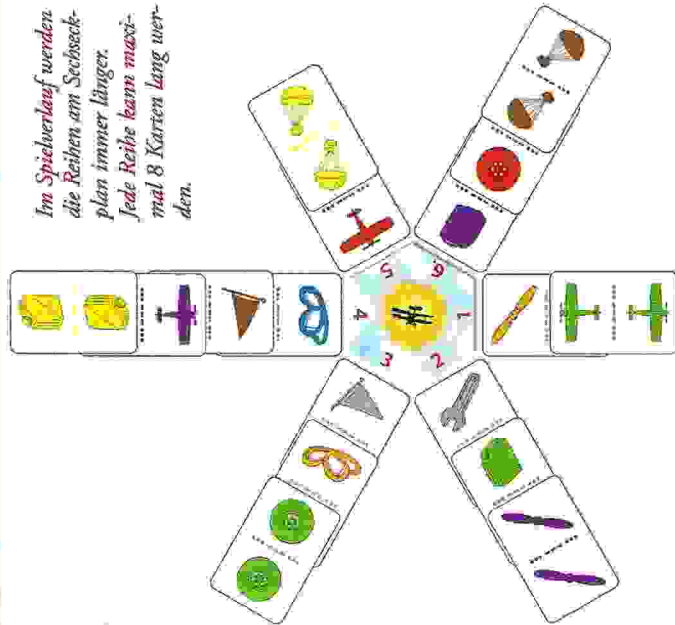


Im Spielverlauf werden die Reihen am Sechseckplan immer länger. Jede Reihe kann maximal 8 Karten lang werden.



Sollte ein Spieler im Spielverlauf seinen **dritten Crash-Chip** erhalten, scheidet er sofort aus dem Spiel aus. Die anderen Spieler spielen weiter, bis ein Sieger feststeht.

passt nicht

Es kann vorkommen, dass eine aufgedeckte Karte an **keine** der sechs Reihen angelegt werden kann. Derjenige Spieler, der dies erkennt und als Erster „Passt nicht!“ ruft, darf in der nächsten Runde die oberste Karte seines eigenen Stapels aufdecken. Die Karte, die nicht gepasst hat, kommt unter den neutralen Stapel.

Beachte: Ein Spieler der in diesem Fall fälschlicherweise eine Zahl ruft, erhält einen Crash-Chip. Die Karte, die nicht passte, kommt unter den neutralen Stapel und die oberste Karte des neutralen Stapels wird für die nächste Runde aufgedeckt.

Sollte ein Spieler „Passt nicht!“ rufen und die aufgedeckte Karte **passt doch** an eine der sechs Reihen, dann erhält der Spieler einen Crash-Chip. Die aufgedeckte Karte kommt unter den neutralen Stapel und die oberste Karte des neutralen Stapels wird für die nächste Runde aufgedeckt.

Stechen

Sollten mehrere Spieler **genau gleichzeitig** eine richtige Reihe (oder „Passt nicht!“) rufen, dann kommt es zwischen diesen Spielern zum Stechen.

Die aufgedeckte Karte, die das Stechen ausgelöst hat, kommt unter den neutralen Stapel. Nun wird die oberste Karte des neutralen Stapels aufgedeckt. Nur die am Stechen beteiligten Spieler müssen, wie üblich, so schnell wie möglich eine Reihe erkennen und ausrufen. Nach dem Stechen wird ganz normal weitergespielt.

Spielende

Sobald ein Spieler die letzte Karte seines Stapels aufdecken kann, ist das Spiel beendet und er hat gewonnen.

Das Spiel kann vorzeitig enden, wenn alle Spieler, bis auf einen, ihren dritten Crash-Chip erhalten haben und unterschiedlich sein sollten. Der verbliebene Spieler ist Sieger.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlauf zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-05, D-63128 Ditzlerbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: rotation@amigo-spiele.de



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Ditzlerbach, MMV Version 1.0

von Reinhard Statupe

Spieler: 2 - 5
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: 20 Minuten

Geier Sturzflug



Inhalt: 64 Spielkarten

12 Crash-Chips

1 Sechseckplan

Spielidee

In der Mitte des Tisches liegt ein Sechseckplan. An jeder Seite des Sechsecks erstreckt im Spielverlauf eine Kartenreihe – die Kartenreihen können unterschiedlich lang sein. In jeder Reihe darf jeder Gegenstand und jede Farbe nur einmal vorkommen.

Es wird immer wieder eine Karte von einem Stapel der Spieler aufgedeckt. Die Aufgabe aller Spieler besteht darin, so schnell wie möglich eine Kartenreihe zu suchen, an die die Karte angelegt werden kann. Der Spieler, der als Erster die letzte Karte seines Stapels aufdeckt, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Der Sechseckplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt die Zahlen von 1 – 6.

Die 12 Crash-Chips werden griffbereit an den Tischrand gelegt.

Die 64 Karten werden gemischt. 12 Karten werden aufgedeckt und jeweils zwei davon an eine Seite des Sechsecks angelegt. Diese beiden Karten bilden jeweils den Beginn einer Kartenreihe.

Welche beiden Karten an welche Seite gelegt werden, ist egal – wichtig ist nur, dass die **Grundregel** des Spiels eingehalten wird: **In jeder Reihe darf jeder Gegenstand und jede Farbe nur einmal vorkommen.** Dies gilt für den gesamten Spielverlauf.

Beachte: Auf jeder Karte ist der entsprechende Gegenstand doppelt abgebildet, damit die Karten im Spielverlauf platzsparend, um eine halbe Kartenlänge versetzt, aufeinandergelegt werden können.

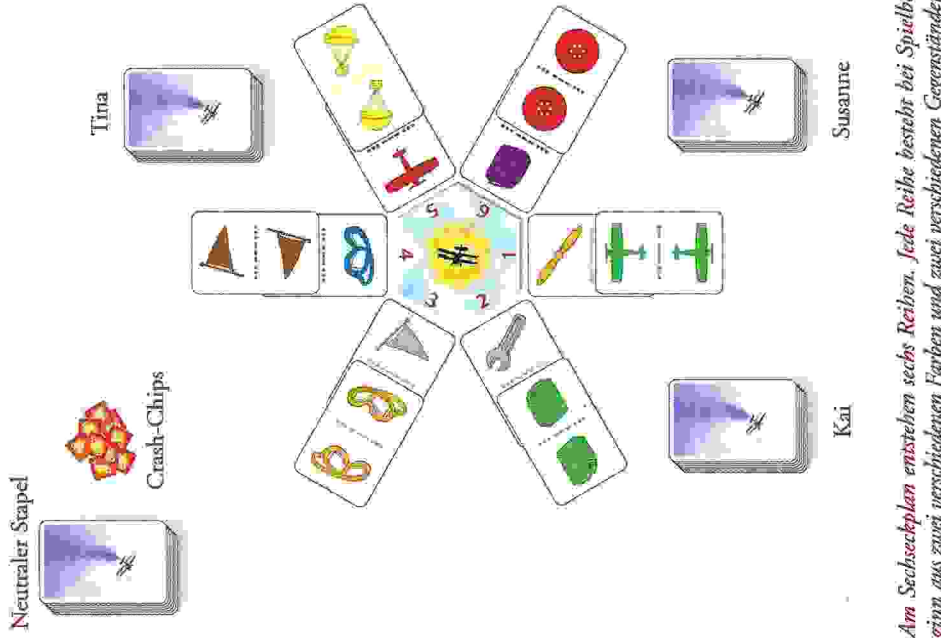
Von den restlichen 52 Karten erhält jeder Spieler:

- bei 2 Spielern jeweils 13 Karten
- bei 3 Spielern jeweils 9 Karten
- bei 4 Spielern jeweils 7 Karten
- bei 5 Spielern jeweils 6 Karten

Jeder Spieler legt seine Karten, ohne sie anzuschauen, als verdeckten Stapel vor sich ab.

Die übrigen Karten werden verdeckt, als **neutraler Stapel**, neben die Crash-Chips gelegt.

Beispiel für den Spielaufbau bei 3 Spielern:



Am Sechseckplan entstehen sechs Reihen. Jede Reihe besteht bei Spielbeginn aus zwei verschiedenen Farben und zwei verschiedenen Gegenständen.

Spielaufbau

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt die oberste Karte des neutralen Stapels und deckt sie auf.

Wichtig: Das Aufdecken einer Karte sollte grundsätzlich mit einer möglichst raschen Bewegung durchgeführt werden, damit alle Spieler die Karte **gleichzeitig** sehen können.

Alle Spieler suchen nun gleichzeitig und so schnell wie möglich nach einer Reihe, an die die Karte angelegt werden kann. Eine Karte passt dann in eine Reihe, wenn weder Farbe noch Gegenstand in der Reihe enthalten sind.

Wer glaubt, eine solche Reihe entdeckt zu haben, ruft schnell und deutlich die Zahl, die zu dieser Reihe gehört, beispielsweise „fünf!“. Sollten danach noch weitere Spieler eine Zahl rufen, so werden diese Rufe nicht mehr berücksichtigt – nur der erste Ruf zählt.

Nun wird überprüft, ob die aufgedeckte Karte auch tatsächlich an die zuerst genannte Reihennummer angelegt werden kann. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

➔ Die genannte Reihennummer ist **richtig**. Die Karte wird an die genannte Reihe angelegt. Nun darf der Spieler, der die Reihe richtig genannt hatte, die oberste Karte **seines eigenen Stapels** aufdecken. Und schon geht's weiter: Alle suchen wieder nach einer Reihe für die aufgedeckte Karte – einer ruft als Erster, usw.

➔ Die genannte Reihennummer ist **falsch**. Der Spieler, der sich geirrt hat, erhält zur Strafe **einen Crash-Chip**. Nun wird die Karte unter den neutralen Stapel geschoben und die oberste Karte des **neutralen Stapels** wird (von dem Spieler, der den Chip erhalten hat) aufgedeckt. Und schon geht's weiter: Alle suchen wieder nach einer Reihe für die aufgedeckte Karte – einer ruft als Erster, usw.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weitergespielt. Im Spielverlauf werden die Kartenreihen am Sechseck immer länger und die Stapel der Spieler immer kleiner.