

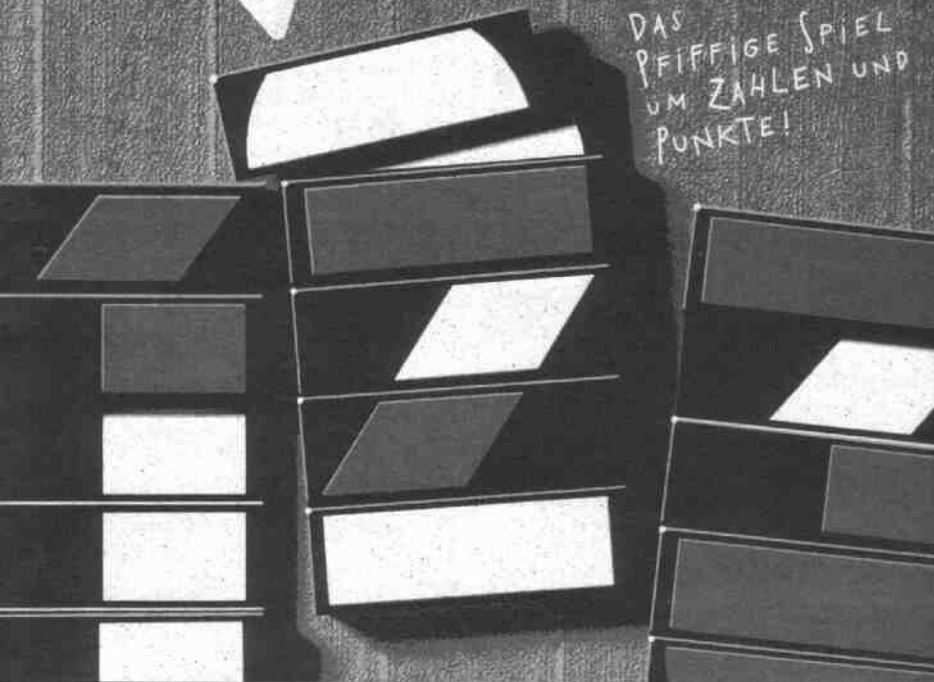
SEPP EDELBERT WIEDMANN

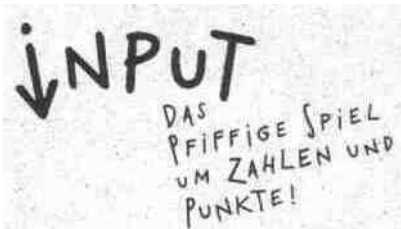


DREI
MAGIER
SPIELE

INPUT

DAS
PFIFFIGE SPIEL
UM ZAHLEN UND
PUNKTE!





Autor: ~~off~~ Edelbert Wiedmann

Grafik/Typo: Johann Rüttinger
Rolf Vogt

Redaktion: Kathi Kappler

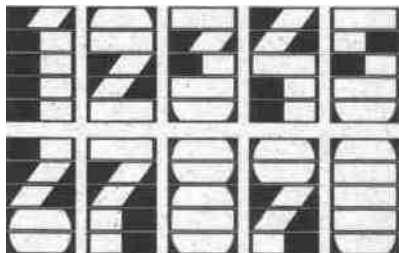
© 1998: DREI MAGIER SPIELE
Mühlenstraße 10
91486Uehlfeld

SPIELER

2 oder 3 ab 10 Jahre/Erwachsene
-> ab 6 Jahre: siehe Sonderregeln S. 6

MATERIAL

- > 10 Zahlenkarten
- > 3 x 7 zweiseitige Setzsteine
in Gelb, Rot und Blau
- > Spielanleitung



Auf den Karten sind
„in Streifen geschnittene Zahlen“
von 1 bis 9 und die Null dargestellt.

Die Setzsteine tragen beidseitig
folgende Symbole:



Voll



Rund



Halb



Schräg

Die Symbole **Voll**, **Halb** und **Rund** sind
je dreimal vorhanden, **Schräg** gibt es
viermal.

Den Joker gibt es
pro Farbe einmal.



Joker

Jeder der sieben Steine einer Farbe ist ein
Unikat, also nur einmal vorhanden.

SPIELZIEL

Es geht darum die Zahlen auf den Karten aus jeweils 5 Steinen zusammenzusetzen und mit den fertigen Zahlen Punkte für sich zu gewinnen.

Eine Zahl gewinnt, wer den letzten, noch fehlenden Stein (Schluss-Stein) auf eine Zahlenkarte legen kann und somit diese Zahl komplett macht. Die der Zahl entsprechenden Punkte werden für den Spieler notiert.

Wer zuerst **21 Punkte** erreicht, hat das Spiel gewonnen ... **bei drei Spielern!**

Bei zwei Spielern gewinnt, **wer als erster 17 Punkte** erreicht.

SPIELVERLAUF

Spielt man nach der Grundregel, werden **bei drei Spielern die Karten von 1 bis 9** nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die Null wird nicht benötigt. (Das Spiel mit der Null -siehe Sonderregel Seite 6)

Spielt man **zu zweit**, werden nur die Karten **von 1 bis 6** genommen. Die restlichen Karten kommen in die Schachtel zurück. Sie werden nicht benötigt.

Jeder Spieler nimmt vor dem Start **alle sieben Setzsteine einer Farbe** zu sich. Vier Formen auf den Steinen entsprechen den Formen auf den Karten.

Mit dem 5. Symbol, dem Joker (♣) kann man jedes der vier anderen Symbole ersetzen. Vom Joker weiß man, dass er auf seiner Rückseite „Schräg“ trägt...

Bevor mit dem Setzen begonnen wird, werden die Steine gemischt, indem jeder seine Steine aus den Händen auf den Tisch fallen lässt. Ist der Joker (♣) sichtbar, muss er umgedreht werden.

Die anderen Steine bleiben so liegen, wie sie gefallen sind!

Die Spieler dürfen keinesfalls nachsehen, welche Symbole auf den Unterseiten verborgen sind!

Jetzt wird bestimmt, wer als Erster setzt, und das Spiel kann beginnen,

Gesetzt wird reihum - abwechselnd **jeweils ein Stein** - auf eine beliebige freie und passende Stelle einer beliebigen Zahlenkarte.

Jeder kann sich mit seiner Farbe am „Bau“ jeder Zahl beteiligen. Wer an der Reihe ist, **muss** einen Stein setzen!

Wichtig:

Setzen heißt in jedem Fall: Umdrehen!

Das bedeutet

Der Spieler entscheidet für sich, an welcher Zahl er „mitbauen“ möchte. Dann muss er sich überlegen, welche Unterseite einer seiner Steine das gewünschte Symbol tragen könnte.

Er nimmt den ausgewählten Stein in die Hand - dreht ihn um - und erst jetzt erscheint das Symbol, das tatsächlich zum Einsatz kommt!

Diese Seite des Steins **muss gesetzt werden**.

Wenn man sich geirrt hat und das Symbol nicht auf die ausgewählte Karte passt, muss eine andere Karte damit belegt werden. Der Stein darf nicht zurückgenommen werden.

- **Es gilt:** Berührt - geführt'

Gesetzt werden kann

(immer mit Umdrehzwang):

- aus dem eigenen Vorrat an Setzsteinen
- aus einer begonnenen Zahl

- aus einer abgeschlossenen Zahl

Versetzt werden darf auch

- innerhalb einer Zahl
- **Pendelzüge sind nicht erlaubt** (mehrfach zwischen zwei Feldern hin und hersetzen).

DER SCHLUSS-STEIN

Schluss-Stein ist immer der letzte noch fehlende Stein einer Zahl, unabhängig von seiner Position innerhalb der Zahl!

- **Der Schluss-Stein muss - vor dem Umdrehen - angesagt werden.**

' Derjenige, der den Schluss-Stein richtig angesagt hat und ihn setzen kann, ist Gewinner der Zahl. Er bekommt den jeweiligen Punktwert der Zahl gutgeschrieben.

Die **1 zählt zehn Punkte**, die 2 zählt zwei Punkte, die 3 drei Punkte, die 4 vier Punkte usw.

Den Schluss-Stein darf nur setzen,

- wer ihn richtig angesagt hat,
- bereits mit **mindestens einem Stein**

—> Bitte wenden!

am Bau der betreffenden Zahl beteiligt ist,

- keinen Stein mehr auf der Zahlenkarte einer abgeschlossenen Zahl hat (gleichgültig, von wem sie gewonnen wurde).

Der Joker darf nicht als Schluss-Stein gesetzt werden.

Ist der Schluss-Stein falsch angesagt worden, muss der Stein anderweitig gesetzt werden. Dem betreffenden Spieler werden Punkte in Höhe der angestrebten Zahl abgezogen (allerdings nur bis zur Null).

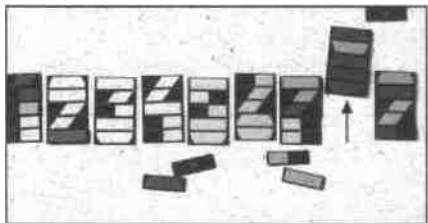
Ein umgedrehter Stein, der sich vom Symbol her als Schluss-Stein eignen würde, aber nicht angesagt wurde, darf nicht als Schluss-Stein gesetzt werden.

ZAHL IN EINER FARBE

Gelingt einem Spieler der Aufbau einer Zahl ganz in seiner Farbe, so erhält er **zusätzlich** drei Punkte.

ABBAU DER ZAHLEN

Ist der Schluss-Stein einer Zahl gesetzt, schiebt man die betreffende Karte etwas nach oben aus der Reihe.



Die Spielsteine dieser Zahl bleiben im Spiel und können für den Bau neuer Zahlen verwendet werden.

Möchte ein Spieler eine andere Zahl „fertig machen“ indem er den **Schluss-Stein** setzt, darf er **keinen eigenen Stein mehr auf einer der nach oben geschobenen Karten haben**, gleichgültig ob er sie gewonnen hatte **oder** nicht.

Er muss all seine Steine vorher abgebaut haben!

Ist eine Zahl **vollständig abgebaut**, wird die Karte wieder **in die Reihe zurückgeschoben** und kann dann erneut besetzt werden.

SPIELENDE

Hat ein Spieler die vorgegebene Punktezahl (bei drei Spielern 21 Punkte, bei zwei Spielern 17 Punkte) erreicht, ist er Gewinner der Partie!

Eventuell überzählige Punkte verfallen.

Viel Vergnügen!

SONDERREGELN

- Die »Null«
- Die Karte mit der Null wird beim 2er- oder 3er-Spiel auch mit aufgelegt
- **Die Null kann** - nach Ansage - von einem Spieler, der an der Reihe ist, **in einem Zug gesetzt werden,**

Schafft es der Spieler, verlieren der oder die Mitspieler die Punkte ihrer zuletzt gewonnenen Zahl.

Kann er seine Ansage nicht erfüllen, verliert er selbst die Punkte seiner zuletzt gewonnenen Zahl.

Der Joker darf in diesem Fall auch als Schluss-Stein gesetzt werden.

Die Null ansagen kann nur, wer schon eine Zahl gewonnen hat. **Die Null kann nur einmal pro Spiel und Spieler angesagt werden.**

Der Abbau geschieht nach den üblichen Regeln.

VARIANTEN

Nach Belieben können die Spieler erleichternde oder erschwerende Sonderregeln vereinbaren, wie z. B.:

- Wer eine Karte allein belegen kann, bekommt (statt 3 Bonuspunkten) die doppelte Punktzahl der jeweiligen Zahl gutgeschrieben.
- Der Umdrehzwang entfällt bei einer bestimmten Zahl, die **vor** Spielbeginn vereinbart werden muss.
- Der Gewinn einer Zahlenkombination bedeutet den **sofortigen Gewinn** des Spiels (z. B. 1 - 2 -3 oder 8 - 9 ...).
- Der Joker darf Schluss-Stein sein.
- Spielen Kinder mit Erwachsenen, entfällt der Umdrehzwang ... aber nur für die Kinder!

Also dann - viel Spaß!