REVOLTAAA – DUCKS vs ROBOTS

Enten (rot) gegen Roboter (blau)
Wer wird gewinnen? Und auf welcher Seite stehst du?
Spielinfo: Ein Kartenspiel für 3 bis 5 Spieler. Spieldauer: 10 min. pro Partie.
Inhalt: 66 Spielkarten (7x0, 6x1, 5x2, 5x3, 5x4, 5x5 jeweils in rot und blau).

SPIELVERLAUF

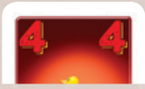
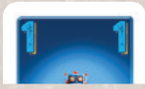
Mischt die Karten und verteilt sie an die Spieler. Jeder Spieler bekommt 11 Karten die er auf die Hand nimmt. 11 weitere Karten werden als neutraler Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Alle übrigen Karten gehen zurück in die Schachtel.

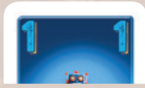
Das Spiel läuft über mehrere Runden. Am Anfang jeder Runde wird die oberste Karte des neutralen Stapels aufgedeckt und offen in die Tischmitte gelegt. Danach wählt jeder Spieler eine Handkarte aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Wenn jeder Spieler eine Karte ausgewählt hat, werden sie gleichzeitig aufgedeckt.

1. **Welche Farbe gewinnt?** Die Werte der roten Karten werden addiert und mit dem Gesamtwert der blauen Karten verglichen. Die Farbe mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt. *Kommt es zu einem Gleichstand*, entscheidet die Farbe der neutralen Karte welche Seite gewinnt.

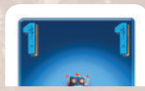
2. **Welche Karte gewinnt?** Nachdem ihr festgestellt habt welche Farbe gewonnen hat, überprüft ihr wer die gewinnende Karte hat. Dies ist die Karte mit dem niedrigsten Wert der gewinnenden Farbe (Beispiel A, B und C).

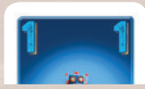
Gibt es mehr als eine Karte mit dem niedrigsten Wert in dieser Farbe, gewinnt die Karte mit dem zweitniedrigsten Wert (Beispiel D). Wenn es auch von dieser Karte mehr als eine gibt, die Dritttniedrigste, usw. *Wenn es keine Karte mit einmaligem Wert in der gewinnenden Farbe gibt, so gewinnt der der neutrale Stapel den Stich (Beispiel E).*

Beispiel A: Frank , Daisy  , Tom , Stapel  (***Frank gewinnt)***

Beispiel B: Frank  , Daisy , Tom , Stapel (***Tom gewinnt)***

Beispiel C: Frank , Daisy , Tom , Stapel (***Tom gewinnt)***

Beispiel D: Frank , Daisy  , Tom , Stapel (***Daisy gewinnt)***

Beispiel E: Frank , Daisy , Tom  , Stapel (***der neutrale Stapel gewinnt)***

Der Spieler der den Stich gewonnen hat, nimmt alle gespielten Karten und legt sie mit der Gewinnkarte nach oben als offenen Stapel vor sich ab. Kommt die Gewinnkarte vom neutralen Stapel, werden die Karten dieses Stichs offen neben den neutralen verdeckten Stapel abgelegt, auch hier mit der Gewinnkarte nach oben.

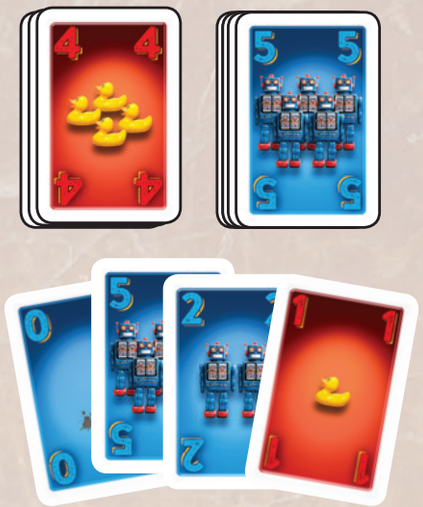
Nun fängt die nächste Runde an. Die oberste Karte des neutralen Stapels wird wieder aufgedeckt und offen in die Tischmitte gelegt. Alle Spieler wählen wieder eine Handkarte aus und decken sie gleichzeitig auf. Der Spieler der den

Stich gewonnen hat, nimmt die Karten und legt sie mit der Gewinnkarte nach oben als offenen Stapel vor sich ab. Die gewonnenen Stiche werden immer nebeneinander abgelegt, damit man sehen kann wie viele Stiche die Enten (rot) und die Roboter (blau) gewonnen haben.

SPIELENDE UND SIEGER

Das Spiel endet sofort wenn entweder die Enten oder die Roboter 4 Stiche gewonnen haben. Dies legt auch die gewinnende Farbe fest. Die Spieler zählen nun ihre Punkte. Jeder Stich in der Siegerfarbe ist 1 Punkt wert. Stiche in der Verliererfarbe sind wertlos. Dann legen alle Spieler ihre übrigen Handkarten offen vor sich auf den Tisch. Jede Handkarte in der Siegerfarbe ist ebenfalls 1 Punkt wert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Beispiel: Die Enten (rot) haben gewonnen



1 siegreicher Stapel +
1 siegreiche Karte =
2 Punkte

3 siegreiche Stapel +
2 siegreiche Karten =
5 Punkte

0 siegreiche Stapel +
4 siegreiche Karten =
4 Punkte

EMPFEHLUNG:

Notiert am Ende die Punkte der Spieler und spielt mehrere Partien hintereinander. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt. Auch die Punkte des neutralen Stapels können mitgezählt werden. Zählt genau wie bei den Spielern die gewonnenen Stiche und addiert die im Stapel übrig gebliebenen Karten der Siegerfarbe dazu. Spieler die bei Spielende weniger Punkte haben als der der neutrale Stapel, sollten sich jedoch schämen.

Spieltip: Statt Stiche zu gewinnen ist es meist lohnender, dass die gewünschte Farbe das Spiel gewinnt. Die restlichen Handkarten der Siegerfarbe bringen oft mehr Punkte als die gewonnenen Stiche. Aber wie schafft man es, eine Farbe gewinnen zu lassen und trotzdem am Ende noch viele Karten dieser Farbe zu besitzen...

REVOLTAAA BANANAS

Ihr spielt das Spiel ohne neutralen Stapel. Außerdem deckt ihr die Karten nicht mehr gleichzeitig auf. Stattdessen spielt der Startspieler eine Karte aus seiner Hand aus und die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Ihr ermittelt wie immer die Siegerfarbe und die gewinnende Karte. Bei Gleichstand gewinnt die Karte des Startspielers. Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, ist in der nachfolgenden Runde der Startspieler, usw.

RevoltAAA
Autor: Dr. Reiner Knizia
Illustration & Grafik: Franz & Imelda Vohwinkel

© Playthisone 2015
Playthisone B.V. Netherlands
playthisone.com
playthisone playthisone