

RAGE®

mit Illustrationen von Oliver Freudenreich

SPIELER: 3–8 Personen
ALTER: ab 10 Jahren
DAUER: ca. 45 Minuten

SPIELMATERIAL:
112 Spielkarten
1 Spielregel



amigo-spiele.de/00990

SPIELIDEE

Jeder Spieler erhält pro Runde eine bestimmte Anzahl von Karten auf die Hand. Reihum müssen die Spieler eine Karte in die Tischmitte ausspielen. Ein Spieler gewinnt mit seiner Karte die Karten der anderen und nimmt die gewonnenen Karten (den Stich) zu sich. Nach zehn Runden ist das Spiel beendet und der Spieler, der am genauesten voraussagen konnte, wie viele Stiche er pro Runde erhalten wird, gewinnt das Spiel.

„Stich“ =
Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte aus. Diese Karten sind der „Stich“.

SPIELMATERIAL

Das Spiel enthält **96 Farbkarten** in sechs verschiedenen Farben (Blau, Grün, Rot, Gelb, Violett und Orange) mit den Werten von „0“ bis „15“. Die höchste Karte ist die „15“, die niedrigste Karte ist die „0“.

Weiterhin gibt es **16 Aktionskarten** (2 x „Joker“, 4 x „Ohne Trumpf“, 4 x „Neue Trumpffarbe“, 3 x „+5“ und 3 x „-5“). Siehe „Spezielle Regeln der Aktionskarten“.

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler stellt sich zur Verfügung, die Plus- und Minuspunkte der Spieler auf ein Abrechnungsblatt zu notieren (siehe auch die Kopiervorlage auf der nächsten Seite). Als Erstes trägt er darauf die Namen der Spieler ein. Danach mischt er alle 112 Karten und gibt jedem Spieler zehn Karten für die erste Runde auf die Hand. Nach jeder Runde wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

1) AUSTEILEN DER KARTEN

In der ersten Runde hat jeder Spieler zehn Karten auf der Hand. Mit jeder Karte kann man einen Stich gewinnen. Ein Spieler könnte also in der ersten Runde zehn Stiche gewinnen. In der zweiten Runde werden an jeden Spieler neun Karten ausgeteilt. In dieser Runde kann man neun Stiche gewinnen. In der dritten Runde werden acht Karten an jeden Spieler verteilt, dann sieben Karten usw., bis in der zehnten Runde jeder Spieler nur noch eine Karte erhält.

Die Karten, die in den einzelnen Runden nicht ausgeteilt werden, kommen verdeckt als Stapel in die Tischmitte. Davon wird die oberste Karte umgedreht und offen neben den Stapel gelegt. **Diese Karte bestimmt für die jeweilige Runde die Trumpffarbe.**

Ist die umgedrehte Karte eine Aktionskarte, wird so lange die oberste Karte vom Stapel umgedreht und offen neben den Stapel gelegt, bis eine Farbkarte erscheint.

„Trumpf“ =
Ein Trumpf ist eine Karte der Trumpffarbe. Sie gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe.

2) DIE VORAUSSAGE

Nachdem die Spieler ihre Karten nach Farben und Werten sortiert haben, überlegt jeder Spieler, wie viele Stiche er in dieser Runde gewinnen wird. Der Reihe nach gibt jeder seinen Tipp als Voraussage an den Spieler mit dem Abrechnungsblatt. Es beginnt der linke Nachbar vom Kartengeber. Die Tipps werden auf dem Abrechnungsblatt notiert.

SPIELER		Anja	
KARTEN		Anzahl der vorausgesagten Stiche	
Anzahl der Karten in der Runde → 10			← Anzahl der gewonnenen Stiche (Punkte für gewonnene Stiche)
			← Plus- oder Minuspunkte durch Aktionskarten
Gesamtpunktzahl in der Runde			← Plus- oder Minuspunkte durch richtige oder falsche Voraussage

Vor dem ersten Stich sollten die Tipps noch einmal für alle wiederholt werden.

3) DIE STICHE

Was ist ein Stich? Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte aus. Die Karten in der Tischmitte sind der Stich.

Der linke Nachbar vom Kartengeber spielt eine Karte für den ersten Stich aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die zuerst gespielte Farbe **muss bedient werden**, d. h. ein Spieler muss eine Karte ausspielen, die die gleiche Farbe wie die zuerst gespielte Karte hat. Ist das nicht möglich, muss der Spieler eine Karte einer beliebigen anderen Farbe ausspielen, eine Aktionskarte spielen oder trumpfen.

„bedienen“ =
Der Spieler muss eine Karte ausspielen, die die gleiche Farbe der ersten Karte des Stiches hat.

Trumpfen

Wenn ein Spieler die zuerst gespielte Farbe nicht auf der Hand hat, kann er eine Karte in der Trumpffarbe (die Farbe der Karte neben dem Stapel) ausspielen und damit den Stich gewinnen. Liegen mehrere Trumpfkarten in einem Stich, dann gewinnt die höchste Trumpfkarte diesen.

ES GEWINNT DEN STICH:

Die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe, wenn kein Trumpf im Stich ist, oder die höchste Karte in der aktuellen Trumpffarbe.

Die gewonnenen Stiche müssen **getrennt voneinander** abgelegt werden, damit immer erkennbar ist, wie viele Stiche ein Spieler schon gewonnen hat. Der Gewinner eines Stiches eröffnet den nächsten Stich, indem er eine Karte ausspielt.

Wenn alle Spieler keine Karten mehr auf der Hand haben, wird die Runde gewertet (siehe **4) Die Wertung einer Runde**).

SPEZIELLE REGELN DER AKTIONSKARTEN

Wenn ein Spieler die Farbe der zuerst gespielten Karte nicht auf der Hand hat, kann er auch eine Aktionskarte ausspielen. Die Aktionskarten gehören zu keiner der sechs Farben.



„+5“: Der Gewinner des Stiches, der diese Aktionskarte enthält, bekommt am Ende der aktuellen Runde fünf Pluspunkte.



„-5“: Der Gewinner des Stiches, der diese Aktionskarte enthält, bekommt am Ende der aktuellen Runde fünf Minuspunkte.



„Ohne Trumpf“: Spielt ein Spieler diese Aktionskarte aus, wird **sofort** die Karte neben dem Stapel umgedreht, die die aktuelle Trumpffarbe anzeigt. Befinden sich bereits Trümpfe im Stich, dann zählen sie wie normale Farbkarten. Den Stich erhält der Spieler, der die höchste Karte in der zuerst gespielten Farbe in den Stich gelegt hat.

Beispiel: Rot ist Trumpffarbe. Anja beginnt und spielt eine gelbe „8“ aus. Bernd folgt mit einer roten „4“ (Trumpf). Claudia spielt die Aktionskarte „Ohne Trumpf“. Die Trumpfkarte neben dem Stapel wird sofort umgedreht. Rot ist keine Trumpffarbe mehr. Anja erhält den Stich, weil sie als Erste eine Farbe ausgespielt hat und ihre Karte die höchste gelbe Karte in diesem Stich ist und keine Trümpfe gelten.

Nach dem Stich wird wieder die oberste Karte vom Stapel umgedreht und auf die Karte gelegt, die die bisherige Trumpffarbe bestimmt hat. Ist die umgedrehte Karte eine Aktionskarte, dann wird der Vorgang wiederholt, bis eine Farbkarte erscheint. Die neue Farbkarte bestimmt nun die Trumpffarbe dieser Runde.



„Neue Trumpffarbe“: Spielt ein Spieler diese Aktionskarte aus, wird sofort die oberste Karte vom Stapel umgedreht und auf die Karte gelegt, die die bisherige Trumpffarbe bestimmt hat. Ist die umgedrehte Karte eine Aktionskarte, dann wird der Vorgang wiederholt, bis eine Farbkarte erscheint. Die neue Farbkarte bestimmt die Trumpffarbe für den aktuellen Stich und den restlichen Verlauf dieser Runde. Die bisherige Trumpffarbe ist damit auch im aktuellen Stich nicht mehr gültig.



„**Joker**“: Wer eine Joker-Karte ausspielt, muss eine Farbe ansagen, die für den Joker gilt. Die gewählte Farbe kann auch die aktuelle Trumpffarbe sein. Der Joker ist die höchste Karte der gewählten Farbe im Stich. Wird nicht die aktuelle Trumpffarbe als Farbe für den Joker gewählt, dann ist jede Karte in der aktuellen Trumpffarbe höher als der Joker. Werden beide Joker in einem Stich gespielt, ist der zweite Joker höher als der erste.

Achtung: Die erste Karte eines Stiches kann auch eine Aktionskarte sein. Wird ein Stich mit einer Aktionskarte begonnen, dann darf als zweite Karte jede beliebige Karte gespielt werden. Die erste Farbkarte oder ein Joker bestimmt die Farbe, die bedient werden muss. Werden in einem Stich nur Aktionskarten ohne einen Joker gespielt, dann gewinnt die zuerst ausgespielte Aktionskarte den Stich.

4) DIE WERTUNG EINER RUNDE

Sind alle Stiche einer Runde vergeben (die Spieler haben keine Karten mehr auf der Hand), wird gewertet.

- Für jeden gewonnenen Stich erhält ein Spieler einen Pluspunkt.
- Für jede „+5“-Karte in seinen Stichen erhält der Spieler jeweils fünf Pluspunkte.
- Für jede „-5“-Karte in seinen Stichen erhält der Spieler jeweils fünf Minuspunkte.
- Stimmt die Voraussage eines Spielers mit der Anzahl seiner gewonnenen Stiche überein, erhält er zehn Pluspunkte.
- Stimmt die Voraussage eines Spielers mit der Anzahl seiner gewonnenen Stiche nicht überein, erhält er fünf Minuspunkte.

Die erhaltenen Plus- und Minuspunkte eines jeden Spielers werden auf dem Abrechnungsbblatt notiert.

SPIELER KARTEN	Anja	Bernd	Claudia	Dieter
10	8	1	12	-1
	3 3 +10 -5	0 1 -5 +5	2 2 +10 -	7 4 -5 -

Beispiel für die erste Runde mit zehn Karten:

Anja hat drei Stiche vorausgesagt und auch drei bekommen. Ihre Voraussage ist eingetroffen. Sie erhält dafür zehn Pluspunkte, zusätzlich bekommt sie drei Pluspunkte für drei Stiche. Leider hat sie in einem Stich die Aktionskarte „-5“ erhalten, diese fünf Minuspunkte werden ihr von ihren 13 Pluspunkten abgezogen. Sie erhält für diese Runde acht Pluspunkte ($10 + 3 + „-5“ = 8$). Bernds Voraussage ist nicht eingetroffen (-5). In seinem Stich war die Aktionskarte „+5“. Für den Stich erhält er einen Pluspunkt. Damit hat Bernd in dieser Runde einen Pluspunkt gewonnen ($-5 + „+5“ + 1 = 1$). Claudias Voraussage, zwei Stiche zu bekommen, ist eingetroffen (+10). Sie erhält für die beiden Stiche zwei Pluspunkte. In dieser Runde macht sie zwölf Pluspunkte. Dieters Voraussage ist nicht eingetroffen (-5). Für seine Stiche erhält er vier Pluspunkte. Damit hat Dieter sich in dieser Runde einen Minuspunkt erspielt.

SPIELLENDE

Das Spiel ist nach zehn Runden beendet. Die letzte Runde wird noch gewertet. Dann werden die Ergebnisse aller zehn Runden für jeden Spieler zusammengerechnet. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

VARIANTEN

Plus/minus Eins: Wie bisher werden die Voraussagen offen an den Spieler mit dem Abrechnungszettel weitergegeben. Die Anzahl der vorausgesagten Stiche aller Spieler darf aber nicht mit der Zahl der möglichen Stiche übereinstimmen. Geht es zum Beispiel in einer Runde um 5 Stiche, dann müssen die Spieler insgesamt mehr oder weniger als 5 Stiche voraussagen.

Verdeckter Tipp: Alle Spieler schreiben ihre Voraussagen zuerst geheim auf einen Zettel. Wenn alle getippt haben, werden die Tipps vor Beginn der Runde offen an den Spieler mit dem Abrechnungszettel weitergegeben. Dadurch bleibt jeder Spieler von den Tipps seiner Konkurrenten völlig unbeeinflusst.

Geheime Voraussage: Alle Spieler schreiben ihre Voraussagen geheim auf einen Zettel. Erst wenn die Runde vorbei ist, werden die Tipps offengelegt. Damit ist auch während der Runde unklar, wie viele Stiche jeder Spieler gewinnen möchte.

Durchmarsch: Hat ein Spieler alle Stiche einer Runde gewonnen, erhält er 2 Pluspunkte für jeden Stich, statt nur einen Punkt. Dies gilt nicht in der letzten Runde, wo es nur um einen Stich geht.

TOTAL	KARTEN										SPIELER	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

KOPIERVORLAGE



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