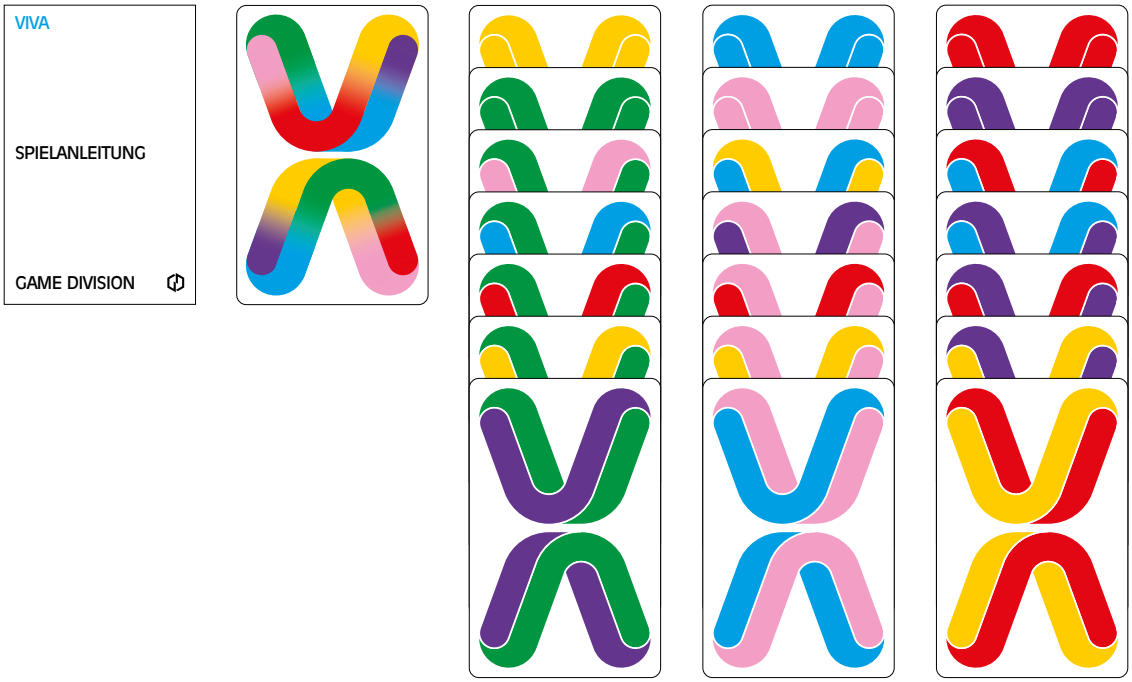
VIVA

SPIELANLEITUNG

DE

Bunt, bunter, VIVA!
für 2-6 Spieler*innen
ab 8 Jahren

GAME DIVISION



a b c

INHALT

a 1 Spielanleitung
b 12 Siegerkarten (Pocket- und Travel-Version 8 Siegerkarten)
c 126 Karten (Pocket- und Travel-Version 84 Karten)

ZIEL

Schaffst du es je Spielrunde als erste*r alle Karten abzulegen, erhältst du eine Siegerkarte. Wer am Ende die meisten Siegerkarten besitzt, hat gewonnen! Bei einem Unentschieden fällt die Entscheidung in einer Stichrunde.

VORBEREITUNG

Die Siegerkarten werden beiseite gelegt. Die anderen Karten werden gemischt. Jede*r bekommt verdeckt 5 Karten auf die Hand. Die restlichen bilden einen verdeckten Stapel. Die Kartengeber*in zieht die oberste Karte vom Stapel und legt diese offen als Sperrkarte auf den Tisch. Das heisst, dass die darauf abgebildeten Farben in der anschliessenden Runde nicht gelegt werden dürfen!

ES GEHT LOS

Die jüngste Spieler*in oder die Gewinner*in der Vorrunde beginnt!

DIE REGEL

Karten dürfen nur aufeinander gelegt werden, wenn mindestens eine Farbe übereinstimmt.

SPIELZÜGE

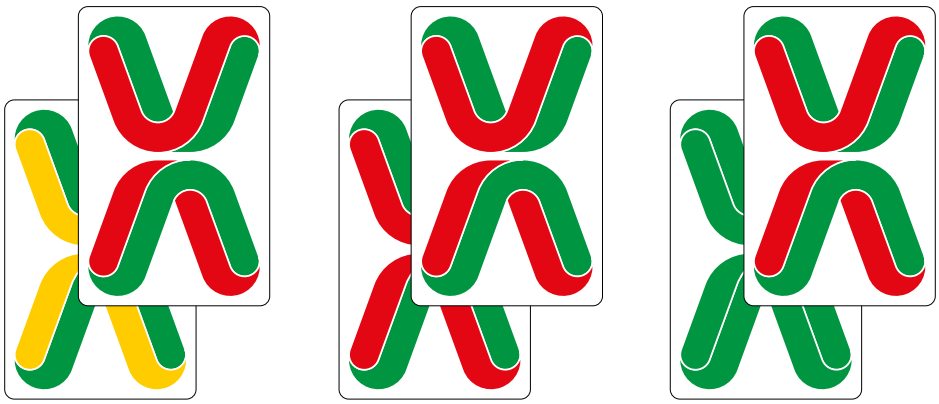
a Lege eine Karte aus deiner Hand auf eines der drei leeren Häuser.

b Lege eine Karte aus deiner Hand auf ein besetztes Haus – siehe Regel.

c Besitzt du zwei oder mehrere identische Karten, darfst du diese in einem Spielzug nebeneinander in verschiedene Häuser oder übereinander in einem Haus ablegen – siehe Regel.

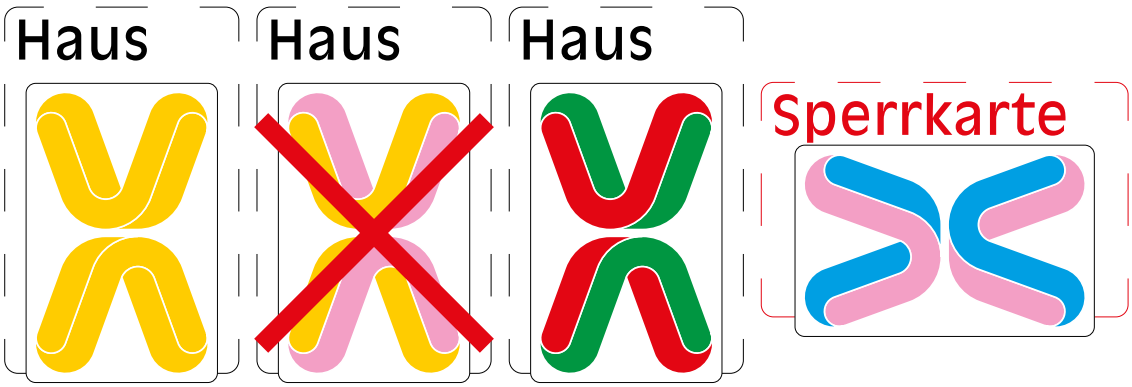
d Kannst du keine deiner Karten ablegen, musst du eine Karte vom Stapel ziehen, darfst diese aber gleich legen – siehe Regel.

e Statt abzulegen, ziehst du freiwillig eine Karte vom Stapel, darfst diese aber gleich legen – siehe Regel.



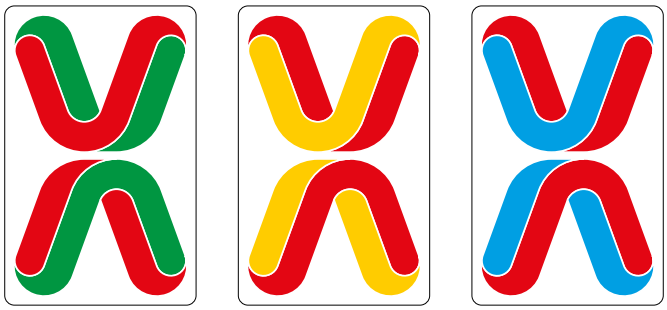
VERBOTEN

Farben, die auf der Sperrkarte vorhanden sind, darfst du nicht ablegen.



VIVA

Du hast es geschafft – alle 3 Kartenhäuser zeigen drei gleiche Farben! VIVA!!! Du darfst die ganze Spielfläche neutralisieren und alle Kartenhäuser + Sperrkarte entfernen. Als Strafe muss die Spieler*in vor dir 2 Karten und die Spieler*in nach dir 1 Karte vom Stapel ziehen! Bei 2 Spieler*innen beträgt die Strafe 2 Karten.



Wenn du die Spielfläche neutralisiert hast und die Mitspieler*innen die Straf-Karten gezogen haben, bestimmst du die neue Sperrkarte mit einer Karte aus deiner Hand! Die nächste Spieler*in ist jetzt an der Reihe.

ACHTUNG!
Hast du nach VIVA nur noch eine Karte in der Hand, legst du diese als Sperrkarte ab. Dann ziehst du eine Karte vom Stapel und nimmst sie auf die Hand. Die nächste Spieler*in ist jetzt an der Reihe.

DIE LETZTE KARTE

Die letzte Karte darfst du nur ablegen, wenn du damit die Sperrkarte gemäss Regel decken kannst.
Wenn eine Mitspieler*in die letzte Karte auf die Sperrkarte ablegen konnte, wird das Spielfeld neutralisiert. Die nächste Spieler*in erbt das Recht auf das Legen der Sperrkarte.

ENDE DER SPIELRUNDE

Die Spielrunde endet, wenn die zweitletzte Mitspieler*in ihre letzte Handkarte ablegen konnte.

VERLIERER*IN

Du verteilst die Karten für den nächsten Durchgang. Zusätzlich ziehst du vom Stapel eine persönliche Sperrkarte und legst sie offen vor dich hin. Für diese gelten die gleichen Regeln wie für die allgemeine Sperrkarte. Bei jedem VIVA wird sie ebenfalls neutralisiert und anschliessend durch eine neue vom Stapel ersetzt, allerdings erst nach dem Verteilen der Strafkarten. Die Zusatz-Sperrkarte wirst du während einer Runde nur los, indem du selber ein VIVA legst. HINWEIS: Auf der Zusatz-Sperrkarte darfst du auch deine letzte Karte ablegen.

ZUSATZ-STRAFEN

Legst du eine Karte, die nicht gelegt werden darf – und wirst dabei erwischt – musst du 3 Karten vom Stapel ziehen. Die verbotene Karte muss ebenfalls wieder aufgenommen werden!)

Autor: Tobias Angelo Kaufmann
Design: Erich Brechbühl

Version 1.1

© 2023 Game Division AG
Gewerbestrasse 6, CH-6417 Sattel
www.gamedivision.ch