

MESCHUGGE

Spieler:
2 – 4 Personen

Alter:
ab 8 Jahren

Dauer:
ca. 30 Minuten

SPIELMATERIAL

64 Spielkarten



*Rückseiten
Spielerkarten*



*Rückseite
Kommando-
Karten*



Vorderseiten



je 14 Chips in 2 Farben



1 Aktions-Würfel

SPIELIDEE

In diesem Spiel steht keiner zu seinem Wort und kein Spieler darf jemals eine Farbe bekennen. Ziel des Spiels ist es, als Erster eine richtige Karte auf eine Kommando-Karte abzuwerfen und somit einen Stich zu gewinnen. Für jeden Stich gibt es Punkte. Wer am Ende der Runde, nach 16 Stichen die meisten Punkte erzielt hat, ist Sieger.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten werden nach den Rückseiten sortiert. Jeder Spieler erhält ein eigenes Karten-Set aus zwölf Karten mit jeweils der gleichen Nummer auf der Rückseite (zum Beispiel der „1“) auf die Hand. Gibt es nur zwei oder drei Spieler, dann kommen zwei oder ein Karten-Set zurück in die Spielschachtel.

Die 16 Karten ohne eine Nummer auf der Rückseite sind die Kommando-Karten. Sie werden gemischt und als Stapel mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält noch einen schwarzen (Wert zwei Punkte) und zwei rote Chips (Wert je einen Punkt). Die restlichen Chips werden nach Farben sortiert ebenfalls in die Tischmitte gelegt. Der Besitzer des Spiels erhält den Aktionswürfel und beginnt das Spiel.

Startaufbau für vier Spieler:



Kartenhand von Rainer (Startspieler)



Chips



Kartenhand von Sven



SPIELBLAUF

Der Spieler mit dem Aktions-Würfel ist für einen Durchgang der Kommandeur. Nach jedem Durchgang wechselt die Rolle des Kommandeurs im Uhrzeigersinn.

Der Kommandeur beginnt einen Durchgang, indem er mit dem Würfel eine der beiden Aktionen „Farbe“ oder „Wort“ erwürfelt. Danach dreht er die oberste Karte vom Kommando-Stapel um und legt sie auf den Stapel.

Nun versuchen alle Spieler (auch der Kommandeur) so schnell wie möglich eine passende Karte **aus der Hand** auszuspielen und verdeckt neben die Kommando-Karte zu legen. Dadurch entsteht ein kleiner Stapel.

Nachdem jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat, wird der Stapel mit den ausgespielten Karten umgedreht. Die unterste Karte vom Spieler, der am schnellsten reagiert hatte, liegt nun oben.



Kommando-Kartenstapel



Kartenhand von Stefanie



Kartenhand von Jana

Der Besitzer der ersten passenden Karte erhält einen Punkt. Daher ist die Reihenfolge der ausgespielten Karten sehr wichtig. Ist zum Beispiel die oberste Karte nicht passend, dann kann die nächste Karte den Punkt gewinnen, ist auch diese Karte nicht passend, hat die dritte Karte die Chance den Punkt zu gewinnen, bis hinunter zur vierten Karte.

Wem die Karte gehört, die den Punkt gewonnen hat, ist leicht an der Nummer auf der Rückseite zu erkennen. Dieser Spieler erhält einen roten Chip (Wert einen Punkt).

Jeder Spieler erhält seine ausgespielte Karte wieder zurück auf die Hand. Der Kommandeur schiebt die aktuelle Kommando-Karte mit der farbigen Vorderseite nach oben unter den Kommando-Stapel und gibt den Aktions-Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Damit ist ein Durchgang beendet.

Achtung: Hat kein Spieler eine passende Karte ausgespielt, dann erhält der Kommandeur den Punkt, da er durch das Würfeln und das Aufdecken der Kommando-Karte einen zeitlichen Nachteil gegenüber seinen Mitspielern hat.

Wann ist eine Karte passend?

Wann eine Karte passend ist, ist von der erwürfelten Aktion „**Wort**“ oder „**Farbe**“ abhängig.



Hat der Kommandeur die Aktion „**Farbe**“ gewürfelt, so muss jeder Spieler **eine Karte in der Farbe** ausspielen, die zum geschriebenen Wort auf der Kommando-Karte passt.

Beispiel 1: Der Kommandeur hat eine rote Kommando-Karte mit dem geschriebenen Wort „Blau“ aufgedeckt. Passend sind nun blaue Karten der Spieler, auf denen das Wort „Gelb“ oder „Grün“ steht.



Beispiel 2: Der Kommandeur hat eine grüne Kommando-Karte mit dem geschriebenen Wort „Gelb“ aufgedeckt. Passend sind nun gelbe Karten der Spieler, auf denen das Wort „Blau“ oder „Rot“ steht.



Hat der Kommandeur die Aktion „Wort“ gewürfelt, so muss jeder Spieler eine Karte mit dem Wort ausspielen, die zu der Farbe auf der Kommando-Karte passt.

Beispiel 3: Der Kommandeur hat eine rote Kommando-Karte mit dem geschriebenen Wort „Blau“ aufgedeckt. Passend sind nun gelbe und grüne Karten der Spieler auf denen das Wort „Rot“ steht.



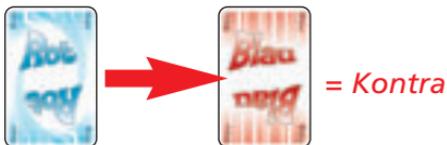
Beispiel 4: Der Kommandeur hat eine grüne Kommando-Karte mit dem geschriebenen Wort „Gelb“ aufgedeckt. Passend sind nun alle Karten der Spieler auf der das Wort „Grün“ steht, egal welche Farben die Karten haben.



Die Kontra-Karte ist nicht passend!

Eine Kontra-Karte ist eine Karte, die genau das Gegenteil der Kommando-Karte aussagt. Eine solche Kontra-Karte darf während eines Durchganges niemals ausgespielt werden. Wird sie dennoch ausgespielt, gilt sie als nicht passend und der Spieler muss zusätzlich einen roten Chip abgeben, sofern er Chips besitzt.

Beispiel: Zu einer blauen Kommando-Karte mit dem Wort „Rot“ darf eine rote Karte mit dem Wort „Blau“ nicht ausgespielt werden. Dabei spielt es keine Rolle, welche Aktion gewürfelt wurde.



Durchgang ohne Aktions-Würfel!

Einer Spielgruppe, die dieses Spiel zum ersten Mal spielt, ist zu empfehlen, auf den Einsatz des Aktions-Würfels zu verzichten, um sich mit den Besonderheiten des Spiels besser vertraut zu machen.

Die Spieler spielen fünf Durchgänge nur mit der Aktion „Farbe“ und danach fünf Durchgänge nur mit der Aktion „Wort“. Bei den restlichen sechs Durchgängen wird dann immer von einer zur anderen Aktion gewechselt.

Die folgende Partie kann dann normal mit Aktions-Würfeln gespielt werden.

Die Meschugge-Kommando-Karten!

Unter den Kommando-Karten gibt es vier spezielle Meschugge-Karten. Eine Meschugge-



Karte ist eine Karte bei der Farbe und Wort identisch sind, zum Beispiel eine rote Karte mit dem Wort „Rot“. Wird so eine Karte vom Kommandeur aufgedeckt, **darf kein Spieler eine Karte ausspielen**. Jeder Spieler, der dennoch eine Karte auf die aktuelle Kommando-Karte gelegt hat, verliert einen Punkt und muss einen entsprechenden Chip abgeben, sofern er welche besitzt.

SPIELLENDE

Nach jedem Durchgang werden Punkte vergeben und die entsprechenden Chips verteilt. Nach dem 16. Durchgang (jede Kommando-Karte wurde einmal aufgedeckt) endet das Spiel. Der Spieler, der bei Spielende Chips mit dem höchsten Gesamtwert besitzt, gewinnt.

Punktetabelle:

| | | |
|-----------------|-----|--|
| Durchgang | = + |  |
| Falsches Kontra | = - |  |
| Meschugge | = - |  |

Schwarze Chips = 2 Punkte

Rote Chips = 1 Punkt

Die Junior-Variante ohne Würfel!

Bei dieser Variante wird ohne Würfel, ohne Chips und ohne die Meschugge-Karten gespielt. Die Kontra-Karte steht nun im Mittelpunkt. Während eines Durchganges dürfen ausschließlich Kontra-Karten ausgespielt werden.

Beispiel: Zu einer grünen Kommando-Karte mit dem Wort „Gelb“ muss jeder Spieler seine gelbe Karte mit dem Wort „Grün“ ausspielen.



Der Spieler, der am schnellsten seine Kontra-Karte ausgespielt hat, erhält, wenn diese auch passend ist, die Kommando-Karte als Gewinn. Wer sich nach 12 Durchgängen die meisten Karten erspielen konnte, gewinnt diese Junior-Variante.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH • Waldstraße 23-D5 • D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de • E-Mail: hotline@amigo-spiele.de