SCHLAFMÜTZE

amigo-spiele.de/05913

Spieler: 2–8 Personen **Alter:** ab 6 Jahren **Dauer:** ca. 25 Minuten

SPIELMATERIAL

100 Schlafmützenkarten (je fünf mit den Werten 1 bis 20)

SPIELIDEE

Alle Spieler versuchen ihre Karten so schnell wie möglich loszuwerden. Man darf Karten entweder bei seinen Mitspielern ablegen oder auf die Stapel in der Mitte. Aber Vorsicht: Die Reihenfolge ist wichtig! Wer einen Fehler macht, wird zur ***Schlafmütze*** und muss nicht nur seinen Zug beenden, sondern bekommt zu allem Übel auch noch Strafkarten von den Mitspielern!

SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn des Spiels werden die fünf 1er-Karten nebeneinander in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Karten werden gut gemischt und möglichst gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt als Stapel vor sich. Diese Karten sind sein persönlicher Zugstapel.

SPIELABLAUF

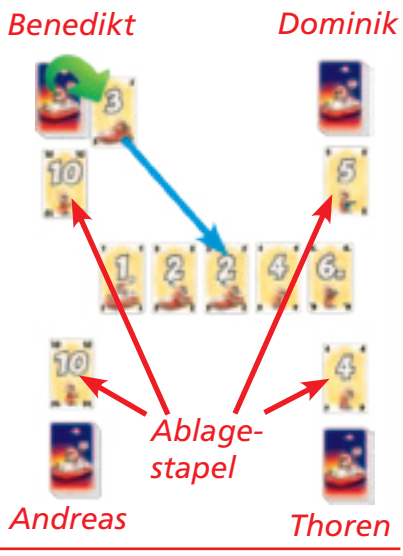
Es beginnt der Spieler, der heute als Letzter aufgestanden ist. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
Wer am Zug ist, versucht so viele Karten wie möglich auf die Stapel seiner Mitspieler oder die Stapel in der Mitte abzulegen. Erst wenn er eine Karte nicht mehr loswerden kann, muss er sie auf seinen eigenen Ablagestapel legen und beendet damit seinen Zug. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Ablauf eines Zuges ist immer gleich. Zu jeder Zeit muss der Spieler, der am Zug ist, schauen, ob er die oberste Karte seines Ablagestapels auf einen anderen Stapel (Mitspieler oder Mitte) ablegen kann. Kann er das nicht oder ist sein Ablagestapel leer, dreht er die oberste Karte seines Zugstapels um und versucht diese nun auf einen anderen Stapel (Mitspieler oder Mitte) abzulegen. Findet er auch hier keine Ablagemöglichkeit, muss er sie auf seinen Ablagestapel legen und beendet damit seinen Zug.

KARTEN ABLEGEN

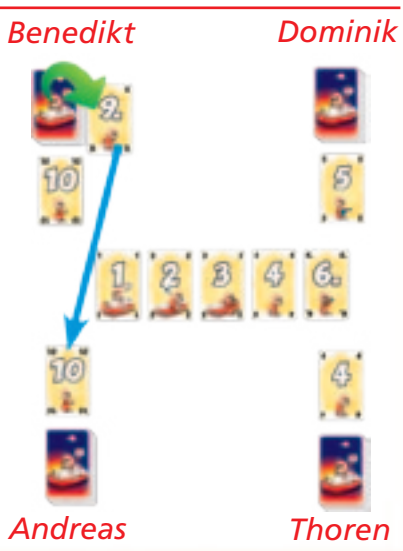
Karten in der Mitte ablegen
In der Mitte können Karten immer nur in unmittelbar **aufsteigender** Reihenfolge abgelegt werden.
Passt die Karte auf mehrere Stapel in der Mitte, darf sich der Spieler einen beliebigen Stapel davon aussuchen.

Beispiel 1: *Benedikt ist am Zug. Er deckt eine 3 auf und legt sie auf die 2 in der Mitte.*

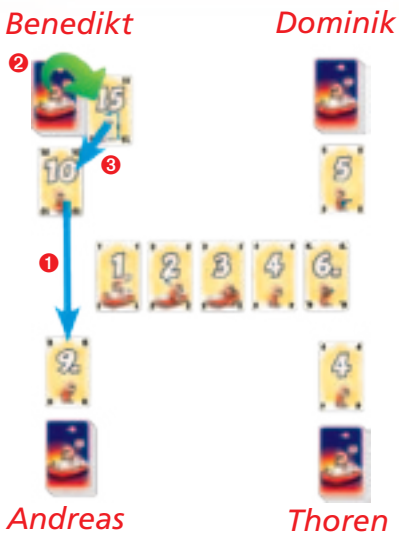


Karten bei einem Mitspieler ablegen
Bei Mitspielern können Karten in unmittelbar **aufsteigender oder absteigender** Reihenfolge abgelegt werden.

Beispiel 2: *Benedikt ist weiter am Zug, weil er noch keine Karte auf seinen Ablagestapel gelegt hat. Er deckt eine 9 auf. Glück gehabt: Die 9 kann er auf Andreas´ 10 ablegen und damit seinen Zug fortsetzen.*



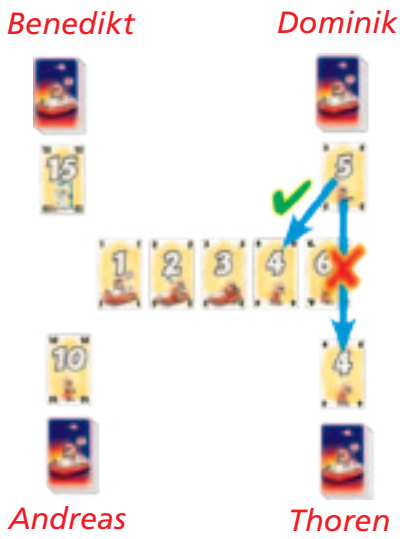
Beispiel 3: *Als Nächstes muss Benedikt die 10 von seinem Ablagestapel auf die 9 bei Andreas legen (❶). Danach dreht er eine 15 um (❷). Die 15 muss er auf seinen Ablagestapel legen (❸), weil er sie nicht loswerden kann, und beendet damit seinen Zug.*



Wo zuerst ablegen?

Hat ein Spieler die Möglichkeit, eine Karte auf mehr als einem Stapel abzulegen, muss die Karte immer zuerst in die Mitte gelegt werden. Danach folgen die Stapel der Mitspieler im Uhrzeigersinn.

Beispiel 4: *Nun ist Dominik am Zug. Er hat eine 5 auf seinem Ablagestapel liegen. Bevor er eine Karte von seinem Zugstapel aufdeckt, muss er versuchen die 5 loszuwerden.*



Schlafmütze!

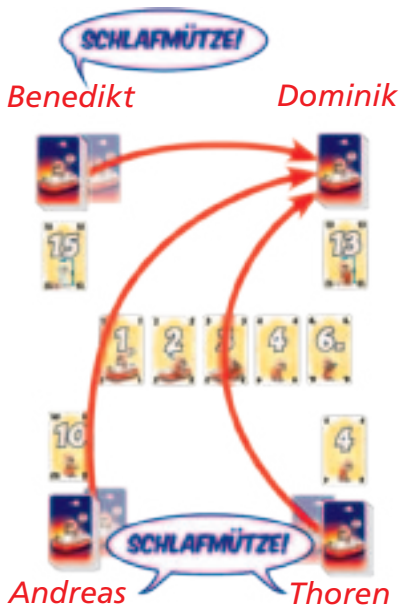
Ein Spieler hat einen Fehler gemacht, falls er:

- übersehen hat, dass er eine Karte hätte ablegen können oder
- eine Karte auf einem falschen Stapel abgelegt hat.

Erkennen die Mitspieler den Fehler, müssen sie laut „**Schlafmütze!**“ rufen. Hat ein Spieler eine Karte falsch abgelegt, muss er diese Karte zurücknehmen und auf seinen eigenen Ablagestapel legen. Zur Strafe erhält der Spieler die unterste Karte vom Zugstapel jedes Mitspielers. Diese Strafkarten legt er unter seinen Zugstapel.

Achtung: Ein Fehler ist erst dann gemacht, wenn eine Karte falsch abgelegt wurde. Übersieht ein Spieler zum Beispiel, dass er eine Karte seines Ablagestapels in die Mitte legen könnte und dreht stattdessen die oberste Karte seines Zugstapels um, hat er erst dann einen Fehler gemacht, wenn er die umgedrehte Karte irgendwo ablegt. Sieht er jedoch im letzten Moment, dass er erst die Karte von seinem Ablagestapel in die Mitte spielen müsste, dann darf er das noch machen.

Beispiel 5: *Leider hat Dominik übersehen, dass er die 5 in der Mitte hätte ablegen müssen. Er dreht stattdessen eine 13 von seinem Zugstapel um, findet keine passende Ablagemöglichkeit und legt sie auf seinen Ablagestapel. In dem Moment in dem er die Karte ablegt, hört er aus allen Richtungen freudige **„Schlafmütze!“**-Rufe und bekommt von den Mitspielern jeweils die unterste Karte von deren Zugstapeln als Strafkarte. Dominik legt die Strafkarten unter seinen Zugstapel und Thoren ist am Zug.*



Zugstapel leer?

Ist der Zugstapel eines Spielers aufgebraucht, lässt er seinen Ablagestapel zunächst offen liegen. Erst sobald er das nächste Mal eine Karte aufdecken muss, dreht er den Ablagestapel um und macht ihn damit zum neuen Zugstapel.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte losgeworden ist. Dieser Spieler gewinnt.

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

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

Version 1.0