

Schwarz Rot Gelb



von Günter Burkhardt
Grafik von INGEORGE Design

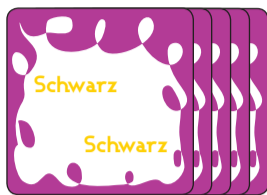
Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten



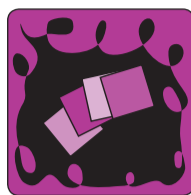
amigo-spiele.de/01663



Spielmaterial



80 Farbkarten in Schwarz, Rot,
Gelb, Grün und Blau



30 Punktekarten
von 0 bis 10



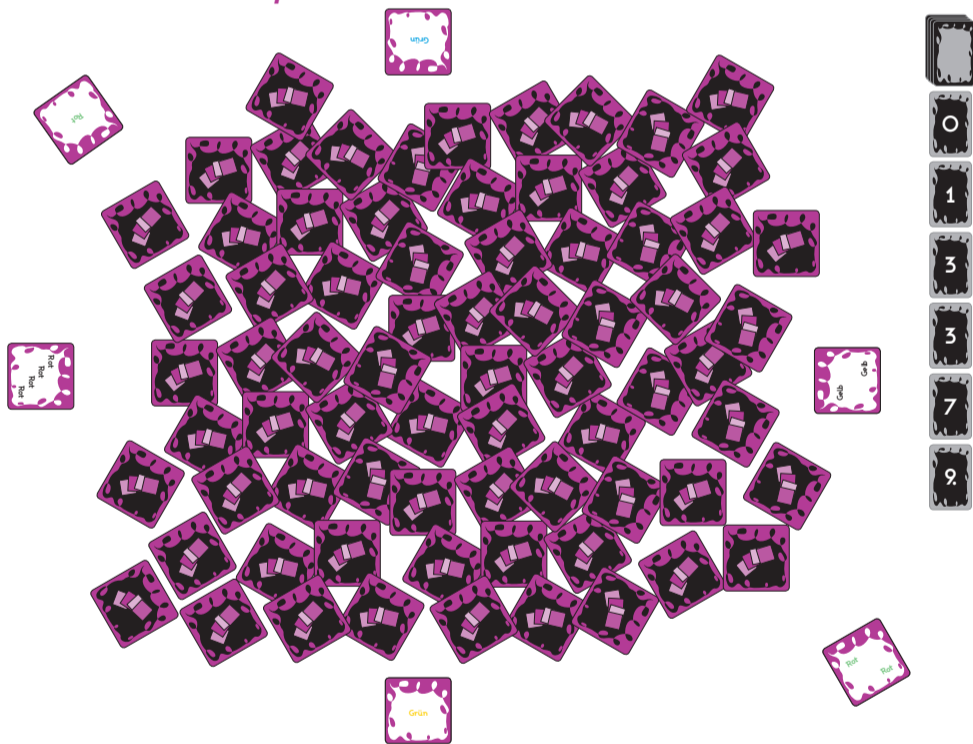
Spielidee

Ist „Grün“ nun rot oder doch grün? Das Wort sagt „Grün“, die Farbe ist aber „Rot“. Und das ist genau die Schwierigkeit bei diesem Spiel. Es geht darum, eine Reihe von Karten auszulegen, in der ständig die Farben wechseln. Und das alles so schnell wie möglich! Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Alle Farbkarten werden gut gemischt und verdeckt in der Tischmitte **unregelmäßig** verteilt. Jeder Spieler zieht zu Beginn einer Runde eine Farbkarte und legt sie offen als Startkarte für seine Kartenreihe vor sich ab. Weitere Karten werden später rechts angelegt. Nun werden noch die Punktekarten gemischt und als **verdeckter Stapel** bereitgelegt. Davon werden so viele Karten gezogen und offen ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Die Punkte auf den Karten sind in der ersten Runde zu gewinnen. Nach jeder Runde werden wieder neue Punktekarten aufgedeckt.

Startaufbau mit 6 Spielern



Spielablauf

Alle Spieler sind gleichzeitig am Zug. Jeder nimmt eine Karte aus der Mitte und überprüft, ob sie in seine Reihe passt. Die neue Karte darf in **keinem** Kriterium mit der an letzter Stelle ausliegenden Karte übereinstimmen.

Die Kriterien sind **Farbe, Farbwort und Anzahl der Wörter**.

Passt die Karte, wird sie angelegt und sofort die nächste Karte gesucht. Eine unpassende Karte wird wieder **offen** in die Mitte zurückgelegt und kann von jedem Spieler wieder genommen werden.

So versucht jeder schnellstmöglich eine Kartenreihe von links nach rechts vor sich abzulegen.

Die Länge der Kartenreihe ist abhängig von der Spielerzahl:

- 2 Spieler: 11 Karten
- 3 Spieler: 10 Karten
- 4 Spieler: 9 Karten
- 5 Spieler: 8 Karten
- 6 Spieler: 7 Karten



Farbwort = Schwarz

Farbe = Gelb

Anzahl = 2

Sobald ein Spieler die erforderliche Kartenanzahl vor sich ausliegen hat, ruft er laut „Stopp!“ und beendet damit die Runde. Alle Spieler müssen sofort die Suche einstellen und es kommt zur Wertung (siehe „Die Wertung“).

Die Kartenreihe und ihre Kriterien

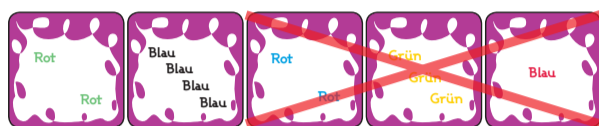
In einer Reihe dürfen nebeneinanderliegende Karten nicht im Farbwort, nicht in der Farbe und nicht in der Anzahl der Farbwörter übereinstimmen.

Beispiel für eine richtige Kartenreihe:



Farbwort = Rot Blau Grün Blau Grün Rot Gelb
 Farbe = Grün Schwarz Gelb Rot Gelb Blau Schwarz
 Anzahl = 1 3 4 3 2 3 1

Fünf Beispiele für Fehler:



Farbwort = Rot Blau Rot Grün Blau
 Farbe = Grün Schwarz Blau Gelb Rot
 Anzahl = 2 4 2 3 1



Farbwort = Gelb Grün Blau Schwarz Gelb Blau
 Farbe = Schwarz Rot Gelb Grün Rot Schwarz
 Anzahl = 2 4 1 3 3 2



Farbwort = Grün Gelb Grün Blau Schwarz
 Farbe = Gelb Schwarz Rot Gelb Grün
 Anzahl = 1 3 1 2 4



Farbwort = Rot Gelb Blau Blau
 Farbe = Schwarz Grün Rot Grün
 Anzahl = 4 2 4 3



Farbwort = Grün Schwarz Blau Gelb Grün Rot Schwarz
 Farbe = Blau Gelb Grün Rot Blau Blau Grün
 Anzahl = 1 2 1 4 3 4 1

Die Wertung

Sobald ein Spieler eine Runde mit „Stopp“ beendet hat, wird nun jede Reihe der Spieler überprüft, beginnend mit dem Spieler, der die Runde beendet hat. Wird ein Fehler entdeckt, werden **alle Karten in der Reihe nach dem Fehler** entfernt, auch wenn danach alles richtig gewesen wäre. Die Spieler in den obigen Beispielen hätten somit sieben, zwei, vier, eine, drei und fünf Karten vor sich liegen.

Der Spieler mit der längsten Reihe ohne Fehler hat die Runde gewonnen und darf sich die höchste der ausliegenden Punktekarten nehmen, die anderen folgen entsprechend der Anzahl ihrer übriggebliebenen Karten. Bei einem Gleichstand zählen die daran beteiligten Spieler die Anzahl der Farbwörter auf allen richtigen Karten zusammen. Wer die höhere Summe hat, nimmt sich zuerst eine Punktekarte. Sollte es wieder einen Gleichstand geben, ist der Spieler besser, der die Runde beendet hat oder wer im Uhrzeigersinn näher zu ihm sitzt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach fünf Runden. Die Spieler zählen ihre Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die höhere Punktekarte hat.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass 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-D5, D-63128 Dietzenbach
 www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de