point up

ANLEITUNG

DER RASEND SCHNELLE KARTEN-SPASS

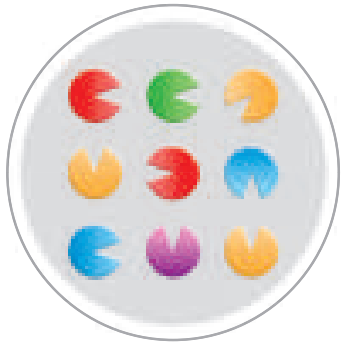
FÜR 2-6 FLINKE SPIELER AB 6 JAHREN

VON KATRIN ABFALTER

INHALT

100 RUNDE KARTEN, 1 ANLEITUNG

30 Karten mit 9 Kreisen
in gleicher Größe



10 Karten mit 9 Kreisen
in unterschiedlichen Größen

40 Karten mit 16 Kreisen
in gleicher Größe

20 Karten mit 16 Kreisen
in unterschiedlichen Größen

SPIELIDEE & SPIELZIEL

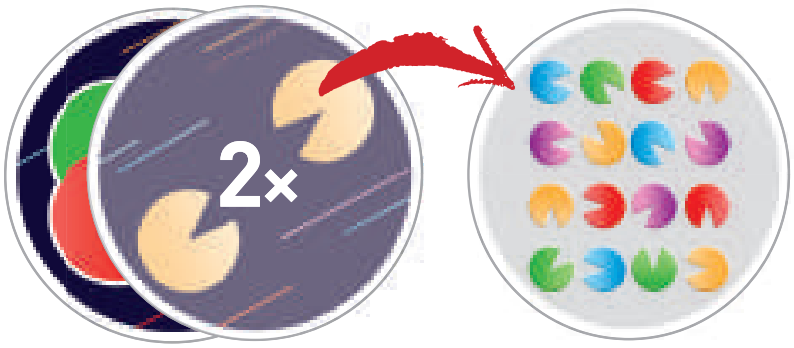
Eine Karte wird aufgedeckt und alle Spieler müssen gleichzeitig so schnell wie möglich eine von drei Aufgaben erfüllen. Auf den Karten sind Kreise abgebildet, die eine Öffnung haben. Diese Öffnungen zeigen immer auf einen anderen Kreis. Jede Kartenvorderseite ist so aufgebaut, dass es einen Kreis gibt, auf den **keine Öffnung** zeigt und einen Kreis, auf den gleich **zwei Öffnungen** zeigen. Auf jeder Karte kommt außerdem eine **Kreisfarbe häufiger** vor als alle anderen Farben. Die Kartenrückseite gibt immer die Aufgabe vor. Die Aufgaben bestehen darin, möglichst rasch zu erkennen, auf welchen Kreis gar nicht oder gleich zweimal gezeigt wird oder welche Farbe am häufigsten zu sehen ist. Wer das zuerst erkennt und die richtige Farbe nennt, gewinnt die aufgedeckte Karte. Wer am Ende die meisten Karten gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

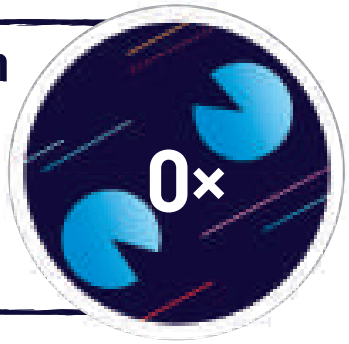
Das erste Spiel wird mit den 30 Karten mit 9 Kreisen in gleicher Größe gespielt. Alle 30 Karten werden gemischt und als Stapel mit der Rückseite (die Seite mit den drei möglichen Aufgaben) nach oben in die Mitte des Tisches gelegt. Und schon kann es losgehen!

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler nimmt die oberste Karte des Stapels, dreht sie auf die Vorderseite und legt sie neben dem Stapel ab. Die Rückseite der Karte, die nun **auf dem Stapel** oben liegt, gibt eine von drei möglichen Aufgaben vor, die auf der aufgedeckten Karte erfüllt werden muss.



Gesucht ist die Farbe des Kreises, auf den keine direkt benachbarte Kreisöffnung zeigt.
Wer den Kreis gefunden hat, nennt die Farbe und zeigt auf den Kreis.



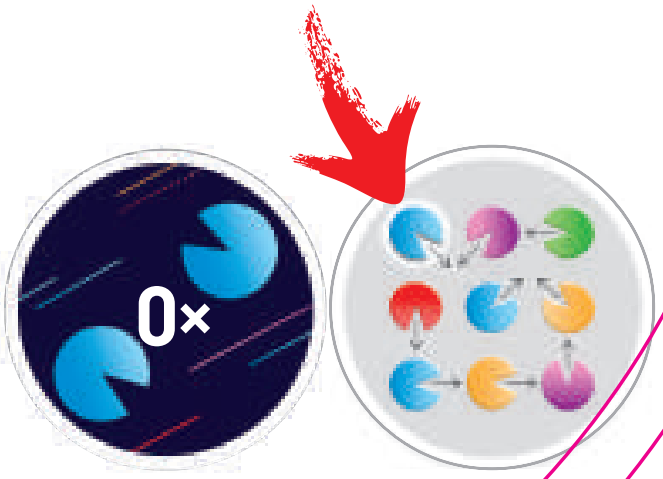
Gesucht ist die Farbe des Kreises, auf den zwei direkt benachbarte Kreisöffnungen zeigen.
Wer den Kreis gefunden hat, nennt die Farbe und zeigt auf den Kreis.

Gesucht ist die Farbe, die auf der Karte am häufigsten vorkommt.
Wer die Farbe gefunden hat, ruft laut die Farbe (rot, gelb, blau, lila oder grün).

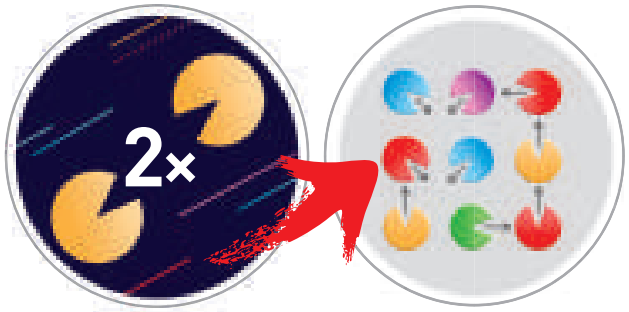
Jeder Spieler darf nur einen einzigen Tipp abgeben. Sollte die Antwort falsch sein, darf der Spieler nicht mehr mitraten, bis die nächste Karte aufgedeckt wird. Der Spieler, der am schnellsten die Aufgabe richtig erfüllt hat, gewinnt die aufgedeckte Karte und legt sie vor sich ab. Er deckt nun die nächste Karte auf und legt sie neben dem Stapel ab und schon geht das Spiel weiter.

BEISPIELE:

Die Aufgabenstellung lautet,die Farbe des Kreises zu finden, auf den keine **direkt benachbarte** Öffnung zeigt. Die Lösung ist der **blaue Kreis oben** links, da keine andere direkt benachbarte Kreisöffnung auf diesen Kreis zeigt.



Die Aufgabenstellung lautet, die Farbe des Kreises zu finden, auf den zwei **direkt benachbarte** Kreisöffnungen zeigen. Die Lösung ist der **rote Kreis links in der Mitte**, denn auf diesen zeigen 2 Kreisöffnungen von direkt benachbarten Kreisen (der gelbe Kreis unten links und der lila Kreis oben in der Mitte).



Die Aufgabenstellung lautet, die häufigste Farbe zu nennen. Die Lösung ist **Rot**, da 4 Kreise auf der Karte rot sind.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald nur noch eine Karte vom Stapel übrig ist. Jetzt zählen die Spieler ihre Karten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

ES GEHT WEITER!

Wenn ihr nach ein paar Spielen bereit seid für größere Herausforderungen, dann könnt ihr auch mit den 40 Karten spielen, auf denen jeweils 16 Kreise zu sehen sind. Diese Karten sind schon etwas schwieriger, aber die Regeln bleiben unverändert. Wenn ihr es erstmal langsam angehen wollt, könnt ihr auch nur ein paar der 16er-Karten nehmen und diese mit den 9er-Karten mischen.

Genauso funktionieren die Karten mit den unterschiedlich großen Kreisen. Diese machen das Spiel noch etwas schwieriger und verrückter, aber auch hier bleiben die Regeln des Spiels unverändert. Ihr könnt selbst entscheiden, wie viele dieser Karten ihr verwenden möchtet.

VARIANTE: POINT UP MIT STRAFE

Wenn das Spiel länger dauern soll, dann spielt mit der Strafregel. Jedes Mal, wenn ein Spieler falsch getippt hat, muss er eine seiner gewonnenen Karten wieder unter den Stapel legen. Falls er keine Karten mehr hat, bekommt er keine weitere Strafe. Er darf aber weiterhin erst wieder raten, wenn die nächste Karte aufgedeckt wird. Diese Variante kann auch sinnvoll sein, wenn unterschiedlich erfahrene Spieler gemeinsam spielen. Die unerfahrenen Spieler spielen ohne Strafe, die alten Hasen spielen mit Strafe.

Autorin und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Spieleautorin: Katrin Abfalter
Redaktion: Matthias Karl
Design: VISID GmbH
www.schmidtspiele-shop.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de