahlenplättchen muss also immer nur zu **allen** anderen Plättchen **in derselben Reihe bzw. derselben Spalte passen**.



Beispiel:

Der Spieler darf die von ihm gerade aufgedeckte 13 nur auf Feld 1 platzieren – oder gegen die 12 bzw. die 15 austauschen. Er entscheidet sich für den sinnvollsten Zug, indem er sie gegen die 12 austauscht, die er anschließend offen zurück in die Tischmitte legt.

Auf den Feldern 2 darf er die 13 nicht platzieren, da sie größer als die 12 ist. Auf den Feldern 3 geht es nicht, da sie gleich groß wie die 13 ist. Und auf den Feldern 4 geht es auch nicht, da die 13 kleiner als die 15 bzw. 16 ist.

Spielende

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler das letzte freie Feld seines Spielplans den Regeln entsprechend mit einem Plättchen belegt. Dieser Spieler ist Sieger.

In seltenen Fällen endet das Spiel auch, wenn ein Spieler das letzte verdeckte Plättchen aus der Mitte aufgedeckt und seinen Zug wie gewohnt zu Ende geführt hat.

In diesem Fall ist derjenige Sieger, dessen Spielplan die wenigsten freien Felder zeigt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Alternatives Spielende

Man kann sich zu Spielbeginn auch darauf einigen, so viele Partien hintereinander zu spielen, wie Spieler teilnehmen, so dass jeder einmal Startspieler ist.

In diesem Fall notieren sich die Spieler am Ende jeder Partie folgende Plus- bzw. Minuspunkte: Der Sieger erhält 2 Pluspunkte; alle anderen notieren sich für jedes noch freie Feld ihres Plans 1 Minuspunkt.

Sieger ist, wer am Ende aller Partien die meisten Plus- bzw. die wenigsten Minuspunkte hat.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com