



SCHRECK

laß nach!



Ravensburger

SCHRECK

100 Nacht

Ravensburger® Spiele Nr. 27107 8

Illustration: Ben Verhagen · Design: Ravensburger

Das turbulente Ärger-Kartenspiel für 2 bis 5 Spieler von 8 – 99 Jahren

Inhalt



45 Zahlen-Karten
(Werte: 8 x 0;
9 x 1; 9 x 2;
10 x 3; 9 x 4)



6 Sonderkarten



4 Limit-Karten



11 Verwandtschafts-Karten
(Werte: +1, +3, +5,
+7, +8, +9, +10,
+11, -2, -4, -0)



1 Würfel

Ziel des Spiels

Wem es gelingt, die meisten netten Verwandten zu sich einzuladen, kassiert dafür dicke Punkte. Und wer es dann noch schafft, den Mitspielern die ungeliebte schräge Verwandtschaft unterzubeln, der hat die erste Runde fast schon gewonnen...

Nach 5 Runden wird abgerechnet: Wer dann die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Sieger.

Vorbereitung

Wer die größte Verwandtschaft hat, darf das Spiel vorbereiten. Er mischt die Karten (Zahlen-Karten und Sonderkarten zusammen) lieber einmal zuviel als einmal zuwenig und verteilt an jeden Spieler verdeckt 3 Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt.

Nun kommt die liebe Verwandtschaft dran: Die 11 Karten mit den mehr oder weniger netten Verwandten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben den Zahlen-Kartenstapel auf den Tisch gelegt. In diesem Stapel steckt auch unsere liebe Tante Klara, der Schrecken der gesamten Verwandtschaft. Wo sie auftaucht, da tauchen alle unter. Denn wehe dem, der sie zu sich nehmen muß!

Je nach Anzahl der Spieler wird nun noch die entsprechende Limit-Karte neben die beiden Kartenstapel gelegt, und schon geht's los!



Los geht's

Der Spieler, der die ganzen Vorbereitungen getroffen hat, darf das Spiel beginnen. Nach ihm wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Zuerst deckt er die oberste Verwandtschafts-Karte auf.

Ist es eine der 8 positiven Verwandten, dann lautet die Frage: Wem gelingt es, sich diesen tollen Verwandten zu schnappen, bevor es ein Mitspieler tut?

Wurde dagegen eine der 3 negativen Verwandtschafts-Karten aufgedeckt, dann kann das Motto nur lauten: Jeder soll ihn haben, nur ich nicht!

Und nun hinein ins Spielvergnügen!

Der Startspieler sucht sich eine seiner 3 Zahlen-Karten aus, legt sie offen auf den Tisch und ergänzt seine Karten auf der Hand sofort wieder auf 3. (Besitz der Startspieler ausschließlich Sonderkarten, dann eröffnet sein linker Nachbar das Spiel.)

Alle Zahlen-Karten tragen einen Wert zwischen 0 und 4. Mit der ersten ausgespielten Karte beginnt die Zählung: der Spieler sagt den Wert der ausgespielten Karte laut an. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er legt seine Karte offen auf die des Vorgängers, zählt den Wert dazu und spricht die Summe ebenfalls laut aus usw.

***BEISPIEL:** Der erste Spieler beginnt mit einer 2, also sagt er „zwei“. Der nächste Spieler spielt eine 4, er sagt „sechs“ ($2 + 4 = 6$). Der dritte Spieler legt eine 3 und ruft „neun“ ($6 + 3 = 9$) usw.*


Wie bekommt man so einen tollen Verwandten?

Wer nach dem Ausspielen seiner Zahlenkarte auf oder über die erste Zahlengrenze der Limitkarte kommt (bei 2 Spielern ist das die 21), erhält den ersten Verwandten. Dazu nimmt er sich die Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Natürlich gilt diese Regel auch für die gefürchteten negativen Verwandtschafts-Karten.

Wer nach dem Ablegen seiner Zahlen-Karte auf oder über die angegebene Zahlengrenze kommt, **muß** die Karte mit dem schrägen Verwandten zu sich nehmen. Leider! (bei 2 Spielern ist die erste Zahlengrenze die 21, dann die 39 usw...) Anschließend kommt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an die Reihe. Er deckt die oberste Verwandtschafts-Karte auf, legt eine seiner 3 Karten ab und zählt sie zum letzten gültigen Zahlenwert dazu.

Wer dann die nächste Zahlengrenze erreicht oder überschreitet, erhält die nun offen liegende Verwandtschafts-Karte.

Was bedeutet das -Zeichen auf der Limitkarte?

Steht hinter einer Zahlengrenze ein , dann geht's rund, denn kein Spieler weiß um welchen Verwandten nun gespielt wird: Die Verwandtschafts-Karte bleibt verdeckt auf dem Stapel liegen und gehört dann dem Spieler, der die nächste Zahlengrenze als erster erreicht oder überschreitet. Hinterher wird er natürlich keinem Mitspieler verraten, wen er sich da gerade eingehandelt hat, wäre ja noch schöner!

Ende der ersten Runde

Sobald der letzte Verwandte an den Mann oder die Frau gebracht oder die letzte Zahlengrenze auf der Limit-Karte erreicht wurde, ist die erste Runde beendet.

Nun wird abgerechnet: Jeder zählt die Werte seiner netten Verwandten zusammen, zieht davon die schräge (negative) Verwandtschaft ab und ermittelt damit seinen Punktestand.

Und weil sich den kein Mensch merken kann, wird er aufgeschrieben.

Auf geht's in die nächste Runde!

Alle Zahlen-Karten und Sonderkarten werden eingesammelt, kräftig gemischt und gestapelt.

Dasselbe geschieht mit den Verwandtschafts-Karten. An jeden Spieler werden wieder verdeckt drei Karten ausgeteilt. Der Spieler links vom Kartengeber eröffnet die zweite Runde ...

Ende des Spiels

Nach 5 Runden ist Schluß: Jeder zählt die Ergebnisse seiner 5 Runden zusammen, und schon wissen wir, wer sich am geschicktesten im Umgang mit der lieben Verwandtschaft angestellt hat und deshalb die meisten Punkte sammeln konnte. Prima, prima!

Die Besonderheiten im Spiel

Sonderkarten

„2 x würfeln“:

Beim Ausspielen dieser Karte darf ein Spieler zweimal hintereinander würfeln. Die Augenzahlen beider Würfe werden addiert. Erzielt er einen Wert von 1 bis 7, so wird der Betrag von der momentan geltenden Summe abgezogen. Würfelt er dagegen einen Wert über 7, muß er diesen Wert zur bestehenden Summe dazuzählen.



BEISPIEL: Der Zahlenwert beträgt 14, die erste Zahlengrenze auf der Limitkarte 21 (bei 2 Personen).
Ein Spieler spielt die Sonderkarte „2 x würfeln“ aus. Er würfelt eine 4 und eine 5. Die Summe liegt über 7, deshalb muß er sie addieren. Der neue Zahlenwert beträgt also $14 + 9 = 23$.
Da hiermit die Zahlengrenze von 21 überschritten wurde, darf sich der Spieler die Verwandtschafts-Karte unter den Nagel reißen und verdeckt vor sich ablegen.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
Die Zählung geht bei 23 weiter.

„Kuck mal oder Karte abgeben!“

Mit dieser Karte hat der Spieler zwei Wahlmöglichkeiten. Er darf entweder unter eine verdeckt liegende Verwandtschafts-Karte schauen oder einen beliebigen Mitspieler um eine seiner drei Spielkarten „erleichtern“.

Dieser Spieler muß eine seiner Karten verdeckt unter den Abhebestapel legen und bis zum Erreichen der nächsten Zahlengrenze mit zwei Karten weiterspielen. Ist er danach wieder am Zug, darf er zuerst seine Karten auf der Hand auf 3 ergänzen, bevor er eine Karte ausspielt.



Karten zu Ende

Ist der Abhebestapel aufgebraucht, wird der offene Stapel gut gemischt und als neuer Abhebestapel bereitgelegt.

Zahlengrenze

Durch das Ausspielen der Sonderkarte „2 x würfeln“ kann es vorkommen, daß eine bereits erreichte oder überschrittene Zahlengrenze wieder unterschritten wird. Damit gelten wieder die Regeln der vorhergehenden Zahlengrenze. (In ganz seltenen Fällen muß deshalb eine Verwandtschafts-Karte auf- bzw. zugedeckt werden.)



Wer sich hinter der lieben Verwandtschaft hier verbirgt, das könnt ihr in einer ruhigen Stunde gerne mal nachlesen:



WERT +1

Elisa, die kleine Prinzessin.

Mit ihren 5 Jahren ist sie heute schon der Schwarm aller kleinen Jungs. Sie hat blonde Haare, trägt immer bunte Ringelsöckchen und bohrt, – wenn's keiner sieht – leidenschaftlich gerne in der Nase.



WERT +3

Müsli, eigentlich heißt er ja Heinz-Hubert (19 Jahre).

Er hilft jedem, auch dem, der gar keine Hilfe braucht. Er ist extrem harmoniebedürftig, fährt Rad und ist überzeugter Vegetarier. Seine Marotten: Trägt auch im Winter überwiegend Sandalen und spielt gerne mit Jo-Jos. Er wird von jedem ausgenutzt, braucht das aber offensichtlich.



WERT +5

Pepe, die Rakete.

Er heißt so, weil er erstens fürchterlich gut Tennis spielt, und zweitens immer die schönsten Mädels um sich scharf. Lässig, nett, sympathisch. Pepe trägt einen 3-Tage-Bart, ist 26 Jahre alt und frönt seinem Hobby Mountain-biking.



WERT +7

Pommes, junger dreifacher Vater (32 Jahre alt), stets leicht übermächtig, leichter Bauchansatz, Typ Filzpanntoffel, ungeheuer friedlich, mit Hang zum gepflegten Vorgarten mit Gartenzwergen.



WERT +8

Mine, der Büroschreck.

Sie ist 36 Jahre alt, äußerst attraktiv, blond und lebenslustig.

Keine Ahnung, woher sich ihr Name ableitet:

- a) von Tretmine, denn wo sie auftaucht, da wächst 'ne ganze Weile kein Gras mehr, oder
- b) von der Tatsache, daß derjenige, der sie zur Freundin hat, 'ne Goldmine braucht, oder
- c) einfach von Wilhelmine.



WERT +9

Hilde, die alternde Diva mit dem geheimnisvollen Doppelleben. Tagsüber ist sie die sanftmütig mitfühlende Krankenschwester

Hildegard, nachts verwandelt sie sich in einen Vamp: Disco-Hilde, der leidenschaftliche Männerschreck aller Tanztempel.



WERT +10

Miss Chippendale, die eigentlich unsere Tante Babette ist.

Wir nennen sie so wegen ihrer barocken Körperformen und ihrer gewöhnungsbedürftigen Beine.

Sie backt den besten Kuchen der Welt, steckt Kindern gerne Süßigkeiten zu und drückt auch da noch ein Auge zu, wo normalerweise nur noch ein Schreckkrampf weiterhilft.



WERT +11

Der reiche Erbonkel **Max**.

70 Jahre alt, lässig, Typ „Leben und leben lassen“. Onkel Max ist Vorsitzender von 26 Vereinen, unter anderem dem Musikverein und der Narrenzunft. Leitet noch immer erfolgreich eine blühende Kekse-Fabrik, fährt gerne dicke Autos und – Hoppia-Hopp – : Skateboard. Zwar nicht gut, aber gerne!! Kurzum: Onkel Max ist Klasse – er hat was!



WERT -2

Die rote Cilly.

Sommersprossig, dürr, rothaarig und 8 Jahre alt. Sie ist der total verschärfte Hexenbesen, trägt stolz eine Zahnücke, ist leicht heimtückisch und immer für eine negative Schlagzeile gut. Daß sie manchmal Zöpfe trägt, behauptet übrigens nur ihre Mutter. Ja, ja, die Cilly – aber vielleicht zieht sie ja bald in eine andere Stadt...



WERT -4

Harro Motz, der furchtbar unbeliebte Besserwisser-Typ, immer etwas von oben herunter. Die Hobbys von Herrn Motz: Insekten sammeln und spielende Kinder vom Rasen vertreiben.

Er ist pedantisch, schlank und korrekt, ca. 45 Jahre alt und trägt 'nen typischen Haarschnitt. Na ja!



WERT -6

Tante Klara, Typ Furie und doch irgendwie sympathisch.

Sie ist 60 Jahre alt, übergewichtig und hat immer Recht.

Ihr Geheimnis: Sie streckt die Suppe mit Wasser, bevor Besuch kommt. Warum sie Dirndl über alles liebt und stets einen Regenschirm bei sich trägt, ist ihr Geheimnis. Unsere Tante Klara, sie ist schon eine äußerst „herzhafter“ Dame.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg

221507


® Ravensburger