

blindsight

Spielanleitung

Betaversion

Für 2-6 Spieler, ab 8 Jahre



Inhalt

90 nummerierte Karten in drei Farben (lila, rot und blau) mit je einem von zwei Symbolen (Hexagon oder Pentagramm) sowie 20 Spezialkarten (Blind, Sight, Dilemma und Trickster) in vier Farben (lila, rot, blau und gold)

Ziel des Spiels

Sei der erste Spieler, der alle seine Handkarten los wird!

Vorbereitungen

Mische alle Karten und verteile danach je 7 Karten an jeden Spieler. Achte dabei darauf, dass die Spieler nur die Kartenrückseiten ihrer eigenen Karten sehen können. Die restlichen Karten werden (mit der Rückseite nach oben) als Nachziehstapel in der Tischmitte bereit gelegt. Ziehe nun die oberste Karte vom Nachziehstapel und lege sie mit der Vorderseite nach oben als erste Karte des Ablagestapels neben den Nachziehstapel.

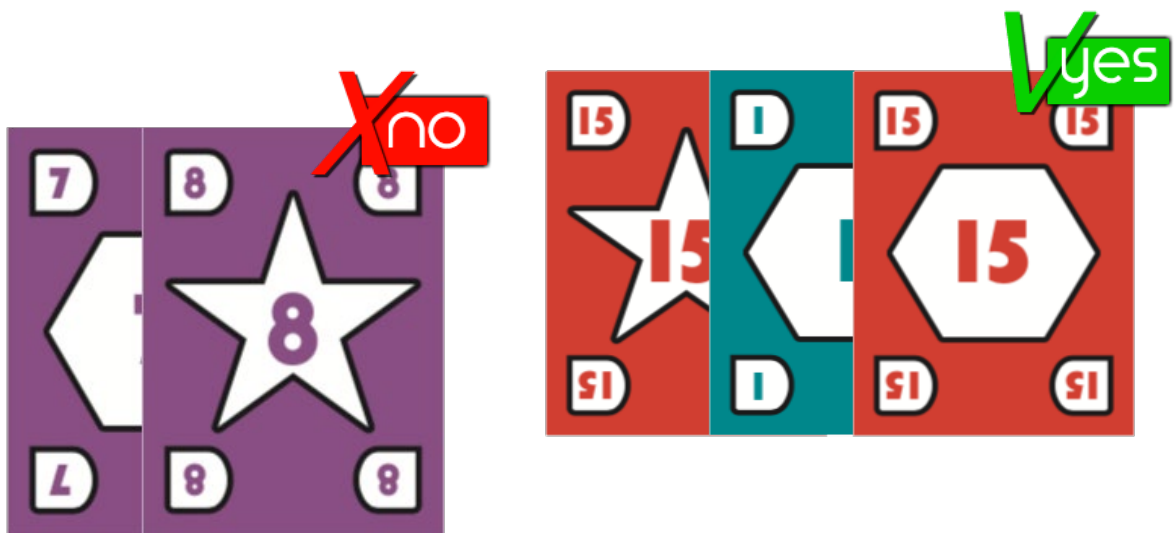
Jeder Spieler fächert nun seine Karten so auf der Hand auf, dass er selber nach wie vor nur deren Rückseite sieht, während die anderen Spieler die Vorderseiten seiner Karten sehen können.

Wie wird gespielt?

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel – und seinen Zug – damit, dass er eine Karte aus der Hand eines anderen Spielers zieht und diese offen auf den Ablagestapel legt.

Er darf nur eine Karte spielen, deren Farbe anders als die Farbe der obersten Karte des Ablagestapels ist. *Auf eine blaue Karte darf also keine weitere blaue Karte, sehr wohl aber z.B. eine rote Karte folgen.* Zusätzlich muss die Zahl der gespielten Karte – wenn es sich nicht um eine Spezialkarte handelt – an die Zahl der obersten Karte des Ablagestapels angrenzen [aufsteigend oder absteigend] oder gleich sein. *Eine angrenzende Zahl ist die Zahl, welche auf die bereits liegende Zahl folgt oder dieser vorher geht – so kann z.B. eine 11 oder eine 9, aber auch eine 10 auf eine 10 gelegt werden, es wäre aber nicht möglich, eine 11 direkt auf eine 9 zu legen.* Spezialkarten haben keine Zahlen und orientieren sich nur an den Farben. **Die höchste Nummer der Karten im Spiel ist angrenzend zur niedrigsten Nummer – und anders herum (wird mit 15 Karten gespielt wären also die 1 und die 15 angrenzend).**

Handelt es sich bei Spielbeginn bei der obersten Karte des Ablagestapels um eine Spezialkarte, so muss der Startspieler die Regeln dieser Spezialkarte befolgen!



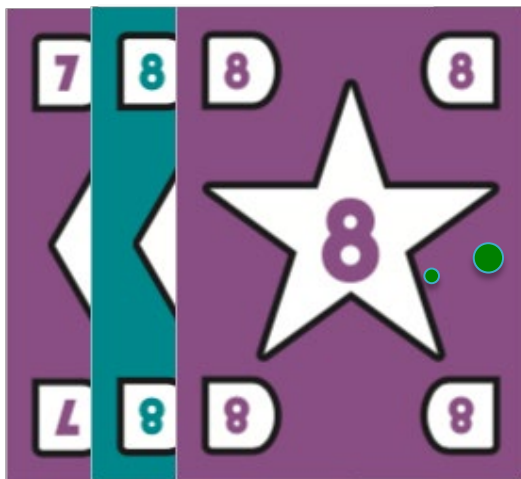
Der Zug eines Spielers endet erst dann, wenn es keine Karten mehr im Spiel gibt, die er nach diesen Regeln spielen kann. Hat noch irgendeiner der gegnerischen Spieler Karten auf der Hand, die gespielt werden dürfen (*angrenzende Karten anderer Farbe oder Spezialkarten anderer Farbe*), dann fährt der Spieler, der an der Reihe ist, mit seinem Zug fort, indem er diese Karten nacheinander nimmt und offen auf den Ablagestapel legt.

Sind bereits zu Beginn eines Zuges keine Karten mehr spielbar, so nimmt der betroffene Spieler ungesehen die beiden obersten Karten des Nachziehstapels auf die Hand.

Ende des Zuges

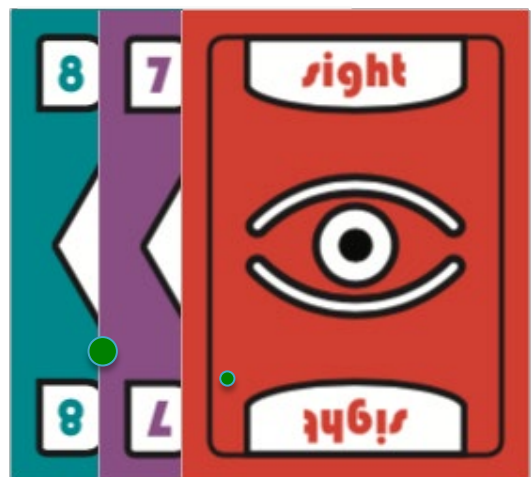
Der Zug eines Spielers endet sofort, wenn:

- keine Karten mehr gespielt werden können
- eine Karte mit der gleichen Zahl gespielt wird
- eine Spezialkarte gespielt wird



Gleiche Nummer
(8 auf 8) -
der Zug endet
sofort

Spezialkarte
(Sight) - der Zug
endet sofort



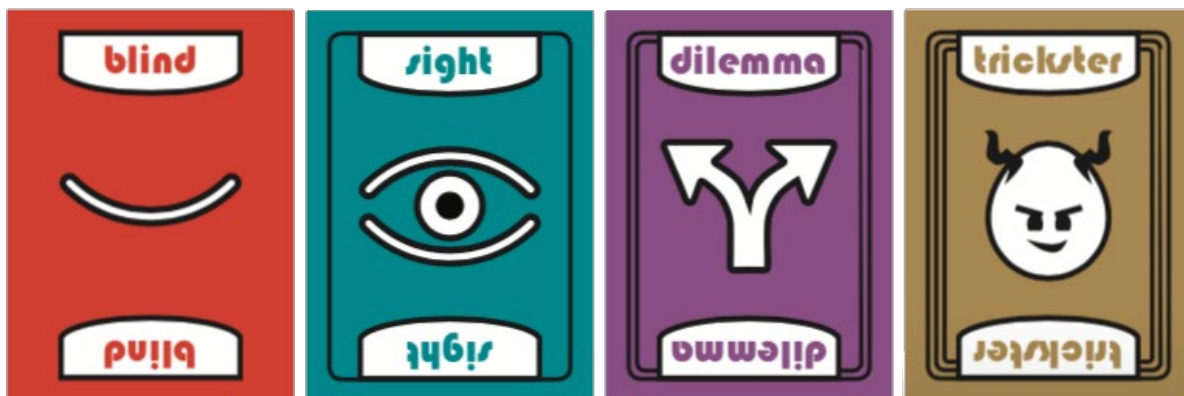
Spezialkarten

Eine Spezialkarte kann auf jede andere Karte gespielt werden, solange sich deren Farben unterscheiden! Wandert eine

Spezialkarte aus der Hand oder vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel, endet der Zug des aktuellen Spielers sofort und der nächste Spieler ist am Zug. Je nach gespielter Spezialkarte gibt es für diesen Spieler noch einen besonderen Effekt, den er abhandeln muss:

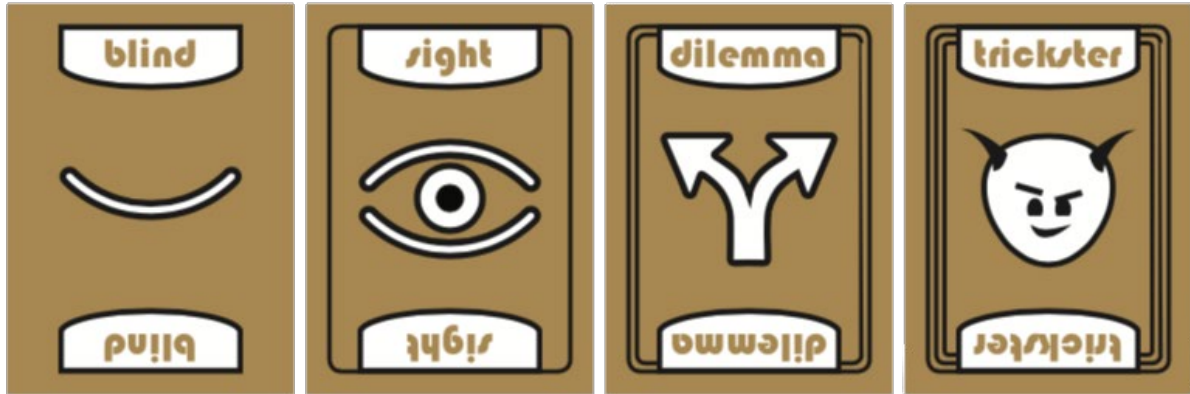
- **Blind**: Der Spieler muss ungesehen eine Karte aus seiner Hand offen auf den Ablagestapel legen – egal ob dies laut Regeln möglich wäre oder nicht (*die Farbe der Karte spielt hier z.B. keine Rolle, da die Karte blind gespielt wurde*). Diese Karte gilt als zu bedienende Karte für den nun beginnenden Zug.
- **Sight**: Der Spieler dreht die oberste Karte des Nachziehstapels um und spielt sie offen auf den Ablagestapel. Diese Karte gilt als zu bedienende Karte für den nun beginnenden Zug.
- **Dilemma**: Der Spieler darf eine beliebige Karte anderer Farbe aus der Hand seiner Mitspieler auf den Ablagestapel spielen, selbst wenn deren Zahlenwert nicht zu der bereits ausliegenden Zahl passt. Diese Karte gilt als zu bedienende Karte für den nun beginnenden Zug.
- **Trickster**: Der Spieler zieht drei Karten vom Nachziehstapel und nimmt sie ungesehen auf die Hand. Sein Zug endet sofort, ohne dass er selber noch Karten spielen darf. Der nächste Spieler (*also der zweite Spieler nach dem Spieler, der seinen Zug mit einer Trickster-Karte beendet hat*) darf nun eine beliebige Karte anderer Farbe aus der Hand seiner Mitspieler auf den Ablagestapel spielen, selbst wenn deren Zahlenwert nicht zu der bereits ausliegenden Zahl passt. Diese Karte gilt als zu bedienende Karte für den nun beginnenden Zug.
- **Trickster (2 Spieler)**: Im Spiel mit zwei Spielern zwingt der Spieler, der den Trickster gelegt hat, seinen Mitspieler dazu drei Karten zu ziehen und ungesehen auf die Hand zu nehmen. Danach darf er selber eine beliebige Karte

anderer Farbe aus der Hand seines Mitspielers auf den Ablagestapel spielen, selbst wenn deren Zahlenwert nicht zu der bereits ausliegenden Zahl passt. Diese Karte gilt als zu bedienende Karte für den nun beginnenden weiteren Zug des Trickster-Spielers.



Goldene Spezialkarten

Die goldenen Spezialkarten werden wie reguläre Spezialkarten behandelt, dürfen aber auf Karten jeglicher Farbe gespielt werden. selbst auf andere goldene Spezialkarten.



Ende des Spiels

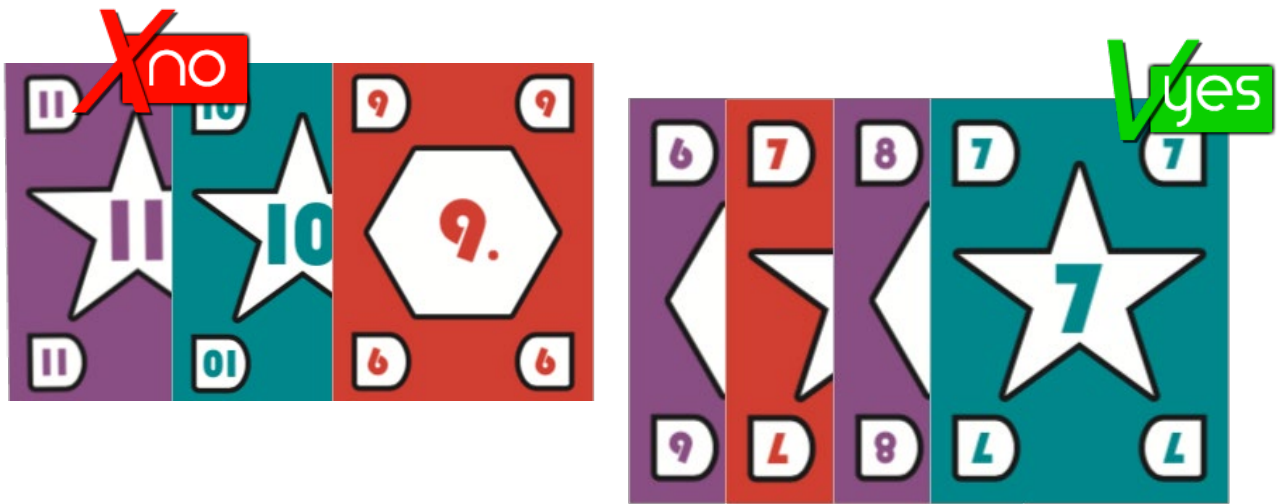
Wenn die letzte Handkarte eines Spielers gespielt wurde, endet das Spiel und er oder sie hat gewonnen. Dies gilt selbst dann, wenn es sich um eine Tricksterkarte handelt (*und er ggf. als Folgespieler drei Karten ziehen müsste*).

Wenn der Nachziehstapel aufgespielt wurde ...

Kann ein Spieler keine Karte mehr vom Nachziehstapel ziehen, weil dieser leer ist, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl auf der Hand. Spezialkarten sind 20 Punkte wert, die anderen Karten geben Punkte in Höhe ihrer aufgedruckten Zahl (eine 7 ist also 7 Punkte wert, während eine 1 nur 1 Punkt zählt).

Der Fortgeschrittenenmodus

Wenn Du das Spiel gerne etwas herausfordernder spielen magst, solltest Du den Modus für Fortgeschrittene ausprobieren! Alle Regeln bleiben gleich, zusätzlich darfst Du jetzt aber nur Karten spielen, bei denen sich auch das Symbol vom Symbol der gelegten Karte unterscheidet (*auf ein Hexagon muss also ein Pentagramm folgen, wenn Du keine Spezialkarte legen kannst oder willst*).



Spielvariationen

Last Man Standing

Das Spielziel wird verändert: Anstatt alle Handkarten loszuwerden geht es in diesem Spielmodus darum, alle Gegner von ihren Handkarten zu befreien. Ein Spieler verliert das Spiel, sobald er keine Karten mehr auf der Hand hat – *und wird aus dem Spiel entfernt*. Wurde zuletzt eine Spezialkarte gespielt, trifft deren Effekt den nächsten Spieler, der nach regulärer Reihenfolge am Zug wäre und noch Handkarten auf der Hand hat. **Es gewinnt der Spieler, der als Letzter noch Karten auf der Hand hat!** Für den Fall, dass der Nachziehstapel ausgeht, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl auf seiner Hand!

Last Man Standing für Fortgeschrittene

Dieser Spielmodus kann auch nach den Regeln für das fortgeschrittene Spiel gespielt werden. Hierbei müssen sich Farbe und Symbol der zu spielenden Karte von denen auf der bereits liegenden Karte unterscheiden.

Wertung

Am Ende jedes Spieles kannst Du die Kartenwerte auf Deiner Hand zählen. Eine leere Hand gibt 0 Punkte (was gut ist!), Jede Spezialkarte bringt Dir 20 Punkte und alle Zahlenkarten geben Punkte in Höhe ihres Zahlenwertes.

Du könntest so z.B. eine von Dir selber festgelegte Anzahl an Spielen spielen, nach denen der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl als Gewinner aus dem Spiel hervor geht – oder Du legst für den Last Man Standing-Modus eine Punktzahl fest, deren Erreichen zum Sieg führt.

Die Kartenmenge variieren

Das Standarddeck von 110 Karten wird in den meisten Situationen perfekt funktionieren. Sollte es doch einmal dazu kommen, dass Du das Spiel vereinfachen willst (z.B., weil jüngere Kinder mitspielen), dann kannst Du die hohen Karten aus dem Deck entfernen und mit einem simpleren Deck spielen. Du kannst auch bestimmte Farben oder ein bestimmtes Symbol entfernen – probiere einfach aus, was zu Dir und Deinem Spielstil am Besten passt.

Für welche Variante Du Dich auch immer entscheiden solltest – wir hoffen, Du hast eine Menge Spaß damit!