

SCHWUPPS



amigo-spiele.de/01655

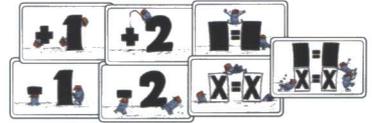
von Michael Feldkötter mit Illustrationen von Björn Pertoft

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial:



100 Zahlenkarten
(in fünf Farben, mit Zahlen von 1–10)

14 Ärgerkarten

30 Schwuppskarten

SPIELZIEL

Versuche als Erster alle deine Karten auf die Ablagestapel in der Tischmitte auszuspielen. Doch so einfach ist das nicht, denn du darfst nur bestimmte Karten ausspielen. Welche das sind, verraten dir die Schwuppskarten. Schwuppe eine Reihe hier, ärgere einen Mitspieler dort und werde deine Handkarten los. Dann hast du gute Chancen, das Spiel zu gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

Zuerst mischst du die **Schwuppskarten** und legst zwei Reihen mit jeweils zwei Karten offen in die Tischmitte. Die übrigen Schwuppskarten legst du als verdeckten Schwuppsstapel links daneben und deckst die oberste Karte auf. Rechts neben den zwei Reihen wird im Laufe des Spiels der Ablagestapel für Schwuppskarten entstehen (siehe auch die Abb. weiter unten).

Danach mischst du die **Zahlenkarten** und legst zu jeder der vier offenen **Schwuppskarten** eine Zahlenkarte. Die Zahlenkarten sind der Beginn der vier Ablagestapel.

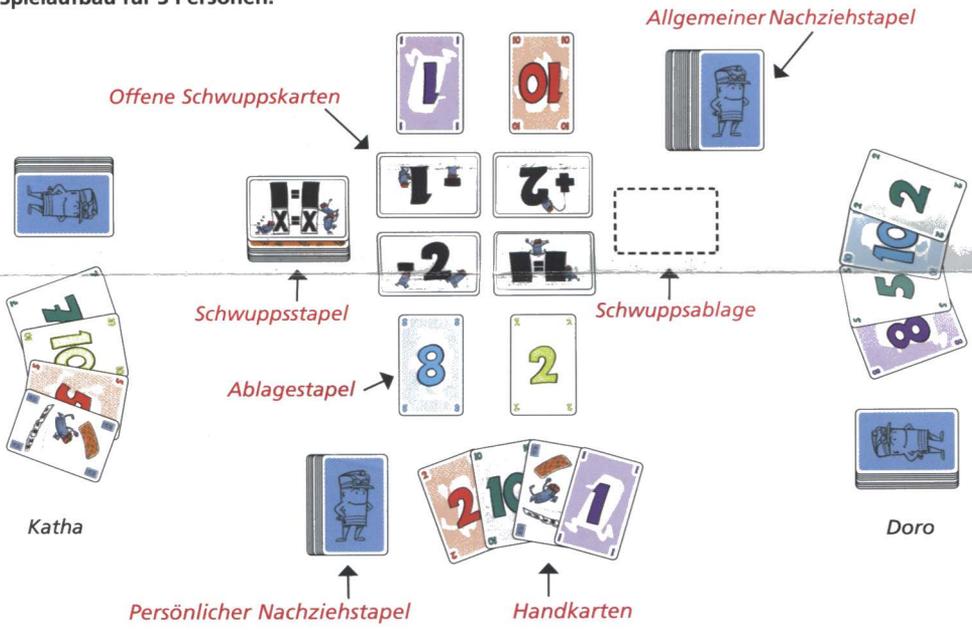
Zuletzt mischst du die übrigen **Zahlenkarten** zusammen mit den **Ärgerkarten**. Teile danach jedem Spieler je nach Spielerzahl die nebenstehende Kartenanzahl aus.

- 2 Spieler: 25 Karten
- 3 Spieler: 20 Karten
- 4 Spieler: 15 Karten
- 5 Spieler: 12 Karten

Jeder von euch legt seine Karten als persönlichen Nachziehstapel verdeckt vor sich ab und zieht davon die obersten **vier Karten** auf die Hand.

Die nicht verteilten Karten bilden verdeckt den allgemeinen Nachziehstapel.

Spielaufbau für 3 Personen:



Jannis

SPIELABLAUF

In deinem Zug musst du mindestens eine der drei folgenden Aktionen durchführen. Du darfst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, zwei davon sogar mehrmals. Die Aktionen sind:



Eine Zahlenkarte ausspielen (auch mehrmals pro Zug)



Eine Ärgerkarte ausspielen und schwuppsen (auch mehrmals pro Zug)



Schwuppsen ohne Ärgerkarte (nur einmal pro Zug)

Willst du keine Aktion mehr durchführen, ziehst du von deinem persönlichen Nachziehstapel so viele Karten nach, bis du wieder vier Karten auf der Hand hast. Damit beendest du deinen Zug. Solltest du bereits vier oder mehr Karten auf der Hand haben, beendest du deinen Zug ohne Karten nachzuziehen.

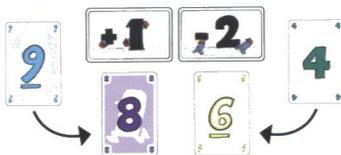
Eine Zahlenkarte ausspielen (auch mehrmals pro Zug)

Spieler eine Zahlenkarte von deiner Hand aus und lege sie auf einen der vier Ablagestapel für Zahlenkarten. Welche Karte du ablegen kannst, zeigt dir die jeweilige Schwuppskarte.

Es gibt sieben verschiedene Schwuppskarten:



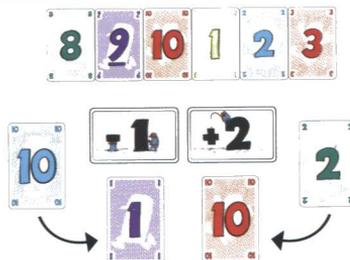
Zeigt die Schwuppskarte den Wert „+1“, „+2“, „-1“ oder „-2“, darfst du eine Zahlenkarte ablegen, die um den angegebenen Wert größer (+) oder kleiner (-) ist als die jeweils oberste Karte des zugehörigen Ablagestapels. Die Farbe der Zahlenkarte spielt dabei keine Rolle.



Größer als „10“ / Kleiner als „1“

Müsstest du eine Karte mit einer höheren Zahl als „10“ ausspielen, beginnst du wieder bei „1“ und spielst die entsprechende Zahlenkarte aus. Umgekehrt beginnst du wieder bei „10“, sobald du eine niedrigere Zahl als „1“ ablegen müsstest.

Beispiel: Doro ist am Zug. Sie spielt ihre blaue „10“ auf die violette „1“. Anschließend legt sie ihre grüne „2“ auf die rote „10“.





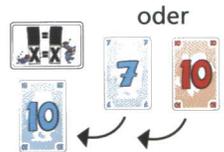
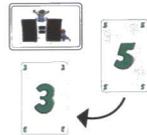
Auf einem Ablagestapel mit dieser Schwuppskarte darfst du eine Karte mit der **gleichen Zahl** wie die oberste Karte des Ablagestapels ablegen. Die Farbe der Zahlenkarte spielt dabei keine Rolle.



Auf einem Ablagestapel mit dieser Schwuppskarte darfst du eine Karte mit **gleicher Farbe** wie die oberste Karte des Ablagestapels ablegen. Die Zahl auf dieser Karte spielt dabei keine Rolle.



Auf einem Ablagestapel mit dieser Schwuppskarte darfst du eine Zahlenkarte mit **gleicher Farbe und/oder gleicher Zahl** wie die oberste Karte des Ablagestapels ablegen.



Eine Ärgerkarte ausspielen und schwuppsen (auch mehrmals pro Zug)

Spiele eine Ärgerkarte von der Hand aus, lege sie in die Spielschachtel zurück und schwuppspe. Gib nach dem Schwuppsen einem Spieler deiner Wahl die oberste Karte vom allgemeinen Nachziehstapel. Diese muss der Spieler auf die Hand nehmen.

Was ist Schwuppsen?

Du verschiebst die ausliegenden Schwuppskarten in **einer der beiden Reihen** um genau eine Position weiter. Das heißt: Du ersetzt mit der obersten Karte des Schwuppsstapels die erste Schwuppskarte der gewählten Reihe. **Mit dieser Karte wiedereum ersetzt du die zweite Schwuppskarte dieser Reihe und legst die ersetzte Karte auf die Schwuppsablage.** Decke danach wieder die oberste Karte des Schwuppsstapels auf.

Vorher:



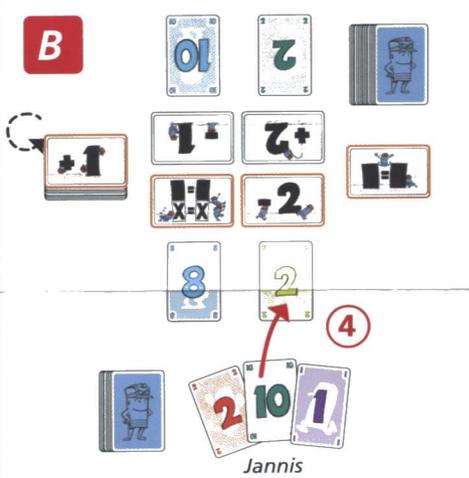
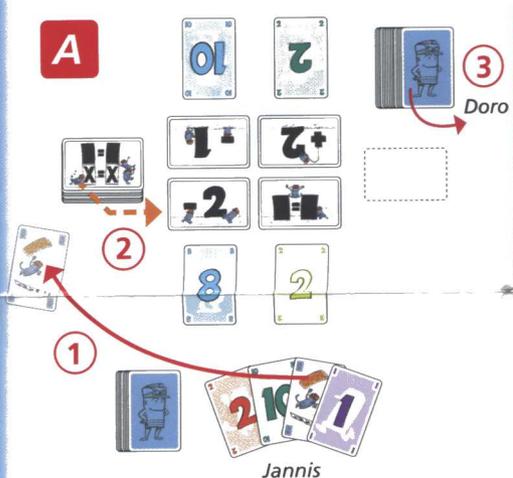
Nachher:



Schwuppsen ohne Ärgerkarte (nur einmal pro Zug)

Einmal in deinem Zug darfst du ohne Ärgerkarte schwuppsen. Nach dem Schwuppsen ohne Ärgerkarte musst du aber die oberste Karte vom allgemeinen Nachziehstapel **selbst** auf die Hand nehmen.

Achtung: Solltest du zu Beginn deines Zuges keine Karte von der Hand ausspielen können, musst du zumindest einmal ohne Ärgerkarte schwuppsen. Aussetzen ist nicht erlaubt.

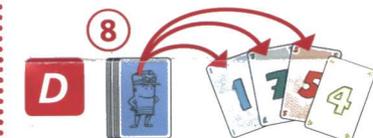
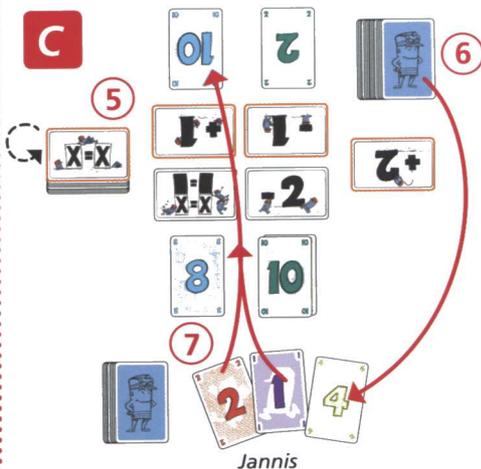


A Jannis ist am Zug. Er spielt eine Ärgerkarte aus und legt diese in die Spielschachtel zurück (1). Er schwuppt die untere Reihe (2). Danach gibt er Doro die oberste Karte vom allgemeinen Nachziehstapel, die sie auf die Hand nehmen muss (3).

B Nachdem er geschwuppt hat, kann er auf die gelbe „2“ seine grüne „10“ legen (4).

C Nun schwuppt er ohne Ärgerkarte die obere Reihe (5) und nimmt dafür eine Karte vom allgemeinen Nachziehstapel auf seine Hand (6). Jetzt kann er seine violette „1“ auf die blaue „10“ und danach seine rote „2“ auf die nun dort liegende violette „1“ legen (7).

D Da Jannis nun keine Handkarte mehr ausspielen kann, zieht er drei Karten von seinem Nachziehstapel, sodass er wieder vier Karten auf der Hand hat (8). Damit beendet er seinen Zug.



Schwuppsstapel oder allgemeiner Nachziehstapel leer?

Wird die letzte Karte vom Schwuppsstapel geschwuppt, mische die Karten der Schwuppsablage und lege sie als neuen Schwuppsstapel bereit.

Ist der allgemeine Nachziehstapel aufgebraucht, mische alle Zahlenkarten von den Ablagestapeln – bis auf die jeweils oberste Karte – und lege die Karten als neuen allgemeinen Nachziehstapel bereit.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch seinen persönlichen Nachziehstapel aufgebraucht und auch seine letzte Handkarte ausgespielt hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

SCHWUPPS-TURNIER

Spielt so viele Partien, wie Spieler mitspielen. Notiert am Ende jeder Partie für jede Karte, die ihr jetzt noch auf der Hand und in eurem Nachziehstapel habt, einen Minuspunkt. Der Gewinner einer Partie erhält fünf Pluspunkte. Nach jeder Partie wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn. Der Sieger dieses Turniers ist der Spieler, der am Ende die meisten Pluspunkte bzw. die wenigsten Minuspunkte hat.

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

