

DREIst!



Das frech-fröhliche Kartenspiel für 1–4 Spieler ab 8 Jahren

Autorin: Janet Kneisel • Redaktion: Stefan Brück
Illustration: Martina Hillemann • Design: handmade types, DE Ravensburger

Spielmaterial

- 8 Basiskarten (graue Zahlen 1–8)
- 96 Zahlenkarten (die Zahlen 1 bis 8 je 3x in rot, gelb, türkis und violett)
- 6 Übersichtskarten (mit zahlreichen Beispielabbildungen)

Spielidee

Wer platziert seine Karten am cleversten in der gemeinsamen Auslage? Und wer jubelt seinen lieben Mitspieler die meisten „dreisten Geschenke“ unter und wird so seine Karten am schnellsten los?

Es gewinnt, wer als Erster keine Karten mehr hat.

Spielvorbereitung



Legt die **8 Basiskarten** nebeneinander (fortlaufend von 1 bis 8) am Tischrand aus. Sie dienen im weiteren Verlauf des Spiels zum Anlegen der 96 Zahlenkarten. Sie zählen nie zu den ausgelegten Karten dazu und werden auch nie „abgeräumt“ (s.u.).

Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt

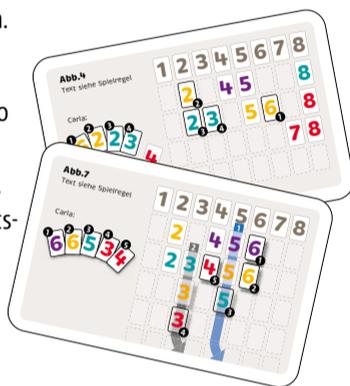
8 Basiskarten von 1–8 auslegen

Alle Zahlenkarten gleichmäßig verteilen; jeder Spieler nimmt 5 Karten auf die Hand



Mischt die **96 Zahlenkarten** gut und verteilt sie dann gleichmäßig an alle Spieler. Jeder legt seine Karten unbesehen als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab. Dann nimmt jeder die obersten 5 Karten seines Stapels so auf die Hand, dass seine Mitspieler sie nicht einsehen können.

Die **6 Übersichtskarten** solltet ihr vor allem beim ersten Kennenlernen bereitlegen, um so die einzelnen Legeregeln und Beispiele besser nachvollziehen zu können. Wenn ihr möchtet, könnt ihr die Abbildungen auf den Übersichtskarten auch mit den Basis- und Zahlenkarten auf dem Tisch nachbilden.



Spielverlauf

Der Älteste von euch beginnt, danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Seid ihr an der Reihe, dürft ihr Handkarten in der Auslage unterhalb der acht Basiskarten auslegen. Dabei dürft ihr so viele Handkarten ausspielen, wie ihr könnt und wollt. Am Ende eures Zuges ergänzt ihr eure Hand wieder auf 5 Karten. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe usw.

Reihum beliebig viele Handkarten in die Auslage legen

Die Legeregeln

- Ihr legt alle eure Karten in eine gemeinsame Kartenauslage, unterhalb der Basiskarten. Dabei muss immer jede ausgelegte Zahl mit der Basiszahl darüber übereinstimmen. So bildet ihr bis zu 8 *Kartenspalten* (senkrecht) und beliebig viele *Kartenreihen* (waagrecht). (Siehe auch Abb. 1 auf den Übersichtskarten.)
- Ihr dürft jederzeit Karten in den Spalten oder Reihen auslegen. Dazu müsst ihr aber immer mindestens 2 passende Karten legen. (Siehe auch die Beispiele auf der Rückseite sowie die dazugehörigen Abb. auf den Übersichtskarten.) Einzelne Karten dürft ihr auch legen, aber nur neben bzw. unter bereits ausliegende Zahlenkarten. (v.a. Beispiele 2–4)
- In *Reihen* dürfen Karten unterschiedlicher Farben niemals *direkt* nebeneinander liegen. Sehr wohl aber dürfen in einer Reihe verschiedene Farben ausliegen, solange sich Lücken zwischen ihnen befinden. (Beispiele 2–4) Für *Spalten* gilt keine solche Einschränkung. Hier dürfen sowohl Zahlen gleicher wie auch unterschiedlicher Farbe direkt untereinander ausliegen. (v.a. Beispiel 3)
- Reihen dürfen auch in den weiteren Ebenen (= zweite, dritte Reihe usw.) gebildet werden. Allerdings muss dabei *jede* ausliegende Karte *immer* mit den Basiskarten verbunden sein. Entweder direkt oder auch indirekt, also über andere Karten, die ihrerseits direkt oder indirekt mit der Basis verbunden sind. Hierdurch können in der Auslage „Löcher“ entstehen, dies ist jederzeit erlaubt, solange stets *jede* Karte (irgendwie) mit der Basis verbunden ist. (v.a. Beispiel 4)
- Könnt oder wollt ihr keine eurer 5 Karten auslegen, dürft ihr *eine* beliebige eurer Handkarten auf einen allgemeinen offenen Ablagestapel legen. Dann zieht ihr wieder eine Karte nach und der nächste Spieler ist an der Reihe. (Beispiel 5)

Immer mindestens 2 passende Karten auslegen; einzelne Karten immer nur anlegen

Nie verschiedene Farben direkt nebeneinander

Jede ausliegende Zahlenkarte muss immer, indirekt oder direkt, mit den Basiszahlen verbunden sein

Wer nicht legen kann oder will, wirft 1 beliebige Karte ab

Die „DREIer“

Bildet ihr einen *DREIer*, dürft ihr sofort *eine* zusätzliche Karte von eurem Nachziehstapel auf die Hand nehmen, ihr müsst aber nicht. Diese Karte könnt ihr, sofern möglich, noch im selben Zug anlegen. Bei allen weiteren *DREIern* dürft ihr jedes Mal von neuem entscheiden, eine Karte nachzuziehen oder nicht.

Ihr bildet einen ...



Reihen-DREIer, wenn ihr eine Karte so anlegt, dass durch sie in einer Reihe wenigstens **3 Karten gleicher Farbe** direkt nebeneinander liegen. (Beispiele 6+7)



Spalten-DREIer, wenn ihr in einer Spalte die **dritte Farbe** (nicht Karte!) auslegt. Dabei müssen die betroffenen Karten *nicht* direkt untereinander liegen, es dürfen sich auch Lücken bzw. mehrere gleiche Farben dazwischen befinden. (Beispiele 6+7)

Reihen-DREIer: mind. 3 Karten einer Farbe direkt nebeneinander

Spalten-DREIer: wenn die 3. Farbe untereinander gelegt wird

SONDERFÄLLE

Bildet ihr durch das Ablegen einer Karte *gleichzeitig* einen Reihen- und einen Spalten-DREIer, zählt dies als *Spalten-DREIer*. (Beispiel 8)

Bildet ihr in einer Reihe mit der neu angelegten Karte *gleichzeitig* zwei DREIer (einen nach links und einen nach rechts), zählt dies als *ein* Reihen-DREIer. (Beispiel 9) In beiden Sonderfällen dürft ihr also nur jeweils *eine* Karte nachziehen, wenn ihr wollt.

Besonderheit bei Spalten-DREIern

Immer wenn ihr in einer Spalte einen *DREIer* bildet, *müsst* ihr *sofort alle* Karten dieser Spalte aus der Auslage entfernen und auf den allgemeinen offenen Ablagestapel legen. Demzufolge kann an der Karte, die diesen *DREIer* auslöst, auch nicht weiter angelegt werden, da sie ja umgehend zusammen mit allen anderen Karten dieser Spalte entfernt wird.

Zudem müsst ihr auch noch *alle* Karten aus der Auslage entfernen und auf den Ablagestapel legen, die jetzt nicht mehr (irgendwie) mit den Basiskarten verbunden sind. Denn es gilt ja *jederzeit* die Grundregel: Keine Karte ohne Kontakt zur Basis! (Beispiele 6+8)

ACHTUNG: Dies gilt nur für *Spalten-DREIer*! Bildet ihr einen *Reihen-DREIer*, werden diese Karten *nicht* entfernt, sondern bleiben liegen! (Beispiele 6–9)

Spalten-DREIer immer umgehend komplett abräumen (und danach auch alle Karten ohne Verbindung zur Basis)

Das „DREIste Geschenk“

Wer seine Hand leer spielt, verteilt als „DREIstes Geschenk“ 2 Karten an 1–2 Mitspieler

Schafft ihr es in eurem Zug, eure gesamte Hand leerspielen, dürft ihr anschließend zur Belohnung die obersten 2 Karten eures Nachziehstapels an einen oder zwei beliebige Mitspieler „verschenken“, indem ihr sie *unbesehen* auf deren Nachziehstapel legt. *Ganz schön dreist!* (Beispiel 7)
Danach endet euer Zug. Ihr stockt eure Hand wieder auf 5 Karten auf, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Hinweis:

Könnt ihr eure Hand am Ende eures Zuges nicht mehr auf 5 Karten aufstocken, spielt ihr eben mit weniger Handkarten weiter. Erhaltet ihr in dieser Situation neue Karten durch das „DREIste Geschenk“ eines Mitspielers, nehmt diese umgehend auf die Hand, so dass ihr wieder (möglichst) 5 Handkarten habt.

Spielende

Wer als Erster seine letzte Karte los wird, beendet damit das Spiel und hat gewonnen. Dabei spielt es keine Rolle, ob er die letzte Karte auslegt, abwirft oder verschenkt.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch mehrere Partien hintereinander spielen, z.B. eine pro Spieler (so war jeder einmal Startspieler). Jeder notiert nach jeder Partie die Anzahl seiner restlichen Karten (= Handkarten und die Karten in seinem Nachziehstapel). Wer von euch am Spielende die kleinste Summe hat, ist Gesamtsieger.

Beispiele

Zusammen mit den 6 Übersichtskarten durchgehen.

Text zu Abb. 2

Anna beginnt mit den links in der Abbildung 2 gezeigten 5 Handkarten. Sie legt sie wie abgebildet an.
Hinweise: Die zwei 8er hätte sie auch in umgekehrter Reihenfolge legen können. Die 1 wird sie nicht los, da sie sie als einzelne Karte an die Basis anlegen müsste, was sie aber nicht darf!

Text zu Abb. 3

Benno, der nächste Spieler, hat die in der Abbildung 3 gezeigten 5 Handkarten und legt sie wie abgebildet an.
Hinweise: Die 3 wird er nicht los, da er sie nicht neben die 4 legen darf und sie in der 2. Reihe ohne Kontakt zur Basis wäre. Das gleiche gilt für die 6, die weder neben die 5, noch die 5 oder die 7 gelegt werden darf. Und natürlich auch nicht in die 4. Reihe ... Die 7 hätte er auch an die 8 darüber anlegen können.

Text zu Abb. 4

Carla hat die in der Abbildung 4 gezeigten Karten auf der Hand und legt sie wie abgebildet an.
Hinweise: Die 4 wird sie nicht los, da sie sie nicht zwischen die 3 und 5 legen darf (hier kann momentan keine Karte angelegt werden, genauso wenig wie zwischen 6 und 8). Hätte sie die beiden 2er in umgekehrter Reihenfolge gelegt, hätte sie auch die 3 nicht anlegen können.

Text zu Abb. 5

Anna kommt wieder an die Reihe. Sie hat zur 1 aus der vorherigen Runde noch die vier abgebildeten Karten nachgezogen. Leider kann sie zurzeit keine einzige davon auslegen! Deswegen wirft sie eine Karte auf den offenen Ablagestapel.
Zur Regelverdeutlichung: Sie darf auch die drei 1er nicht in die 1er-Spalte (ab der 3. Reihe) legen. Es wären zwar mindestens zwei passende Karten, aber diese hätten keinerlei Verbindung zur Basis, weswegen es verboten ist!

Text zu Abb. 6

Benno legt seine Karten in folgender Reihenfolge aus: Zuerst die 6 neben die 7 (= Reihen-DREIer): Er zieht eine Karte nach (1). Die 6/7/8 bleiben liegen. Dann legt er die 6 unter die 6 (= Spalten-DREIer): Er muss nun alle 6er aus der Auslage entfernen. Er zieht eine Karte nach (8). Nun legt er die 3 unter die 3. Und schließlich legt er noch die 8 unter die 8 (= erneuter Spalten-DREIer), erneut muss er die gesamte Spalte (alle vier 8er) entfernen, zudem auch noch die 7, da diese nun keinen Kontakt mehr zur Basis hat. Dann zieht er noch eine Karte nach (6). Die restlichen vier Karten (1, 4, 1, 6) kann er nirgends anlegen.

Text zu Abb. 7

Carla legt ihre Karten in folgender Reihenfolge aus: Zuerst legt sie die 6 neben die 5 (= Reihen-DREIer). Sie zieht aber nicht nach, da sie bereits erkennt, dass sie ihre restlichen vier Handkarten auch noch los wird und nicht riskieren möchte, eine Karte zu ziehen, die dies eventuell verhindert. Dann legt sie die 6 unter die 6. Anschließend legt sie die 5 unter die 5 (= Spalten-DREIer), alle 5er werden abgeräumt; sie zieht wieder nicht nach. Nun legt sie noch die 3 unter die 3 (= erneuter Spalten-DREIer), alle 3er werden abgeräumt; sie zieht wieder nicht nach. Und schließlich legt sie noch die 4 unter die 4 (was vorher nicht möglich war). Carla hat ihre Hand leer gespielt und macht daher ein „DREIstes Geschenk“.

Text zu Abb. 8

Später im Spiel: Indem Anna die 6 neben die 5 bzw. über die 6 legt, bildet sie gleichzeitig einen Reihen- und einen Spalten-DREIer. Dafür darf sie eine Karte nachziehen (1). Die vier 6er (und dadurch auch die 7) muss sie entfernen. Dann legt sie noch die 2 unter die andere 2.

Text zu Abb. 9

Noch später im Spiel: Zuerst legt Carla die 6 zwischen die 5 und die 7. Hiermit bildet sie einen (gemeinsamen) Reihen-DREIer, d.h. sie darf dafür auch nur eine Karte nachziehen (5). Diese 5 legt sie nun sofort unter die 5 (= Spalten-DREIer). Sie entfernt die drei 5er und zieht erneut nach (1). Anschließend legt sie eine 1 neben die 2 und dann die zwei anderen 1er – in beliebiger Reihenfolge – darunter.

SOLO Variante

Solo-Variante: „Egon“ erhält die Hälfte der Karten

Immer möglichst 2 Karten für Egon an- oder auslegen

In der Solo-Variante kannst du dein Glück alleine gegen „Egon“ versuchen (= „ein Gegner ohne Nase“, also ein imaginärer Gegner). Es gelten weiterhin alle Grundregeln, aber Egon zieht bei DREIern nicht nach und DREIste Geschenke kann er dir auch nicht machen. Du ihm aber schon, *also streng dich an!*

Teil die 96 Karten in zwei gleich große Stapel auf, ein Stapel für dich, einer für Egon. Ihr spielt abwechselnd, du beginnst: Nimm die obersten 5 Karten deines Nachziehstapels auf die Hand und leg so viele Karten aus, wie du kannst und möchtest, danach stock wieder auf 5 Karten auf.

Dann kommt Egon an die Reihe: Deck für ihn von seinem Nachziehstapel eine Karte nach der anderen auf. Passt eine Karte, leg sie umgehend in die Auslage. Passt sie nicht, leg sie etwas zur Seite. Deck weiter auf, bis du mindestens **zwei Karten** in die Auslage gelegt hast. Damit endet Egons Zug. Wirf die restlichen für Egon zur Seite gelegten Karten auf den Ablagestapel.

Hinweise:

- Hat Egon mehrere Legemöglichkeiten für eine Karte, legt er sie immer in die oberste mögliche Reihe, also so nah wie möglich an die Basiskarten. (Beispiel 10)
- Es kann geschehen, dass Egon beim Anlegen eine zunächst zur Seite gelegte Karte „reaktiviert“. Möglicherweise legt er dadurch auch insgesamt drei Karten aus. (Beispiel 11)
- Zuerst aufgedeckte Karten werden auch immer möglichst zuerst ausgelegt. (Beispiele 11 + 12)

Text zu Abb. 10

Für Egon wurden folgende Karten aufgedeckt: Die 7 passt nicht, wird zur Seite gelegt. Die 2 passt, wird angelegt (und die drei 2er werden abgeräumt!). Die 6 passt, wird angelegt (und zwar in die zweite und nicht in die dritte Reihe!).
Es wurden 2 Karten angelegt. Egons Zug ist vorüber. Abschließend wird noch die 7 auf den Ablagestapel geworfen (obwohl sie nun an die 6 angelegt werden könnte!).

Text zu Abb. 11

Für Egon wurden folgende Karten aufgedeckt: Die 3 passt nicht. Die 1 passt, wird angelegt. Die 8 passt (noch) nicht. Die 8 passt – zusammen mit der 8. Beide 8er werden nun angelegt, zuerst die (zuerst aufgedeckte) 8, dann die 8. Die 3 wird auf den Ablagestapel geworfen.

Text zu Abb. 12

Für Egon wurden folgende Karten aufgedeckt: Die 3 passt (noch) nicht, wird zur Seite gelegt. Die 5 passt (noch) nicht, wird zur Seite gelegt. Die 4 passt und wird angelegt. Nun passen sowohl die 3 als auch die 5. Da die 3 aber zuerst aufgedeckt wurde, wird sie angelegt und die 5 auf den Ablagestapel geworfen.

Hast du es geschafft und bist alle deine Karten vor Egon los geworden? Glückwunsch!

Möchtest du es noch spannender haben, kannst du auch so viele Einzelpartien spielen, bis du von Egon besiegt wirst. Allerdings macht dir hier Egon gleich zu Beginn ein DREIstes Geschenk – und zwar jede Partie eines mehr!

Die erste Partie spielst du also mit 50 Karten gegen Egons 46 Karten, die zweite dann mit 52 gegen 44, die dritte mit 54 gegen 42 usw.

Wie weit bist du gekommen?

50 Karten:
okay

52 Karten:
ordentlich

54 Karten:
gut

56 Karten:
sehr gut

58 Karten:
spitze

60 Karten
oder mehr:
sensationell

Besonderen Dank an die „White-Castle“-Agentur, Wien, für ihre Mitarbeit an diesem Spiel.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distribution CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos