

Card Attack

**WER BANDIGT
DAS TURBO-KATAPULT?**

FÜR 2 BIS 6 SPIELER

AB 8 JAHREN

Lassen Sie sich überraschen von CARD-ATTACK, dem Spiel der schnellen Karten. Sie müssen Ihre Karten schnellstmöglich loswerden - durch Ablegen. Kein Problem, solange Sie passende Karten spielen. Ärger bereiten vorläufig nur die Mitspieler, die Sie mit "Attacke-Karten" oder der "Wilden Zehn" belästigen, was Ihnen ein Duell mit dem Katapult einbringen kann. Unausweichlich ist so ein "riskantes" Duell, wenn Ihnen die passenden Karten ausgehen und Sie andere, "falsche" Karten ausspielen müssen. Wer Pech hat, setzt das Katapult in Gang und wird mit Karten überschüttet: dann müssen Sie blitzschnell reagieren und die Kartenflut stoppen.

AUSSTATTUNG DES SPIELS

1 Karten-Katapult

84 Karten, davon - 64 Zahlenkarten (Werte 2-9) - 8 Joker - 8 Sonderkarten "Wilde Zehn" - 4 Sonderkarten, "Attacke" - Aufkleber

Zusätzlich benötigen Sie 2 Batterien Monozelle C.

Achtung: Vor dem allerersten Spiel

Bringen Sie die Aufkleber entsprechend der Abbildung an. Setzen Sie zwei Batterien in den Boden des Katapults ein und achten Sie dabei auf die richtige Polung.

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, alle seine Karten abzulegen. Wer das zuerst schafft, beendet damit eine Runde. Die Anzahl der zu spielenden Runden (mindestens 3) wird vor dem Spiel festgelegt. Wer danach die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

- Legen Sie Papier und Bleistift bereit und machen Sie sich mit der Funktionsweise des Katapults vertraut, das auf den Tisch gestellt wird.
- Mischen Sie alle 84 Karten gründlich. Teilen Sie dann reihum an jeden Spieler 10 Karten aus.
Achtung: Bei 5 oder 6 Spielern erhält jeder nur 7 Karten.
- Eigene Karten sind vor den Mitspielern geheimzuhalten.
- Decken Sie die oberste Zahlen-Karte des Rest-Stapels auf und legen Sie diese in das Ablagefach des Katapults.

Eine **Wilde Zehn**, eine Attacke-Karte oder ein **Joker** sind nicht als Startkarte einsetzbar und müssen in den Stapel zurückgesteckt werden

- Die restlichen Karten werden in den **Auswurfschacht** des Katapults gesteckt - mit der Vorderseite zum Attacke-Knopf. Die Rückseite der Karten muß zu sehen sein.
- Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

DAS KARTEN-KATAPULT

Das Katapult ist unberechenbar: Sie können den Attacke-Knopf mehrmals drücken und nichts passiert; aber es kann auch vorkommen, daß das Katapult bereits nach dem ersten Knopfdruck Karten auswirft; dann muß es blitzschnell gestoppt werden - durch Drücken des Attacke-Knopfes, einmal, zweimal....

Generell gilt: Je schneller das Katapult gestoppt wird, desto weniger Karten fliegen heraus und müssen von Ihnen aufgenommen werden. Bleiben Karten im Auswurfschacht stecken, so werden sie einfach zurückgeschoben.

Wird der Kartenstapel im Auswurfschacht zu klein, muß er mit den ausgespielten, zuvor gut gemischten Karten ergänzt werden - nur die letzte offene Karte bleibt liegen.



SPIELVERLAUF

Grundsätzlich gilt: Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, muß immer zumindest eine Karte ausspielen.

Ausgespielte Karten werden **offen** in das Ablagefach des Katapults gelegt.

Ausspielen kann man - mit jeweils unterschiedlichen Folgen: **Passende Karten**, "**falsche Karten**" und **Sonderkarten**.

Hat ein Spieler seine Karte(n) ausgespielt und die eventuell folgenden Aktionen durchgeführt, ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Die Spielrunde endet sofort, wenn ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat - es folgt die "Auswertung".

I. PASSENDE KARTEN AUSSPIELEN

A) EINE EINZELNE KARTE SPIELEN:

• Zahl oder Farbe

Wer an der Reihe ist, kann eine einzelne, nach ZAHL oder FARBE passende Karte ausspielen.
Beispiele:- Auf die 7 muß eine 7 gelegt werden.
- Auf Rot muß Rot gelegt werden.

B)MEHRERE KARTEN SPIELEN:

• Gleiche Zahlen

Auf die oberste Karte des Ablagestapels können nacheinander Karten mit der gleichen ZAHL gelegt werden.

Beispiel: - Auf eine rote 3 werden drei Dreien beliebiger Farbe (grün, grün, rot) gelegt.

• Zahlenfolge gleicher Farbe

Eine beliebig lange Kartenfolge in **gleicher** FARBE kann ausgespielt werden: Karten in ununterbrochener Zahlenfolge - aufsteigend oder absteigend.

Die Zahlenfolge muß nicht an die oberste Karte des Ablagestapels anschließen und eine Folge darf keine Karte doppelt enthalten.

Beispiel: - An die rote 8 wird eine rote 5, eine rote 4 und eine rote 3 angelegt.

C) EINEN JOKER SPIELEN:

Ein Joker kann Wert und Farbe jeder beliebigen **Zahlenkarte** annehmen und so in jede der obigen Kombinationen eingebaut werden.

Ein Joker kann auch als einzelne Karte ausgespielt werden. Der Spieler bestimmt dann, welche Farbe und welchen Wert die Karte hat

Achtung: Ein Joker kann **nicht** als "Wilde Zehn" oder als "Attacke-Karte" eingesetzt werden.

II. "FALSCHER" KARTEN AUSSPIELEN

Hat ein Spieler keine passende Karte mehr, so muß er eine beliebige andere Karte ausspielen - eine "falsche" Karte. Als "falsch" gelten alle Zahlenkarten, die nicht an die offenliegende Karte passen.

- Wird eine "falsche" Karte ausgespielt, so muß der Spieler sofort eine "ATTACKE" auf sich selbst durchführen.
- Er muß den "Angriff-Knopf" so oft drücken, wie es dem Zahlenwert der ausgespielten Karte entspricht.

Beispiel: Die oberste Karte des Ablagestapels ist eine rote 4; ausgespielt wird eine grüne 3. Der Spieler muß dreimal auf den Angriff-Knopf drücken.

- Tritt das Katapult in Aktion, muß der Angriff-Knopf schnell so oft betätigt werden, bis es zum Stillstand kommt.
- Der Spieler nimmt alle herausgeworfenen Karten auf.
- Danach ist der im Uhrzeigersinn folgende Nachbar an der Reihe.

III. SONDERKARTEN AUSSPIELEN

A) WILDE ZEHN

Grundsätzlich gilt: Wer eine "Wilde Zehn" ausspielt, greift damit immer seinen linken Nachbarn an!

- Die "Wilde Zehn" kann entweder:
- einzeln nach der FARBE (der offenliegenden Karte),
- einzeln nach der ZAHL (auf eine andere "Wilde Zehn") oder auch
- als letzte Karte einer aufsteigenden Folge (8-9-10) gespielt werden.

Nach dem Ausspielen der Karte dreht der Spieler das Katapult zu seinem **linken** Nachbarn. Der attackierte Spieler kann auf zwei Arten antworten:

1. **Angriff annehmen**

Wer die Angriff annimmt (zum Beispiel weil er keine "Wilde Zehn" besitzt), drückt **einmal** den Knopf:

- a) Wirft das Katapult daraufhin Karten aus, muß es der angegriffene Spieler so schnell wie möglich stoppen und die Karten an sich nehmen.
Damit ist die Angriff erfolgreich durchgeführt und der linke Nachbar setzt das Spiel fort. Die obenaufliegende "Wilde Zehn" wird wie eine normale Karte behandelt (abgelegt werden kann eine Karte mit gleicher Farbe oder eine andere "Wilde Zehn").
- b) Bleibt aber das Katapult nach dem Drücken ruhig, setzt der Angreifer seine Angriff fort - bis zu einem Erfolg: Er dreht das Katapult zu dem im Uhrzeigersinn folgenden Spieler, der daraufhin die Angriff annehmen oder selbst attackieren muß.
Dieser Ablauf wird solange fortgesetzt, bis das Katapult beginnt, Karten auszuwerfen.

2. **Angriff kontern**

Kontert ein angegriffener Spieler mit einer "Wilden Zehn", wird er selbst zum Angreifer und attackiert damit seinen linken Nachbarn.

Er dreht nun das Katapult zu **seinem linken** Nachbarn, der seinerseits entweder die Angriff annehmen muß (und den Knopf **einmal** drückt) oder selbst zum Angreifer wird (durch Spielen einer "Wilden Zehn").

Dieser Ablauf kann sich wiederholen, bis schließlich eine Angriff durchgeführt wurde.

B)ATTACKE-KARTE

Wer eine Karte "Attacke" ausspielt, greift einen Spieler seiner Wahl an, der sich nicht verteidigen darf.

Die "Attacke"-Karte kann auf eine beliebige Karte gleicher Farbe oder auf eine andere "Attacke"-Karte abgelegt werden.

- Wer die "Attacke"-Karte ausspielt, dreht das Katapult auf einen Spieler seiner Wahl und drückt selber so oft auf den Attacke-Knopf, bis das Katapult startet.
- Der attackierte Spieler muß das Katapult stoppen und alle ausgeworfenen Karten an sich nehmen.
- Danach wird das Spiel von demjenigen fortgesetzt, der links vom angegriffenen Spieler sitzt. Die obenauffliegende "Attacke"-Karte wird wie eine normale Karte behandelt (also entweder gleiche Farbe, oder eine neue "Attacke"-Karte anlegen).

AUSWERTUNG

Sobald ein Spieler alle seine Karten losgeworden ist, endet die Spielrunde. Dann folgt die Auswertung.

Der Spieler, der alle seine Karten ausspielen konnte, erhält für diese Runde null Punkte!

Alle anderen Spieler erhalten jeweils so viele Minus-Punkte, wie sie noch Karten (egal welcher Art) auf der Hand haben - die Kartenwerte spielen hier keine Rolle.

Danach werden die Karten neu gemischt und weiter geht es mit der nächsten Spielrunde.

ENDE DES SPIELS

Sind die vorher vereinbarten Spielrunden (zum Beispiel 4) absolviert, so endet das Spiel.

Sieger von CARD ATTACK ist, wer in der Gesamtwertung die **wenigsten** Minus-Punkte vorzuweisen hat.

Hinweis:

Das Spiel endet normalerweise mit dem Ausspielen der letzten - **passenden** - Karte eines Spielers, ohne weitere Aktionen.

- Ausnahme 1: Ist die letzte Karte eines Spielers eine "Attacke"-Karte in anderer Farbe als die zuletzt gespielte, so muß der Spieler den Angriff gegen sich selbst richten und durchführen. Das heißt, den Attacke-Knopf drücken bis das Katapult startet, es dann stoppen und alle Karten aufnehmen.
- Ausnahme 2: Ist die letzte Karte eines Spielers eine "Wilde Zehn", so muß sein linker Nachbar diese Attacke annehmen, einmal den Knopf drücken und eventuell ausgeworfene Karten an sich nehmen. Dann endet das Spiel.
- Ausnahme 3: Ist die letzte Karte eine "falsche" Karte, so muß der Angriff auf sich selbst noch durchgeführt werden.

VERBRAUCHER-SERVICE (Wichtig! Bitte aufbewahren)

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:	Österreich:	Schweiz:
Kenner Parker	Kenner Parker	Kenner Parker
Verbraucherservice	Verbraucherservice	Verbraucherservice
Klöcknerstraße 1	IZ Nö Süd	Postfach 19
D-6054 Rodgau 3	Objekt 58 B5/11	CH-8968 Mutschellen
	Straße 7	
	A-2355 Wiener Neudorf	

