

Ravensburger® Kartenspiele

Himmel, A... und Zwirn!



Entscheidend ist,
was hinten rauskommt!



Klaus Kreowski



Ravensburger

Autor: Klaus Kreowski
Design: DE Ravensburger,
Die Kommunikatur (Spielanleitung)
Illustration: Michael Menzel
Redaktion: Gregor Thomas
Ravensburger® Spiele Nr. 27 151 1

Für 3–6 verflucht gute Kartenspieler ab 8 Jahren

Spielinhalt

- 70 Zahlenkarten (Zahlen von 1–70)
- 15 Sonderkarten (3 Sonderaktionen)
- 1 Pfeilkarte
- 1 Markerkarte

Spielidee und Spielziel

Wer am Zug ist, spielt entweder eine Karte aus oder er muss – Himmel, A... und Zwirn! – Karten als Misthaufen vor sich ablegen.

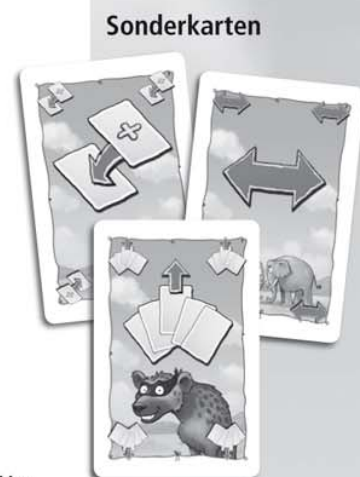
Dabei zählt jede Karte 1 Minuspunkt. Gewonnen hat, wer am Ende die wenigsten Minuspunkte besitzt.

Spielvorbereitung

Legt zuerst die Markerkarte und die Pfeilkarte beiseite. Nun mischt ihr alle Zahlen- und Sonderkarten zusammen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält vom Stapel 5 Karten, die er so auf die Hand nimmt, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können. Vom Nachziehstapel werden nun die obersten 2 Karten aufgedeckt und nebeneinander auf den Tisch gelegt. Deckt ihr dabei Sonderkarten auf, so werden diese wieder in den Stapel eingemischt und durch Zahlenkarten ersetzt. Die beiden nun ausliegenden Zahlenkarten sind die **Zielkarten** zu Spielbeginn. Oberhalb der zuerst aufgedeckten Zielkarte wird die Markerkarte gelegt. Die Pfeilkarte zeigt an, in welche Richtung gerade gespielt wird. Ihr legt sie so vor den Startspieler, dass der Pfeil in Uhrzeigerichtung zeigt.



Zahlenkarten



Sonderkarten



Pfeilkarte



Markerkarte

Spielablauf

Der Spieler, der am häufigsten flucht, beginnt. Die Mitspieler folgen zunächst reihum im Uhrzeigersinn. Achtung: Im Spielverlauf kann sich die Spielrichtung ändern (siehe Sonderkarte „Richtungswechsel“). Wer am Zug ist, spielt **entweder** eine Karte aus (Zahlen- oder Sonderkarte) **oder** nimmt den Kartenstapel, der durch die Markerkarte markiert wird, wenn der Spieler keine passende Karte spielen will oder kann. Genommene Karten werden als Misthaufen vor dem jeweiligen Spieler abgelegt.

Zahlenkarte ausspielen:

Wer an der Reihe ist und eine Zahlenkarte ausspielt, legt sie unterhalb einer der beiden Zielkarten aus. So entsteht unter jeder Zielkarte jeweils ein dazugehöriges „Ablagefeld“.

Nun gibt es 2 Möglichkeiten:

- Liegt auf diesem Ablagefeld noch keine Karte, muss der Spieler hier eine Zahlenkarte ablegen, deren Zahl **kleiner** ist als die der oberhalb liegenden Zielkarte.
- Liegt auf diesem Ablagefeld bereits mindestens eine Karte, muss der Spieler hier eine Zahlenkarte ablegen, deren Zahl **kleiner** ist als die der oberhalb liegenden Zielkarte, **und gleichzeitig größer** ist als die oberste Karte dieses Ablagefeldes. Die neu abgespielte Karte überdeckt somit die darunterliegende Karte auf dem Ablagefeld.

Beispiel: Zahlenkarte ausspielen
Auf den linken Ablagestapel darf nur noch die „27“ gelegt werden. Auf das rechte Ablagefeld darf eine Zahl zwischen 50 und 63 – der Spieler legt dort seine „51“ ab ①. Für die ausgespielte Karte nimmt er eine neue vom Nachziehstapel ②.

Zielkarten

Ablagefelder

Nachziehstapel

3

Spielablauf:

1. Zahlenkarte ausspielen **oder** Sonderkarten ausspielen **oder** Keine Karte ausspielen (und Minuspunkte nehmen)
2. Handkarten auf 5 ergänzen

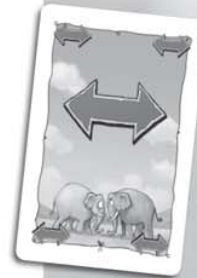
Sonderkarte ausspielen:

Will oder kann man keine Zahlenkarte ausspielen, darf man **stattdessen** eine Sonderkarte ausspielen, die man offen auf den eigenen Misthaufen ablegt. Wer eine Sonderkarte ausspielt, legt in dieser Runde **keine** Zahlenkarte auf ein Ablagefeld.

Es gibt 3 Arten von Sonderkarten:

- **Richtungswechsel (6x):** Wird diese Karte gespielt, kehrt sich die Spielrichtung um. Zur Erinnerung wird die Pfeilkarte entsprechend umgedreht. Auf eine Richtungswechsel-Karte darf der nächste Spieler eine weitere Richtungswechsel-Karte spielen usw.
- **Diebstahl (5x):** Der Spieler zieht einem beliebigen Mitspieler eine Karte aus der verdeckten Hand und steckt sie zu seinen eigenen. Der bestohlene Mitspieler zieht dafür sofort eine Karte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.
- **Zielkarte erhöhen (4x):** Der Spieler legt eine seiner Handkarten auf eine der beiden Zielkarten. Die Zahl der Handkarte muss allerdings höher sein, als die Zahl der Zielkarte, auf die er sie legt. Die ausgespielte Karte gilt nun als neue Zielkarte, die alte bleibt darunter liegen.

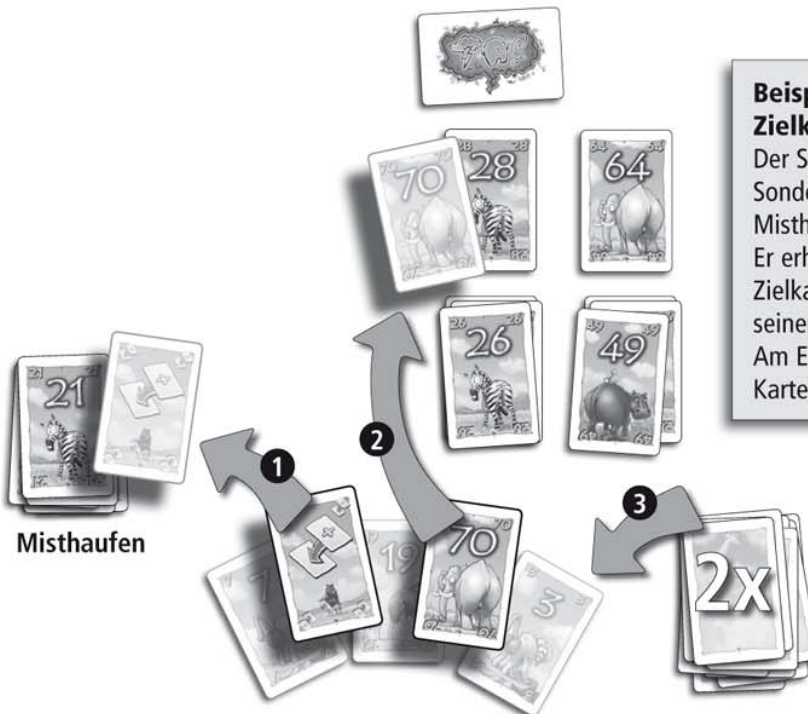
Richtungswechsel



Diebstahl



Zielkarte erhöhen



Beispiel:

Zielkarte erhöhen

Der Spieler legt die Sonderkarte auf seinen Misthaufen **1**. Er erhöht die linke Zielkarte mit einer seiner Handkarten **2**. Am Ende zieht er 2 Karten nach **3**.

Keine Karte ausspielen

Kann oder will ein Spieler keine Karte ausspielen (also weder Zahlen- noch Sonderkarte), **muss er die Zielkarte und alle Zahlenkarten des dazugehörigen Ablagefeldes nehmen, die unterhalb der Markerkarte liegen. Diese kommen auf den eigenen Misthaufen und zählen am Spielende Minuspunkte.** Die Markerkarte legt er anschließend zu der noch ausliegenden anderen Zielkarte. Anschließend legt er eine beliebige Zahlenkarte aus seiner Hand als neue, zweite Zielkarte daneben.

(Sonderfall: Sollte ein Spieler nicht in der Lage sein eine neue Zielkarte auszulegen, da er nur noch Sonderkarten auf der Hand hat, wird die oberste Zahlenkarte vom Nachziehstapel als neue Zielkarte ausgelegt.)



Beispiel: keine Karte ausspielen

Der Spieler nimmt alle markierten Karten zu seinem Misthaufen **1**. Die Markerkarte wird zur anderen Zielkarte gelegt **2**. Der Spieler spielt eine neue Zielkarte aus der Hand **3** und zieht zum Schluss auf 5 Handkarten nach **4**.

Handkarten ergänzen:

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler so viele Karten vom Nachziehstapel, dass er wieder 5 Karten auf der Hand hält. Ist der Stapel aufgebraucht, entfällt diese Aktion. Dann wird das Spielende eingeläutet.

Spielende

Nachdem die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde, geht das Spiel so lange weiter, bis ein Spieler in seinem Zug keine Karte mehr ausspielen kann oder will. Der betreffende Spieler nimmt sich stattdessen, wie oben beschrieben, die unterhalb der Markerkarte liegenden Karten und legt sie auf seinen Misthaufen.

Das Spiel ist damit zu Ende. Die zweite Zielkarte und die Karten des Ablagefeldes bleiben liegen und zählen nicht mit. Ebenfalls ausgenommen von der Punktwertung sind die Handkarten der Spieler. Diese werden beiseite gelegt. Nun zählt jeder Spieler sämtliche Zahlen- und Sonderkarten seines Misthaufens. Jede Karte zählt als 1 Minuspunkt, egal welche Zahl auf ihr steht. Wer die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt!

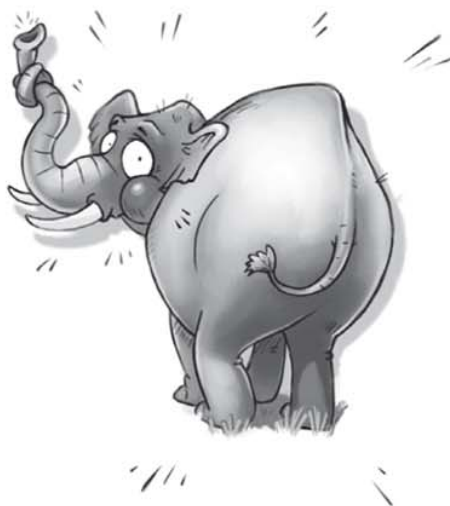
Gleichstand?

Sollten 2 oder mehr Spieler gleich viele Minuspunkte besitzen, notieren sie diese und spielen am besten gleich eine weitere Runde. Ist die Zeit zu knapp, gewinnt derjenige Spieler, der weniger Sonderkarten ausgespielt hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Noch nicht genug?

Ihr haltet das Ergebnis der ersten Runde für nicht angemessen und ihr wollt eine Revanche? Na dann: Notiert die Punkte nach jeder Runde und Sieger ist, wer nach 3 Runden die wenigsten Minuspunkte gesammelt hat.

© 2009 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com



227322

Ravensburger