



STICHTAG

Das Jahrbuch

DEIN TAG, DEIN SPIEL

Ravensburger

In diesem Heft findest du zu jedem Kalenderblatt eine detailliertere Beschreibung. Bei Unklarheiten zum gewählten Datum kannst du also immer hier nachschlagen.

Wenn auf einem Kalenderblatt ganz **unten grüne oder rote Ziffern** abgedruckt sind, die auch im gewählten Tagesdatum enthalten sind, findest du in diesem Heft **weitere wichtige Hinweise für die Regeln** dieses Datums, die zu beachten sind.

ERSTE ZIFFER – DAS SPIELZIEL

0

Das Spiel endet nach genau 3 Runden. Am Ende jeder Runde werden die Punkte von jedem Spieler* notiert. Für jeden Stich, den ein Spieler gewinnen konnte, erhält er 1 Punkt. Wer bei Spielende die **meisten Punkte** besitzt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

1

Das Spiel endet nach genau 3 Runden. Am Ende jeder Runde werden die Punkte notiert. Für jeden Stich, den ein Spieler gewinnen konnte, erhält er einen Punkt. Wer bei Spielende die **wenigsten Punkte** besitzt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

2

Zusätzlich benötigte Karten: Pro Spieler 2 Herzkarten in der Spielerfarbe



Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler seine **persönliche Spielerfarbe** und legt **2 Herzkarten** der gewählten Farbe offen vor sich ab. Für jeden Stich, den ein Spieler gewinnen konnte, erhält er 1 Punkt. Wer am Ende einer Runde die **wenigsten Punkte** gemacht hat, **verliert 1 Herzkarte**. Dazu wird einfach eine der eigenen Herzkarten umgedreht. Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine zweite Herzkarte umdrehen muss. Es gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die **meisten Herzen** offen vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in dieser Runde die meisten Stiche gemacht hat. Ansonsten gibt es mehrere Gewinner.

3

Das Spiel endet sofort nach der Runde, in der ein Spieler **exakt 12 Punkte** erreicht, spätestens aber nach 4 Runden. Für jeden Stich, den ein Spieler gewinnen konnte, erhält er 1 Punkt. **Überschreitet** ein Spieler am Rundenende den Gesamtwert von 12, werden **alle Punkte dieser Runde** nicht hinzugezählt, sondern **abgezogen**. Ein negatives Ergebnis ist daher auch möglich. Schafft es kein Spieler am Rundenende exakt 12 Punkte zu erreichen, gewinnt der Spieler, der **nach 4 Runden** dem Gesamtwert von 12 am nächsten ist.

BEISPIEL:

Sarah hat nach der zweiten Runde 9 Punkte erreicht. Die dritte Runde beendet sie mit 4 Punkten. Da sie damit den Gesamtwert 12 überschreiten würde und dann 13 Punkte hätte, werden diese Punkte stattdessen abgezogen. Am Ende von Runde 3 hat Sarah daher 5 Punkte ($9 - 4 = 5$).

ZWEITE ZIFFER – DIE SPIELREGEL

HINWEIS:

Die **grünen** Ziffern unter dem Abschnitt für die jeweilige **rote** Ziffer sind nur zu beachten, wenn mit der entsprechenden **grünen** Ziffer im Tagesdatum gespielt wird.

0 • Blind

Die Spieler spielen in dieser Variante ihre Karten verdeckt aus. Wer die erste Karte ausspielt, also die erste Karte in den Stich legt, sagt seine gespielte Farbe an, zeigt aber niemandem den Wert oder die Symbole auf der Karte. Alle Mitspieler müssen weiterhin (sofern sie können) die gespielte Farbe bedienen. Sie spielen reihum ihre Karten ebenfalls verdeckt aus und sagen ihre jeweils gespielte Farbe an. Auch sie nennen nicht den Wert oder eventuelle Symbole auf der Karte. Wenn alle eine Karte verdeckt ausgespielt haben, werden die Karten beginnend beim Startspieler und dann in der Spielerreihenfolge aufgedeckt und der Stich ausgewertet.

1 • Wünsch dir was!

Zusätzlich benötigte Karten:

6 Trumpffarben-Karten

Spielt ein Spieler eine 1 in den Stich, darf er eine neue Trumpffarbe bestimmen, die ab dem nächsten Stich gilt. Diese gilt so lange, bis die nächste 1 ausgespielt und gegebenenfalls eine neue Trumpffarbe bestimmt wird. Liegen mehrere 1er in einem Stich, wählt der Spieler mit der zuletzt ausgespielten 1 die neue Trumpffarbe aus.

Rot bleibt so lange Trumpf, bis die erste 1 gespielt wird. Es ist erlaubt, die aktuelle Trumpffarbe nach Ausspielen einer 1 beizubehalten. Auch Rot darf mit dem Ausspielen einer 1 wieder zur Trumpffarbe werden. Zu Beginn jeder neuen Runde ist zunächst wieder Rot Trumpf.

Zur besseren Übersichtlichkeit wird immer die gerade gültige Trumpffarben-Karte in die Tischmitte gelegt.



2 • Gerade/Ungerade

Zu Beginn jeder Runde legen die Spieler alle Handkarten mit **ungeraden Zahlen verdeckt** vor sich ab. Sie behalten nur Karten mit geraden Zahlenwerten (0, 2, 4, 6 & 8; bei fünf Spielern auch die 10) auf der Hand. Im Spiel haben sie daher zunächst nur Zugriff auf die geraden Karten – sie spielen also so, als besäßen sie gar keine ungeraden Karten.

Erst wenn ein Spieler **alle geraden Karten von seiner Hand ausgespielt** hat, darf er seine ungeraden Karten auf die Hand nehmen und mit ihnen spielen. Die 0 zählt in diesem Fall als gerade Zahl.

Natürlich herrscht auch hier der Bedienzwang, wie in der Grundregel beschrieben.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spieler keine einzige gerade Karte erhält. In diesem Fall beginnt er das Spiel sofort mit den ungeraden Karten.

3 • Die Letzten werden die Ersten sein!

In dieser Variante erhält der **Spieler mit den wenigsten Punkten** am Ende jeder Runde **so viele Punkte** gutgeschrieben, wie der oder die **besten Spieler der Runde** erhalten. Gibt es mehrere Spieler mit den wenigsten Punkten, erhalten alle am Gleichstand Beteiligten so viele Punkte wie der beste Spieler. Natürlich werden auch alle Sonderpunkte, die der beste Spieler zusätzlich zu den erzielten Stichen erhält, für die Wertung berücksichtigt.

1 In dieser Variante gewinnt das Spiel, wer am Ende die wenigsten Punkte besitzt. Letzter einer Runde zu sein wäre hier also fatal. Lieber also den vorletzten Platz schaffen!

4 • Stichvorhersage

In jeder Runde nehmen die Spieler ihre Karten auf die Hand und überlegen zunächst, wie viele Stiche sie mit diesen Karten machen werden. Die Spieler lege dann **eine ihrer Handkarten verdeckt** vor sich aus. Diese gilt als Stichvorhersage und gibt die Anzahl der Stiche an, die der Spieler in dieser Runde machen möchte. Gibt es keine Karte mit passendem Wert auf der Hand, sollte der Spieler eine Karte wählen, die der eigentlichen Vorhersage möglichst nahe kommt. Diese Karte legt jeder verdeckt vor sich ab, sie gilt ausschließlich als Vorhersage und nimmt nicht mehr am eigentlichen Spiel teil. Die Anzahl der zu vergebenen Stiche einer Runde reduziert sich damit von 12 auf 11.

Wichtig: Im Spiel zu dritt und zu viert können **maximal 9 Stiche vorhergesagt** werden. Eine höhere Vorhersage ist aufgrund der Kartenwerte nicht möglich.

Sobald alle 11 Stiche ausgespielt sind, deckt jeder Spieler seine Vorhersage auf. Erreicht ein Spieler am Rundenende tatsächlich die vorhergesagte Anzahl an Stichen, erhält er 5 Punkte zusätzlich.

Achtung: Für die Stichvorhersage werden **ausschließlich die erzielten Stiche** betrachtet. Eventuelle Sonderpunkte finden bei der Vorhersage keine Berücksichtigung.

1 Für eine korrekte Vorhersage werden dem Spieler 5 Punkte von den in der aktuellen Spielrunde erzielten Punkten abgezogen und nicht gutgeschrieben. Dadurch ist es möglich, einen negativen Punktwert zu erzielen. Daher lohnt es sich trotzdem die Stichvorhersage zu erreichen.



5 • ON-OFF

Zusätzlich benötigte Karte: 1 ON-OFF-Schalter-Karte

Zu Rundenbeginn wird die Schalterkarte in ON-Stellung (grüne Seite) in die Tischmitte gelegt. **ON** bedeutet, dass aktuell **9 bzw. 11** (im Spiel zu fünft) **der höchste Wert** und 0 der niedrigste Wert innerhalb jeder Farbe ist. Liegt in einem Stich eine Spielkarte mit ON-OFF-Schalter, wird die **Schalterkarte nach der Auswertung des Stichs umgedreht**. Ab dann gilt die neue Stellung des Schalters. Die **OFF-Stellung** (rote Seite) bedeutet, dass die **0 zum höchsten Wert** und die 9 bzw. 11 zum niedrigsten Wert jeder Farbe wird. Landen mehrere Karten mit ON-OFF-Schalter in einem Stich, wird die Schalter-Karte entsprechend oft gewendet. Eine neue Runde beginnt **immer** mit der Schalterkarte in **ON**-Stellung.



6 • Teamwertung

Zusätzlich benötigte Karten: Pro Spieler eine Herz-Karte in Spielerfarbe, außerdem alle Teampartner-Karten in den verwendeten Spielerfarben.



Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler seine **persönliche Spielerfarbe** und legt **1 Herzkarte** der gewählten Farbe **offen** vor sich ab. Jeder Spieler muss eine andere Farbe wählen. Die Teampartner-Karten in den gewählten Spielerfarben werden verdeckt gemischt und an jeden Spieler eine Karte ausgeteilt.

Die Spieler sehen sich ihre Karte geheim an und legen sie anschließend **verdeckt** vor sich aus. Sie kennen nun ihren Teampartner. Bei Rundenende werden die Karten aufgedeckt und jeder Spieler zählt zu seinen eigenen Punkten die **Punkte des geheimen Partners** hinzu. Zieht ein Spieler eine Teampartner-Karte in der eigenen Farbe, zählen die eigenen Punkte doppelt. In der Wertung werden sowohl die Punkte für erzielte Stiche als auch erzielte Sonderpunkte beider Teampartner berücksichtigt.

Zu Beginn einer neuen Runde werden die Teampartner-Karten neu ausgeteilt.

2 Durch diese Spielvariante ist die Spielerfarbe bereits zuvor gewählt worden. Daher muss kein zusätzliches Herz mehr ausgelegt werden.



7 • Veto!

Zusätzlich benötigte Karte: 1 Veto-Karte

Der Spieler rechts vom Spieler, der den ersten Stich gemacht hat, erhält die Veto-Karte. Die Veto-Karte kommt daher erst nach dem 1. Stich ins Spiel.

Die Veto-Karte kann jederzeit im Spiel gegen eine soeben ausgespielte Karte eingesetzt werden. Die ausgespielte Karte kommt dann sofort auf einen Ablagestapel und wird für die

Auswertung des Stichs nicht mehr berücksichtigt. Der Spieler, dessen Karte dadurch entfernt wurde, erhält die Veto-Karte und kann diese in einem **zukünftigen Stich** einsetzen. Das heißt **pro Stich** ist nur **ein Veto** erlaubt. Die Veto-Karte kann in jedem Durchgang einer Runde einmal gespielt werden.

Wichtig: Die Veto-Karte muss unmittelbar auf die Karte gespielt werden, die entfernt werden soll. Es ist nicht erlaubt, erst nachdem alle Spieler eine Karte ausgespielt haben, zu entscheiden, gegen welche der ausliegenden Karten das Veto gespielt werden soll.

Wird die Veto-Karte auf die erste Karte eines Stichs gespielt und diese dadurch entfernt, gibt die Karte des zweiten Spielers die in diesem Stich zu bedienende Farbe vor.

Wird durch die Veto-Karte eine Karte entfernt, die ein für das gespielte Tagesdatum relevantes Symbol trägt, hat das Symbol dieser Karte keine Auswirkung in diesem Stich. Die Veto-Karte kann ein Spieler nicht gegen eine Karte ausspielen, die er selbst ausgespielt hat.

BEISPIEL:

In einem Spiel mit 4 Spielerinnen ist Katja im Besitz der Veto-Karte. Yasmin spielt eine grüne 3 aus. Katja bedient mit der grünen 8, Nina spielt danach die grüne 9. Katja spielt ihre Veto-Karte umgehend gegen die 9 von Nina und entfernt diese. Dafür erhält Nina die Veto-Karte, die sie ab dem nächsten Stich einsetzen kann. Als Letzte spielt Ruth die grüne 0. Der Stich geht an Katja, sie hat ihre Veto-Karte clever eingesetzt.



8 • Doppelschlag

In dieser Variante können die Spieler **bis zu 2 Karten einer Farbe zusammen** ausspielen. Die Kartenwerte werden dann addiert. **BEISPIEL:** Eine 8 und eine 5 derselben Farbe werden zu einer 13.

Dadurch können die Spieler höhere Werte erzielen und damit vielleicht einen Stich gewinnen.

Es ist nicht erlaubt, 2 Karten unterschiedlicher Farbe oder mehr als 2 Karten zusammen auszuspielen. Natürlich darf ein Spieler nach wie vor auch nur eine Karte in den Stich geben.

Sollte es zu einem Gleichstand zwischen zwei Spielern kommen, gewinnt der Spieler den Stich, der zuerst seine 2 Karten als Doppelschlag ausgespielt hat.

Achtung: Spielt ein Spieler 2 Karten aus, kommt er in dieser Runde weniger oft an die Reihe, wodurch er auch weniger Stiche gewinnen kann. Schließlich hat er zuvor mehr Karten „ausgegeben“ als die Mitspieler. Hat am Ende **nur noch ein Spieler** Karten auf der Hand, **zählt jede auf seiner Hand verbliebene Karte als 1 gewonnener Stich**. Das gilt auch dann, wenn ein Datum mit einer **grünen 1 oder 3** gespielt wird und der Spieler womöglich lieber weniger Stiche hätte.

Gewinnt ein Spieler mit seiner letzten Karte einen Stich und scheidet vorzeitig aus (weil die Mitspieler noch Handkarten haben), geht das Ausspielrecht für den nächsten Stich an den nächsten noch im Spiel befindlichen Spieler zur Linken über.

9 • Trumpfsetter

Zusätzlich benötigte Karten: 6 Trumpffarben-Karten

Vor Rundenbeginn legt jeder Spieler eine Handkarte verdeckt vor sich aus. Die Karten werden dann gleichzeitig aufgedeckt. Die **höchste Zahl** gibt mit ihrer Farbe dann die **Trumpffarbe** für diese Runde vor.



Wichtig: Die **Symbole** auf den Karten werden für das **Bestimmen der Trumpffarbe nicht beachtet**. Dies gilt auch für Symbole, die für die Regeln des Datums eine Rolle spielen würden.

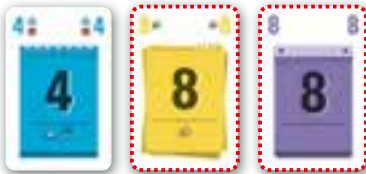
Nachdem die Trumpffarbe bestimmt wurde, kommen alle zur Ermittlung der Trumpffarbe ausgespielten Karten aus dem Spiel und stehen für die Runde nicht mehr zur Verfügung. Daher werden in dieser Runde nur 11 Stiche gespielt.

Werden **mehrere Karten** mit gleich hohem Zahlenwert ausgelegt, werden **alle diese Farben zur Trumpffarbe** für die folgende Runde. Gibt es in einer Runde mehrere Trumpffarben, können auch mehrere gleichwertige Trümpfe in einem Stich landen. In diesem Fall ist immer die zuerst gespielte Karte höher.

Achtung: Auch wenn es mehrere Trumpffarben in einer Runde gibt, so gilt trotzdem die Grundregel des Bedienzangs. Die Spieler müssen in einen Stich immer **eine Karte in der zuerst ausgespielten Farbe** auslegen, solange sie diese Farbe auf der Hand haben.

Vor jeder Runde wird die Ermittlung der Trumpffarbe neu durchgeführt. Auch Rot kann dadurch Trumpffarbe werden.

Wichtig: Im eigentlichen Spiel gilt nach wie vor: Spielt ein Spieler mit Ausspielrecht zuerst Trumpf aus, müssen alle übrigen – sofern möglich – auch Trumpf bedienen. Sollte es mehrere Trumpffarben geben, darf ein Spieler dann auch eine beliebige der jeweiligen Trumpffarben ausspielen. Zur besseren Übersichtlichkeit legt ein Spieler immer die gültige(n) Trumpffarben-Karte(n) der laufenden Runde in die Tischmitte.



BEISPIEL:

In einem Spiel zu dritt legt Inka zu Rundenbeginn eine **blaue 4** aus, Emely eine **gelbe 8** und Markus eine **lila 8**.

Trumpf für diese Runde sind daher **gelb und lila**.

Inka spielt nun eine **grüne 7** aus, Emely hat keine grünen Karten und spielt die **lila 7**. Markus hat ebenfalls keine grünen Karten und trumpft mit der **gelben 7**. Emely macht den Stich, da ihre **lila Trumpf-7** vor der **gelben Trumpf-7** von Markus im Stich lag.



MONAT – DIE SONDERREGEL

HINWEIS:

Die **grünen** und **roten** Ziffern unter dem Abschnitt für den jeweiligen Monat sind nur zu beachten, wenn auf dem Kalenderblatt die entsprechenden **grünen** und/oder **roten** Ziffern ganz unten zu sehen sind.



JANUAR • Ein glückliches neues Jahr!

Am Ende jeder Runde suchen die Spieler alle **Kleeblatt-Karten** aus ihren gewonnenen Stichen heraus, mischen diese und decken zufällig eine Karte auf. Sie erhalten **den Wert der Karte als Sonderpunkte** für diese Runde gutgeschrieben. Wer nur eine Kleeblatt-Karte in seinen Stichen findet, bekommt automatisch den Wert dieser Karte gutgeschrieben. Wer keine Kleeblatt-Karte in seinen Stichen hat, kann auch keine zusätzlichen Punkte erhalten.



FEBRUAR • Narrenzeit

Landet mindestens eine Karte mit Narrenkappe im Stich, geben alle Spieler nach diesem Stich ihre komplette **Kartenhand einmal an ihren linken Mitspieler weiter**. Teampartner-Karten und Herz-Karten bleiben aber vor den Spielern liegen.



- 2 Wird bei dieser Regel eine Narrenkappe gespielt, geben die Spieler sowohl alle Karten auf ihrer Hand, als auch die eventuell noch nicht gespielten und verdeckt liegenden ungeraden Karten weiter. Verdeckt liegende Karten werden auch verdeckt liegend weitergegeben.
- 4 Bei der Stichvorhersage sollten die Spieler bedenken, dass sie unter Umständen später andere Karten auf die Hand bekommen.
- 8 Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand (weil er den Doppelschlag genutzt hat), wird er übersprungen, wenn er von seinem rechten Mitspieler – durch die Narrenkappe – Karten erhalten würde.



MÄRZ • Der Frühling wird ein Knaller!

Landet mindestens eine Explosion in einem Stich, macht sie den kompletten Stich wertlos. Der Stich geht also nicht an den Gewinner, sondern kommt sofort auf einen Ablagestapel und wird nicht gewertet. Das Ausspielrecht für den nächsten Stich bleibt trotzdem beim Gewinner des Stiches mit der Explosion.



- 1** Fällt eine Explosion in einen Stich, in dem sich mindestens eine 1 befindet, wird der Trumpffarben-Wunsch nicht beachtet. Der Stich kommt auf den Ablagestapel, die zuletzt gewählte Trumpffarbe bleibt bestehen.
- 4** Bei der Stichvorhersage ist zu bedenken, dass bis zu 6 Stiche (also die sechs Karten mit der 0) in einer Runde durch Explosionen nicht gewertet werden könnten.
- 5** Fällt eine Explosion in einen Stich, in dem sich mindestens ein ON/OFF-Schalter befindet, wird die Auswirkung des Schalters nicht beachtet. Der Stich kommt auf den Ablagestapel und die zuletzt liegende Schalterstellung bleibt bestehen.
- 7** Mit der Veto-Karte kann natürlich auch eine Explosion verhindert werden. Die ausgespielte Oer-Karte kommt dann sofort auf einen Ablagestapel und wird für die Auswertung des Stiches nicht berücksichtigt.
- 8** Explosionen können in einen Stich gespielt werden, in den ein Spieler über den Doppelschlag zwei Karten hinein gespielt hat. Das kann „teuer“ sein, wenn der Stich im Nachgang doch noch wertlos wird. Explosionen behalten auch dann ihre Wirkung, wenn sie Teil eines Doppelschlags (zwei zusammen ausgespielter Karten) sind. Außerdem kann es in dieser Variante vorkommen, dass ein Spieler als einziger Spieler noch Karten auf der Hand hält. Jede Karte auf der Hand wäre dann üblicherweise ein gewonnener Stich. Allerdings zählen Explosionen, die er noch auf der Hand hat, nicht als gewonnener Stich.



APRIL • Frohe Ostern!

Zusätzlich benötigte Karten:

6 Ostereier-Karten

Die 6 Ostereier-Karten tragen die Werte 0 bis 3 (1×0 , 1×1 , 2×2 und 2×3). Sie werden vor Beginn jeder Runde gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.



Nach jedem gewonnenen Stich darf sich der siegreiche Spieler für jede Karte mit Osterei in diesem Stich eine verdeckte Osterei-Karte vom Stapel nehmen. Er sieht sich die Karte an, zeigt sie den Mitspielern und legt sie anschließend verdeckt vor sich ab. Erhält ein Spieler mehrere Ostereier-Karten, werden diese verdeckt nebeneinander ausgelegt. Die ausliegenden Ostereier-Karten dürfen danach **nicht mehr angesehen werden**. Ist der Stapel mit Ostereier-Karten aufgebraucht, nimmt sich der Gewinner des Stichs stattdessen eine bereits verdeckt vor einem Mitspieler ausliegende Ostereier-Karte und legt sie ungesehen vor sich ab. **Hier haben die Spieler einen Vorteil, die sich merken können, welches Ei an welcher Stelle liegt. Am Ende jeder Runde zählen die Werte der vor einem liegenden Ostereier-Karten als Sonderpunkte.**



MAI • Mains!

Spielt ein Spieler ein Ausrufezeichen in einen Stich, hat er sich das **Ausspielrecht** für den folgenden Stich gesichert. Hierfür muss der Spieler den **Stich** mit seinem Ausrufezeichen **nicht gewinnen**. Liegen mehrere Ausrufezeichen in einem Stich, erhält der Spieler das Ausspielrecht, der zuerst ein Ausrufezeichen in den Stich gespielt hat.



- 2** Das Ausspielrecht wird normalerweise erst in der „zweiten Hälfte“ einer Runde wechseln, weil sich die Ausrufezeichen ausschließlich auf ungeraden Karten (Wert 5) befinden.
- 4** Bei der Stichvorhersage sollten die Spieler berücksichtigen, dass ihnen trotz gewonnenen Stichs das Ausspielrecht genommen werden kann.
- 5** Achtung: Der ON/OFF-Schalter befindet sich ebenfalls auf den Karten mit dem Wert 5!
- 8** Durch den Doppelschlag kann ein Spieler früher aus dem Spiel ausscheiden. Würde ein Spieler vorzeitig ausscheiden und als letzte Karte ein Ausrufezeichen spielen, geht das Ausspielrecht für den nächsten Stich an den nächsten noch im Spiel befindlichen Spieler zur Linken weiter.



JUNI • Gewitter

Für jede Karte mit einer Gewitterwolke in einem gewonnenen Stich muss der siegreiche Spieler eine beliebige Karte von seiner Hand offen auf einen Ablagestapel legen. Dadurch kann es passieren, dass Spieler in dieser Runde weniger oft an die Reihe kommen.

Hat am Ende nur noch ein Spieler Karten auf der Hand, zählt jede auf seiner Hand verbliebene Karte als 1 gewonnener Stich. Das gilt auch dann, wenn ein Datum mit einer **grünen 1 oder 3** gespielt wird und der Spieler womöglich lieber weniger Stiche hätte.

Karten mit Gewitter-Symbol im letzten Stich haben keine Auswirkungen, da kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat. Wird ein Spieler aufgrund einer Gewitterwolke gezwungen, eine Karte abzuwerfen, darf dies auch eine Karte sein, die ein Gewitter-Symbol zeigt.

Gewinnt ein Spieler mit seiner letzten Karte einen Stich, scheidet damit aber vorzeitig aus dem Spiel aus, geht das Ausspielrecht automatisch an den nächsten noch im Spiel befindlichen Spieler zur Linken weiter.



2 Es gewittert tendenziell eher in der „ersten Hälfte“ einer Runde, da sich die Gewitterwolken ausschließlich auf geraden Karten (Wert 2) befinden. Ein Spieler kann nur Karten abwerfen, die sich zu diesem Zeitpunkt auf seiner Hand befinden. Müsste ein Spieler mehr Karten abwerfen, als sich aktuell auf seiner Hand befinden, wirft er zunächst die letzten geraden Karten ab. Erst dann nimmt er die ungeraden Karten auf die Hand und wirft die noch fehlenden weiteren Karten ab.

4 Bei der Stichvorhersage sollten die Spieler bedenken, dass sie durch die Gewitterwolken noch Handkarten verlieren können.

8 In Kombination mit dem Doppelschlag kann ein Spieler noch schneller alle Handkarten ausspielen und scheidet damit eventuell noch früher aus der Runde aus.



JULI • Sommer, Sonne, Sonnenstich!

Zusätzlich benötigte Karte: 1 Sonnenstich-Karte

Gewinnt ein Spieler einen Stich, in dem mindestens ein Sonnen-Symbol liegt, fängt er sich einen Sonnenstich ein und legt die **Sonnenstich-Karte** offen vor sich ab. Liegt diese bereits vor einem Mitspieler, nimmt er sich die Sonnenstich-Karte von diesem Spieler. Solange die Sonnenstich-Karte vor einem Spieler liegt, kann dieser **keinen weiteren Stich gewinnen**. Sollte er dennoch die höchste Karte in einen Stich gespielt haben, erhält der Spieler den Stich, der die zweit-höchste Karte gespielt hat.



Achtung: Bedient niemand die ausgespielte Farbe und liegt auch kein Trumpf im Stich, gilt als zweit-höchste Karte die Karte mit dem höchsten Zahlenwert. Liegen zwei oder mehr gleich hohe Zahlenwerte im Stich, ist die zuerst gespielte Karte höher.

BEISPIEL:

In einem Spiel zu viert liegt vor Miriam die Sonnenstich-Karte aus. In ihrem letzten Stich befanden sich leider zwei Karten mit Sonnen-Symbol. Sie spielt eine **grüne 3** aus. Keine ihrer Mitspielerinnen besitzt grüne Karten und auch die roten Trumpfkarten hat niemand mehr. Steffi spielt eine **gelbe 4**, Julia spielt eine **blaue 7** und Meike eine **pinke 7**. Die zweithöchste Karte hat somit Julia. Sie gewinnt den Stich, denn Miriam, die ihn eigentlich gewonnen hätte, bekommt ihn aufgrund der vor ihr liegenden Sonnenstich-Karte leider nicht.

Zu Beginn jeder neuen Runde kommt die Sonnenstich-Karte zurück in die Tischmitte. Erst mit einem Stich, in dem sich Sonnen-Symbole befinden, erhält der Gewinner des Stichs die Sonnenstich-Karte.



4 Bei der Stichvorhersage sollte beachtet werden, dass ein Spieler als Besitzer der Sonnenstich-Karte keine Stiche gewinnen kann.

5 Für den Fall, dass niemand die angespielte Farbe bedient und auch kein Trumpf in den Stich fällt, gilt in der OFF-Stellung des Schalters als zweithöchste Karte natürlich die Karte mit dem zweitniedrigsten Zahlenwert.



AUGUST • Ab an den Strand!

Jetzt wird erst mal am Strand entspannt. **Für jede Karte** mit Sonnenbrille in einem gewonnenen Stich muss der siegreiche Spieler eine seiner noch nicht gespielten Handkarten auf einen Ablagestapel abwerfen. Die gleiche Anzahl an neuen Karten zieht er aus den zu Rundenbeginn noch nicht verteilten Karten nach. Es ist erlaubt, Karten mit Sonnenbrillen-Symbol abzuwerfen. Müsste ein Spieler mehr Karten abwerfen, als er eigentlich noch auf der Hand hält, wirft er nur noch diese Karten ab und zieht entsprechend viele Karten nach.



2 Ein Spieler kann immer nur so viele Karten abwerfen, wie er aktuell auf der Hand hält, und dementsprechend auch nur genauso viele Karten nachziehen. Hält ein Spieler also noch eine gerade Karte auf der Hand, in seinem gewonnenen Stich befinden sich aber 3 Sonnenbrillen, kann er nur diese eine Karte abwerfen und dann auch nur eine Karte nachziehen. →

Ist die nachgezogene Karte gerade, spielt er zunächst nur mit dieser weiter. Ist sie ungerade, nimmt er sie nun mit allen übrigen ungeraden Karten auf die Hand.

Hat ein Spieler bereits die ungeraden Karten auf der Hand und zieht aufgrund der Sonnenbrille gerade Karten nach, legt er die geraden Karten zunächst wieder verdeckt vor sich ab. Auf diese Karten hat er erst wieder Zugriff, wenn er alle ungeraden Karten von der Hand gespielt hat. Dadurch spielt der Spieler in dieser Runde zuerst nur gerade, dann ungerade Karten und dann wieder gerade Karten.

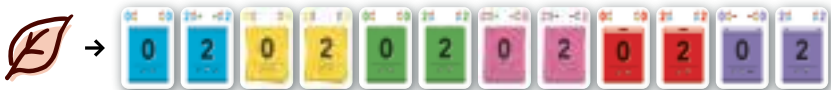
4 Bei der Stichvorhersage ist darauf zu achten, dass sich die Kartenhand aufgrund der Sonnenbrillen während des Spiels noch verändern kann.



SEPTEMBER • Herbststimmung

Jedes Blattsymbol in einem gewonnenen Stich zählt einen **zusätzlichen Stich (nicht Sonderpunkt!)**. Bei der Auswertung am Rundenende zählen die Spieler zunächst ihre gewonnenen Stiche. Anschließend sieht sich jeder Spieler die Karten an und zählt alle Blattsymbole auf den gewonnenen Karten zusammen. Diese addiert er zu den gewonnenen Stichen hinzu und ermittelt so die Anzahl seiner Stiche für diese Runde.

BEISPIEL: *Katrin macht 4 Stiche und in den Karten ihrer gewonnenen Stiche befinden sich 3 Blattsymbole. Katrin erhält somit 7 Stiche (4 + 3) in dieser Runde.*



4 Für die Stichvorhersage werden alle **Stiche** berücksichtigt, demzufolge müssen die Spieler auch die Blätter einplanen! Insgesamt können bis zu 12 Blätter im Spiel sein.



OKTOBER – HALLOWEEN

Immer wenn ein Spieler einen Stich mit Geister-Karten gewinnt, muss er alle Geister-Karten offen vor sich auslegen. Sobald ein Spieler die **dritte Geister-Karte** vor sich auslegt, **scheidet er aus der laufenden Runde aus**. Seine Handkarten legt der Spieler auf einen Ablagestapel. Das Ausspielrecht geht dann automatisch an den nächsten noch im Spiel befindlichen Spieler zur Linken über. Alle bis zum Ausscheiden erzielten Stiche und Sonderpunkte fließen aber natürlich in die Wertung ein! Die übrigen Spieler spielen weiter. Es wird gespielt, bis kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat. Hat am Ende nur noch ein Spieler Karten auf der Hand, zählt jede auf seiner Hand verbliebene Karte als 1 gewonnener Stich (unabhängig von eventuellen weiteren Geister-Symbolen). Das gilt auch dann, wenn ein Datum mit einer **grünen 1 oder 3** gespielt wird und der Spieler womöglich lieber weniger Stiche hätte.

4 Bei der Stichvorhersage sollten die Spieler bedenken, dass sie vorzeitig aus dem Spiel ausscheiden können.

8 In Verbindung mit dem Doppelschlag kann es vorkommen, dass ein Spieler sehr früh aus dem Spiel ausscheidet, weil er selbst früh viele Karten ausgespielt und Geister-Karten erhalten hat.



NOVEMBER • Sammelfieber

Gewinnt ein Spieler seinen ersten Stich, legt er beliebig viele Karten des Stiches, deren Werte in **auf- oder absteigender Folge zusammenhängen**, offen vor sich ab.

Die Farben der Karten spielen dabei

keine Rolle. Sollten keine Karten zusammenhängen, **muss** aus dem ersten gewonnenen Stich des Spielers mindestens 1 beliebige Karte offen abgelegt werden. Aus allen weiteren gewonnenen Stichen **müssen** immer alle Karten herausgelegt werden, die links und/oder rechts passend an bereits ausliegende Karten angelegt werden können.



Die Reihe kann beliebig lang werden. Links von der 0 wird wieder eine 9 (bzw. im Spiel zu fünft eine 11) angelegt. Genauso wird rechts neben der 9 (bzw. im Spiel zu fünft neben der 11) wieder eine 0 angelegt. So entsteht im Laufe der Runde eine Reihe aus beliebig vielen zusammenhängenden Kartenwerten.

Am Ende der Runde bringen **je zwei ausliegende Karten** in der Reihe **1 Sonderpunkt**.

Alle nicht passenden Karten eines Stiches legen die Spieler nach wie vor als verdeckten Stapel vor sich ab. Den Punkt für den gewonnenen Stich erhält ein Spieler am Ende schließlich auch noch. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass alle Karten des Stiches in die Reihe passen. Dann hat der Spieler zwischen 3 und 5 Karten (je nach Spielerzahl) in die Reihe gelegt, kann aber keine weitere Karte als gewonnenen Stich verdeckt vor sich ablegen. Der Spieler bekommt dementsprechend auch keinen Punkt für den Stich.

BEISPIEL: In einem Spiel zu viert hat Jan aus seinem ersten gewonnenen Stich die grüne 2 und die pinkfarbene 3 herausgelegt. Im letzten Durchgang der Runde gewinnt er einen Stich mit seiner blauen 9.



Es befinden sich in diesem Stich außerdem die blaue 1, die blaue 0 und die grüne 6. Er legt links von der bereits ausliegenden grünen 2 nun die blaue 1, links daneben die blaue 0 und wiederum links daneben die blaue 9 an. Die grüne 6 legt er als Zeichen für den gewonnenen Stich verdeckt vor sich ab. Jans Reihe besteht nun aus 5 Karten, die ihm am Ende dieser Runde 2 zusätzliche Punkte bringen. Zusammen mit seinen zwei gewonnenen Stichen kommt er auf 4 Punkte.

1 Auch wenn die Spieler möglichst wenig Punkte sammeln möchten, so müssen trotzdem passende Karten in die Reihe ausgelegt werden.

2 In dieser Variante ist es sehr schwer, eine lange Reihe (und damit Sonderpunkte) zu bilden, da anfangs nur gerade Karten gewonnen werden können. Erst später können ungerade Karten gewonnen werden. Hier ist es wichtig, genau dann zuzuschlagen, wenn in einem Stich sowohl Karten mit geraden und ungeraden Werten sind.



DEZEMBER • Frohes Fest!

Hat ein Spieler eine oder mehrere Geschenk-Karten in einem gewonnenen Stich, so muss er diese Karten an beliebig viele Mitspieler verschenken. Die Mitspieler dürfen die Geschenk-Karte(n) nicht ablehnen und legen diese vor sich ab. Der schenkende Spieler legt seine übrigen Karten ohne Geschenk-Symbol als gewonnenen Stich vor sich ab. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass alle Karten im Stich das Geschenk-Symbol tragen. Dann muss der Gewinner tatsächlich alle Karten verschenken und kann keine Karte für den gewonnenen Stich bei sich ablegen (und wird keinen Punkt dafür erhalten). Trotzdem behält er das Ausspielrecht für den nächsten Stich. Am Rundenende zählt **jede Geschenk-Karte vor einem Spieler als 1 zusätzlicher Stich (nicht Sonderpunkt!)**.



4 Die Stichvorhersage bezieht sich auch auf Geschenke, denn sie zählen als Stich. Das sollten die Spieler in ihren Planungen berücksichtigen. Insgesamt können bis zu 9 Geschenke im Spiel zu dritt oder zu viert sein. Im Spiel zu fünft können bis zu 11 Geschenke im Spiel sein.

6 Teampartner freuen sich natürlich besonders über Geschenke.

Autoren: Emely, Inka & Markus Brand

















































































































Design: Schwarzschild, C. Pomnitz, KniffDesign (Spielanleitung) · Redaktion: Matthias Karl

Die Autoren und die Redaktion bedanken sich herzlich bei allen Spieletestern und Korrekturlesern.

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg · ravensburger.com

ÜBERSICHT

	→										
	→										
	→										
	→										
	→										
	→										
	→										
	→										
											
	→										
	→										
	→										
											
	→	