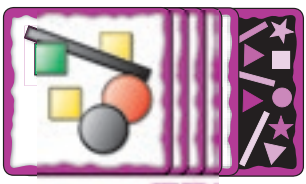
Schwarz Rot Gelb EXTREME

amigo-spiele.de/01715

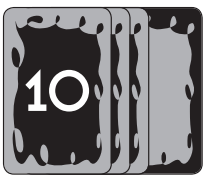
von **Günter Burkhardt**
mit Grafiken von **Markus Wagner** mit freundlicher Unterstützung von **INGEORGE Design**
Spieler: 2–6 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL

80 Symbolkarten



30 Punktekarten



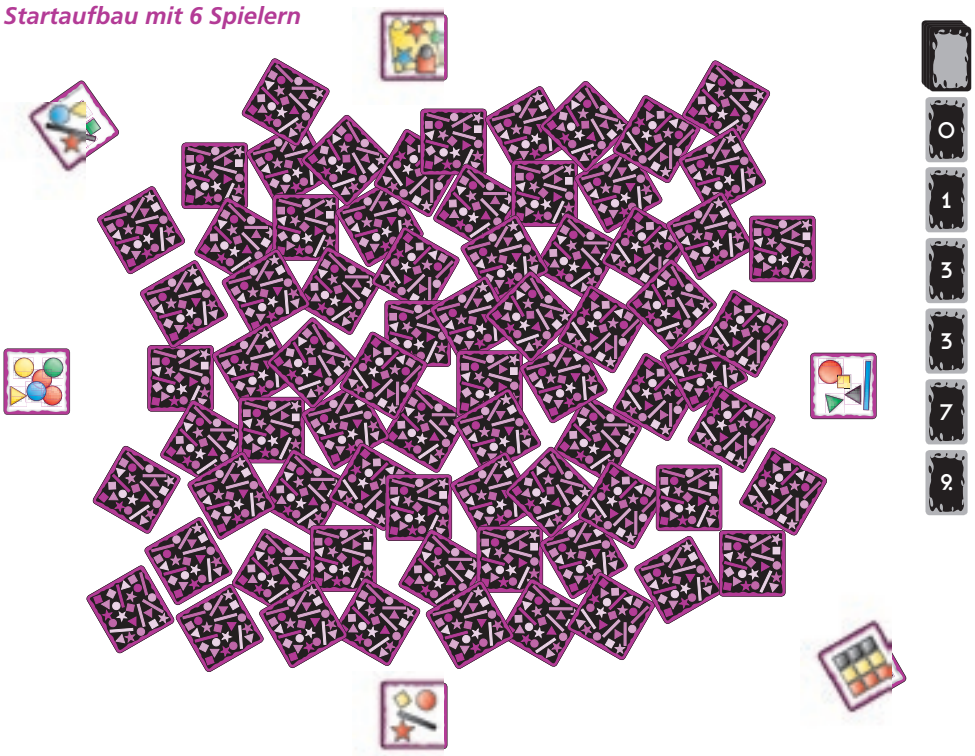
SPIELIDEE

In diesem temporeichen Legespiel geht es darum, Karten in einer Reihe vor sich abzulegen. Nebeneinanderliegende Karten dürfen in den Kriterien verschiedene Farben und Formen und Anzahl aller Symbole nicht übereinstimmen. Karten werden gezogen, geprüft und – wenn sie passen – vor dem Spieler abgelegt. All das passiert so schnell wie möglich! Am Ende jeder Runde gilt: Je länger die Reihe, desto mehr Punkte. Nach fünf Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Symbolkarten werden gut gemischt und verdeckt in der Tischmitte **unregelmäßig** verteilt. Jeder Spieler zieht **zu Beginn einer Runde** eine Symbolkarte und legt sie offen als Startkarte für seine Kartenreihe vor sich ab. Weitere Karten werden später rechts angelegt. Die Punktekarten werden ebenfalls gemischt und als **verdeckter Stapel** bereitgelegt. Davon werden so viele Karten gezogen, wie Spieler teilnehmen, und offen ausgelegt. Die Punkte auf den Karten sind in der ersten Runde zu gewinnen. Für jede weitere Runde werden wieder neue Punktekarten aufgedeckt.

Startaufbau mit 6 Spielern



SPIELABLAUF

Alle Spieler spielen immer gleichzeitig. Jeder nimmt eine Symbolkarte aus der Mitte und prüft, ob sie in seine Reihe passt. Die neue Karte darf in **keinem Kriterium mit der ganz rechts in der Reihe liegenden Karte** übereinstimmen.
Die Kriterien sind:

- **Anzahl an verschiedenen Farben** auf einer Karte (egal welche). Es gibt Schwarz, Rot, Gelb, Blau und Grün.
- **Anzahl an verschiedenen Formen** auf einer Karte (egal welche). Es gibt Kreise, Dreiecke, Quadrate, Sterne und Stäbe.
- **Anzahl aller Symbole** auf einer Karte. Auf einer Karte können 1–9 Symbole zu sehen sein.

Auf dieser Karte gibt es z. B.:
- **4 verschiedene Farben** (Gelb, Rot, Grün, Blau)
- **3 verschiedene Formen** (Quadrat, Kreis, Stern)
- **insgesamt 5 Symbole** (1+1+3)

BEGINN EINER RUNDE

Auf das Startzeichen „Schwarz, Rot, Gelb!" nimmt jeder Spieler eine Karte aus der Mitte und prüft, ob sie **rechts** an die letzte Karte seiner Reihe passt. Passt sie, legt er sie ans Ende der Reihe und sucht sofort die nächste Karte. Eine Karte, die nicht passt, wird **offen** in die Mitte zurückgelegt und kann von jedem Spieler wieder genommen werden.

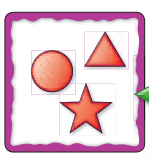
Beispiel: *Günter nimmt eine Karte aus der Mitte und vergleicht sie mit der letzten Karte seiner Reihe. Auf beiden Karten gibt es jeweils 4 verschiedene Farben (egal welche). Also legt er die Karte wieder offen in die Mitte zurück und nimmt eine neue Karte.*

4 verschiedene Farben

4 verschiedene Farben ✗

Die neue Karte hat nur eine Farbe, das ist anders als auf der letzten Karte seiner Reihe. Prima!

4 verschiedene Farben


1 Farbe ✓

Nun prüft Günter die Formen auf der neuen Karte. Auf beiden Karten gibt es je 3 verschiedene Formen (egal welche). Also legt Günter auch diese Karte zurück in die Mitte und nimmt von dort eine weitere Karte.

4 verschiedene Farben
3 verschiedene Formen

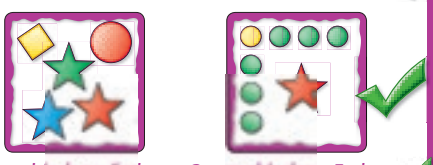
1 Farbe ✓
3 verschiedene Formen ✗

Bei der neuen Karte prüft Günter zuerst wieder die Farben und dann die Formen. Beide Kriterien sind unterschiedlich.

4 verschiedene Farben *3 verschiedene Farben* ✓
3 verschiedene Formen *2 verschiedene Formen* ✓

Jetzt muss er noch die Anzahl der Symbole überprüfen. Auch die ist unterschiedlich.

Da alle drei Kriterien unterschiedlich sind, legt Günter die Karte rechts in seine Reihe.



4 verschiedene Farben *3 verschiedene Farben* ✓
3 verschiedene Formen *2 verschiedene Formen* ✓
5 Symbole auf der Karte *8 Symbole auf der Karte* ✓

So versucht jeder Spieler schnellstmöglich eine Reihe von Karten von links nach rechts vor sich abzulegen.
Die maximale Länge einer Kartenreihe beträgt sieben Karten.

Ende einer Runde

Sobald ein Spieler die siebte Karte rechts in seine Reihe gelegt hat, ruft er laut „Stopp!" und beendet damit die Runde. Alle Spieler müssen sofort die Suche nach geeigneten Karten einstellen. Eine Karte, die sie zur Überprüfung der Kriterien noch in der Hand haben, kommt zurück in die Mitte.

Die Wertung

Um die Punktekarten zu verteilen, wird nun die Reihe jedes Spielers überprüft. Begonnen wird mit dem Spieler, der die Runde beendet hat.

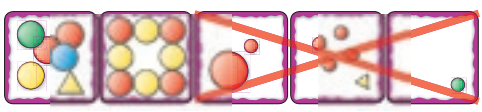
Tipp: Es hat sich bewährt, innerhalb einer Reihe Karte für Karte immer das gleiche Kriterium zu überprüfen: also zuerst die Anzahl der verschiedenen Farben, dann die Anzahl der verschiedenen Formen und zuletzt die Anzahl der Symbole.

Wird ein Fehler entdeckt, werden **alle Karten in der Reihe ab dem ersten Fehler entfernt**, auch wenn danach alles richtig gewesen wäre. Die Spieler in den folgenden Beispielen hätten somit noch sieben, zwei, vier, eine, drei und fünf Karten vor sich liegen.

Beispiel für eine korrekte Kartenreihe:

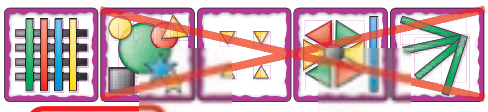
verschiedene Farben =	4	3	5	1	4	3	1
verschiedene Formen =	3	2	3	1	3	1	3
Anzahl aller Symbole =	5	8	7	1	8	9	3

Fünf Beispiele für Fehler:



verschiedene Farben =	4	2	1	2	1
verschiedene Formen =	2	**1**	**1**	2	1
Anzahl aller Symbole =	6	8	2	5	1

verschiedene Farben =	3	4	2	5	3	4
verschiedene Formen =	4	3	2	3	1	2
Anzahl aller Symbole =	6	7	3	**7**	**7**	5



verschiedene Farben =	**5**	**5**	1	5	1
verschiedene Formen =	1	4	1	3	1
Anzahl aller Symbole =	8	7	4	8	4

verschiedene Farben =	5	3	4	2
verschiedene Formen =	1	2	3	2
Anzahl aller Symbole =	7	4	**6**	**6**

verschiedene Farben =	5	4	1	5	2	1	4
verschiedene Formen =	2	1	2	3	**2**	**2**	1
Anzahl aller Symbole =	5	4	3	5	9	3	6

Der Spieler mit der längsten Reihe ohne Fehler **(maximal sieben Karten)** darf sich die höchste der ausliegenden Punktekarten nehmen, die anderen folgen entsprechend der Anzahl der Karten in ihrer Reihe.

Bei einem **Gleichstand** zählen die daran beteiligten Spieler die Anzahl der Symbole auf allen richtigen Karten zusammen. Wer die höhere Summe hat, nimmt sich zuerst eine Punktekarte. Sollte es immer noch einen Gleichstand geben, werden die Punktekarten, um die es beim Gleichstand geht, gemischt und verdeckt an die daran beteiligten Spieler verteilt.

Eine neue Runde

Nachdem alle Spieler eine Punktekarte erhalten haben, beginnt eine neue Runde. Entsprechend der Spielerzahl werden neue Punktekarten aufgedeckt. Alle Symbolkarten kommen wieder verdeckt in die Mitte und werden sorgfältig gemischt. Jeder nimmt sich wieder eine Startkarte und los geht die nächste Runde.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach fünf Runden. Die Spieler zählen ihre Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die höhere Punktekarte bzw. die höheren Punktekarten 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

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

Version 1.0