

DE

HEL
VETIQ

7-99



2-5



15 Min.

NIN
JANEin Spiel von **Gjizo**
Illustrationen von **Crocotame**REGELN FÜR
SCHERE, STEIN, PAPIER

MATERIAL

48 Karten mit den Zahlen von -6 bis 10 in
3 Farben
5 Spielhilfen

ZIEL DES SPIELS

Am Ende der Partie addiert ihr die Werte
auf den Karten, die ihr während der Partie
gesammelt habt. Wer dann die meisten
Punkte hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

1. Mischt die Karten.
2. Platziert 3 Karten offen in der Mitte des Tisches. Das sind die Startkarten für die 3 Stapel, die ihr während der Partie nutzen werdet.
3. Ihr erhaltet jeweils 9 verdeckte Karten. Seht euch eure eigenen Handkarten an, aber zeigt sie nicht den anderen.
4. Legt die verbleibenden Karten in die Schachtel zurück, ohne sie euch anzusehen.

SPIELABLAUF

Jede Partie umfasst 9 Runden, wobei jede
aus 2 Phasen besteht:

1. Karte auswählen
2. Karten in absteigender Reihenfolge abhandeln

1. Karte auswählen

Ihr alle müsst jeweils 1 Karte aus eurer
Hand auswählen und sie verdeckt vor
euch platzieren. Sobald ihr alle eine Karte
ausgewählt habt, deckt ihr die Karten
gleichzeitig auf.2. Karten in absteigender
Reihenfolge abhandelnJetzt handelt ihr eure ausgewählten Karten
nacheinander in absteigender Reihenfolge
ab. Ihr beginnt mit der Karte mit dem höchsten
Wert (der höchsten Zahl).

Hinweise:

- a. Falls 2 Karten denselben Wert aufweisen, kommt die „stärkere“ Karte zuerst dran. Wichtig: Die **Farbe** und nicht der Wert der Karte bestimmt ihre Stärke. Richtet euch nach den Regeln für Schere, Stein, Papier (siehe ganz am Anfang der Anleitung).
- b. Falls 3 Karten denselben Wert aufweisen, werden die Karten in folgender Zugfolge abgehandelt:



Beispiel der Zugfolge für das Abhandeln der Karten: Zu Beginn der zweiten Phase einer Runde werden die folgenden 5 Karten umgedreht:

Dementsprechend gilt nachstehende
Zugfolge für das Abhandeln der Karten in
dieser Runde:Sobald du mit dem **Abhandeln** an der
Reihe bist, musst du deine Karte mit den
Karten in der Mitte des Tisches vergleichen
und überprüfen, ob du eine davon schlagen
kannst. Falls ein Stapel aus mindestens 2
Karten besteht, vergleichst du deine Karte
mit der obersten Karte.

Um eine Karte in der Mitte des Tisches zu
schlagen, muss deine Karte entsprechend
den Regeln für Schere, Stein, Papier stärker
sein (siehe ganz am Anfang der Anleitung).
**In dieser Phase ignorierst du die
Zahlen auf den Karten.**

Falls deine Karte 1 der obersten
Karten der 3 Stapel in der Mitte
des Tisches schlägt:

1. Schnapp dir diese Karte und auch alle
anderen Karten in diesem Stapel.

Hinweise:

- Falls du mehrere Karten schlagen kannst, darfst du dir einen Stapel aussuchen.
- Falls der von dir gewonnene Stapel mehrere Karten enthält, nimm sie alle.
- Platziere die von dir gewonnenen Karten offen neben dir auf dem Tisch.

Ihr dürft alle die gesammelten Karten der
anderen einsehen.

2. Ersetze den von dir genommenen Stapel
mit der Karte, die du in diesem Zug
abgehandelt hast, damit in der Mitte
des Tisches immer 3 Kartenstapel liegen.

Falls deine Karte keine der 3 obersten
Karten der 3 Stapel in der Mitte des
Tisches schlagen kann:Platziere deine Karte offen auf 1 der 3 Stapel.
Die Werte der anderen Karten im Stapel
müssen weiterhin sichtbar sein.

Hinweise:

Es gibt keine Begrenzung, was die Anzahl
der Karten der jeweiligen Stapel anbelangt.Nach dem Abhandeln aller in dieser Runde
ausgespielten Karten beginnt ihr eine neue
Runde und spielt weiter, bis ihr alle eure
9 Karten der Starthand ausgespielt habt.

ENDE DER PARTIE

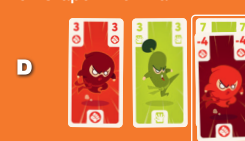
Sobald ihr eure letzte Karte abgehandelt
habt, addiert ihr jeweils die Werte der von
euch gesammelten Karten. Wer am meisten
Punkte hat, gewinnt die Partie. Bei einem
Gleichstand entscheidet ihr den Sieg mit
einer Runde Schere, Stein, Papier.Die Illustrationen des Spiels wurden von
Ninja-Bildern aus der Popkultur inspiriert
(wie der Ninja, der mit verbundenen Augen
trainiert).

BEISPIELRUNDE

Ausgespielte Karten:



Die Person, die die Papierkarte mit der 7

ausgespielt hat, beginnt mit dem Abhandeln
ihrer Karte. Ihre Karte kann sowohl die eine
als auch die andere Steinkarte schlagen.Der dritte Stapel verspricht mehr Punkte.
Deshalb entscheidet sie sich für die Steinkarte
mit der 8 und ersetzt sie durch ihre 7er-
Papierkarte.Die Person, die die Papierkarte mit der 3
ausgespielt hat, schlägt die andere
Steinkarte und schnappt sich den zweiten
Stapel (beide Karten).Die Person, die die Steinkarte mit der 3
ausgespielt hat, schlägt die Scherekarte und
schnappt sich den ersten Stapel.Die Person, die die Steinkarte mit der -4
ausgespielt hat, kann keinen Stapel
schlagen, deshalb legt sie ihre Karte auf
einen Stapel ihrer Wahl.Die Person, die die Scherekarte mit der -6
ausgespielt hat, schlägt die Papierkarte.
Sie nimmt den zweiten Stapel und ersetzt
ihn mit ihrer Scherekarte.

So sieht das Ganze am Ende der Runde aus.

NIN
JANDeutsche Übersetzung und Korrektur:
Barbara Nobis und Claudio Schisano
für The Geeky Pen