

Aufgaben



8 beliebige Karten
Farbe und Zahl egal



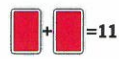
5 Karten mit geraden
Zahlen Farbe egal



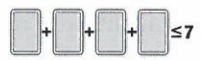
5 Karten mit ungeraden
Zahlen Farbe egal



6 Karten gleicher Farbe
Zahl egal



Summe von 2 Karten
gleich 11 Farbe vorgegeben



Summe von 4 Karten kleiner
oder gleich 7 Farbe egal



Summe von 4 Karten größer
oder gleich 37 Farbe egal



Straße mit 5 Karten
Farbe egal



Straße mit 4 Karten
gleicher Farbe

Samme 8 beliebige Karten. Hierbei sind die Farben und auch die Zahlen der Karten beliebig (z.B. 3, 4, 6, 9, 1, 9, 10, 5).

Samme 5 Karten mit geraden Zahlenwerten (z.B. 2, 8, 4, 4, 6), wobei die Farben der Karten keine Rolle spielen.

Samme 5 Karten mit ungeraden Zahlenwerten (z.B. 1, 3, 9, 9, 7), wobei die Farben der Karten keine Rolle spielen.

Samme 6 Karten in einer beliebigen Farbe (z.B. 6 gelbe Karten), wobei die Zahlen der Karten keine Rolle spielen.

Samme 2 Karten in der vorgegebenen Farbe, deren Summe genau 11 ist.

Samme 4 Karten, deren Summe kleiner oder gleich 7 ist. Die Farben der Karten spielen keine Rolle.

Samme 4 Karten, deren Summe größer oder gleich 37 ist. Die Farben der Karten spielen keine Rolle.

Samme 5 Karten mit aufsteigenden Zahlenwerten (z.B. 3, 4, 5, 6, 7). Die Farben der Karten spielen keine Rolle.

Samme 4 Karten mit aufsteigenden Zahlenwerten in **einer** beliebigen Farbe (z.B. rote 5, 6, 7, 8).



Drilling und Zwilling
Farbe egal



Vierling
Farbe egal



Drilling
Farbe egal



Zwilling gleicher Farbe



2 benachbarte Zwillinge
Farbe egal



4 unterschiedliche Karten
Zahl und Farbe

Samme einmal 3 gleiche Zahlen (Drilling) und einmal 2 gleiche Zahlen (Zwilling), (z. B. 2, 2, 2, 9, 9). (Achtung: 5 gleiche Zahlen sind hier nicht erlaubt). Die Farben der Karten spielen keine Rolle.

Samme 4 gleiche Zahlen (Vierling). Die Farben der Karten spielen keine Rolle.

Samme 3 gleiche Zahlen (Drilling). Die Farben der Karten spielen keine Rolle.

Samme 2 identische Karten. Die Zahl und auch die Farbe müssen gleich sein (z.B. zwei blaue 4er).

Samme 2 Zwillinge. Die Zahlen der beiden Zwillinge müssen benachbart sein (z.B. 5, 5, 6, 6). Die Farben der Karten spielen keine Rolle.

Samme 4 komplett unterschiedliche Karten. Keine Zahl und auch keine Farbe darf mehrfach vorkommen (z.B. blaue 2, violette 4, rote 9 und gelbe 10).

Ziehe X Karten vom Stapel.

Lege X Karten von deiner Hand ab.

Nimm Chips im Wert von X aus dem Vorrat.

Lege Chips im Wert von X in den Vorrat.

Nimm 1 offen liegende Karte gratis vom Spielplan. Fülle auf, wenn 3 benachbarte Felder leer sind.

Führe nach diesem Zug sofort noch einen weiteren kompletten Zug aus.

Bonus/Malus



X Karten ziehen



X Karten ablegen



X Chips nehmen



X Chips abgeben



1 Karte aus der Auslage nehmen



Nochmal am Zug

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · 88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

4

Top 5 Rummy

Das Spiel mit dem Dreh!

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rüdiger Dorn · Redaktion: André Maack

Design: Schwarzschild, handmade types, DE Ravensburger, Grafikhausle G. Köslar (Spielanleitung)

Inhalt und Spielaufbau

1 Spielplan ① („Preisrad“ und Kartenauslage)

Preisrad ② (zeigt an, wie viel die Karten kosten)

80 Zahlenkarten ③ (je 2 x die Werte 1 bis 10 in den Farben Gelb, Rot, Violett und Blau)

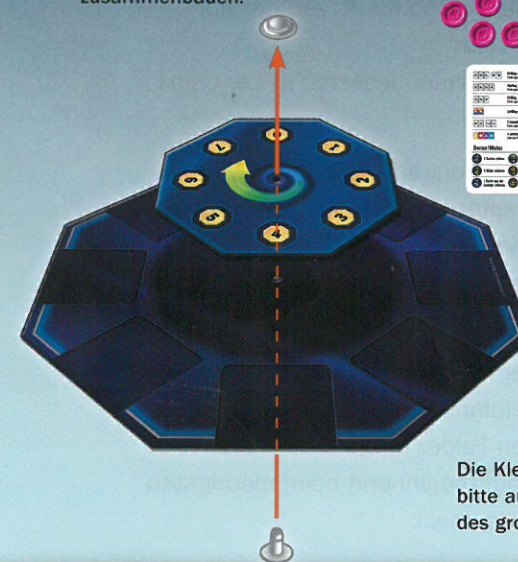
20 Spielsteine ④ (je 5 in den Farben Schwarz, Weiß, Pink und Türkis)

48 Chips ⑤ (30 x Wert 1 und 18 x Wert 5)

9 doppelseitige Aufgabentafeln ⑥ (mit je 4 Ablagefeldern)

20 Übersichtskarten ⑦ (mehrsprachig)

Vor dem ersten Spiel gemäß der Abbildung zusammenbauen:



Die Klebepunkte bitte auf die Rückseite des großen Spielplans kleben.



222302

Ravensburger

Ravensburger

Spielziel

Die Spieler sammeln Zahlenkarten um möglichst schnell, 5 der ausliegenden Aufgaben zu erfüllen.

Für die meisten der erfüllten Aufgaben winkt ein Bonus, der umso höher ausfällt, je früher man sie erfüllt.

Dadurch entbrennt zwischen den Spielern ein spannender Wettlauf um die Aufgaben. Wer es als Erster schafft, seine 5 Spielsteine auf den Aufgabentafeln abzulegen, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält 5 Spielsteine einer Farbe.
- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Alle 80 Karten werden gut gemischt. Anschließend wird auf jedes Feld des Plans offen eine Karte gelegt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben dem Plan bereitgelegt.
- Von den Aufgabentafeln werden die 7 mit den silber umrandeten Ablagefeldern herausgesucht und halbkreisförmig um den Plan ausgelegt, so dass die silbernen Ablagefelder sichtbar sind. Die restlichen 2 Aufgabentafeln werden nicht gebraucht und verbleiben in der Schachtel.
- Jeder Spieler erhält vom Nachziehstapel 5 Karten so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.
- Der jüngste Spieler ist Startspieler und erhält Chips im Wert von 4. Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler erhalten jeweils einen Chip mehr, also 5/6/7 bei 2/3/4 Spielern. Die restlichen Chips werden als Vorrat neben dem Plan bereitgelegt.

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt.

Wer an der Reihe ist, muss eine der drei folgenden Aktionen ausführen:

Entweder

a) 1 Karte verkaufen

oder

b) 1–2 Karten kaufen

oder

c) 1 Aufgabe erfüllen.

Danach folgen die Spieler solange im Uhrzeigersinn, bis jemand gewonnen hat.

a) 1 Karte verkaufen

Der Spieler nimmt 1 beliebige Karte aus seiner Hand und legt sie offen auf ein Feld des Spielplans, auf dem bisher **keine** oder **höchstens 1 Karte** liegt. Die zweite Karte muss dabei so gelegt werden, dass auch der Zahlenwert der ersten Karte sichtbar bleibt. Der Spieler erhält dafür den auf dem Preisrad angezeigten Betrag aus dem Vorrat.

Auf jedem Feld des Plans dürfen maximal 2 Karten liegen. Ist dies bereits der Fall, darf für diesen Preis keine Karte mehr verkauft werden.

Beispiel: Anna verkauft eine gelbe 9. Sie entscheidet sich die Karte auf das Feld neben dem Wert 6 zu legen. Sie erhält nun Chips im Wert von 6. Möchte der nächste Spieler nun auch eine Karte verkaufen, darf er sie nicht neben die 6 legen, da dieses bereits mit 2 Karten belegt ist.



b) 1–2 Karten kaufen

Der Spieler entscheidet sich für ein beliebiges Feld des Plans und kauft die dort liegenden Karten, also eine oder zwei Karten.

Dabei geht er in der folgenden Reihenfolge vor:

1. Der Spieler nimmt alle Karten **eines** Felds auf die Hand. Er zahlt den auf dem Preisrad angegebenen Preis in Form von Chips in den Vorrat. Auch wenn er zwei Karten kauft, zahlt er nur den **einfachen** Preis.
Hinweis: 5er-Chips können jederzeit in 1er-Chips getauscht werden.
2. Dann dreht er das Preisrad um eine Position in Pfeilrichtung weiter, so dass sich die Preise aller restlichen Karten ändern.
Achtung: Das Preisrad wird ausschließlich beim Kartenkauf gedreht.

3. Liegen auf 3 oder mehr direkt benachbarten Feldern des Spielplans keine Karten mehr, füllt er **alle** leeren Felder mit je einer Karte vom Nachziehstapel auf (beginnend beim niedrigsten Wert des Preisrads usw.).

2

c) 1 Aufgabe erfüllen

Der Spieler erfüllt eine Aufgabe, indem er die auf einer Aufgabentafel geforderte Kartenkombination ausspielt. Anschließend legt er einen seiner Spielsteine auf ein freies Ablagefeld der erfüllten Aufgabentafeln und nimmt sich den entsprechenden Bonus bzw. zahlt den entsprechenden Malus.

(Eine Übersicht über die Aufgaben sowie der Boni und Malusse finden Sie auf Seite 4 der Anleitung)

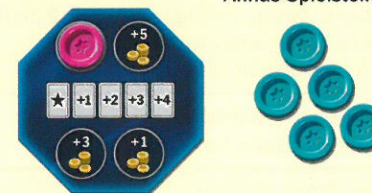
Kann ein Spieler zum Erfüllen einer Aufgabe nicht den kompletten Malus des Ablagefeldes „bezahlen“, darf er die Aufgabe nicht erfüllen.

Die ausgespielten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

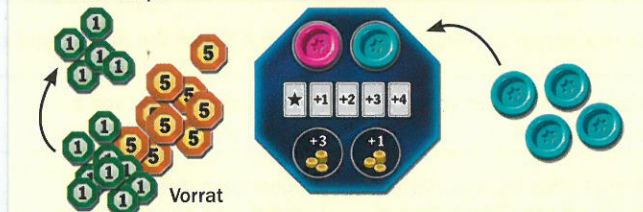
Beispiel: Anna hat die passenden Karten auf ihrer Hand, um die Aufgabe „Straße mit 5 Karten“ zu erfüllen.



Annas Spielsteine



Bonus: 5 Chips



Sie legt einen Spielstein auf ein freies Feld der Aufgabentafel und erhält den abgebildeten Bonus (Chips im Wert von 5 aus dem Vorrat).

Wichtig: Jede Aufgabe kann von jedem Spieler nur einmal erfüllt werden. Es kann maximal ein Spielstein pro Farbe auf einer Aufgabentafel liegen.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler seinen letzten Spielstein auf eine Aufgabentafel legt. Er ist der Sieger des Spiels.

Besondere Spielsituationen

Besitzt ein Spieler, wenn er an die Reihe kommt, keine Handkarten und hat auch nicht genügend Chips, um sich eine Karte zu kaufen, setzt er aus und nimmt sich einen 1er-Chip aus dem Vorrat.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gut gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Empfehlung für weitere Partien

Hier werden aus allen 9 Aufgabentafeln 7 zufällige herausgezogen und mit einer beliebigen Seite nach oben um den Plan herum ausgelegt.

Alternatives Spielende: Platziert ein Spieler seinen 5. Spielstein, ist nicht sofort Schluss, sondern die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Sollten dann mehrere Spieler ihre 5 Spielsteine platziert haben, gewinnt von diesen derjenige, der noch mehr Handkarten hat. Bei erneutem Gleichstand entscheidet wer noch im höheren Gesamtwert Chips besitzt. Sollte dann immer noch Gleichstand bestehen, gewinnen alle betroffenen Spieler.



3