

Ein verrücktes Kartenlaufspiel für 2-6 Spieler ab 7 Jahren von Simon Havard

# WHY FIRST?

## SPIELIDEE

**Erster!** Erster werden ist cool. Aber warum eigentlich? In diesem schnellen und spaßigen Spiel muss man **Zweiter** werden, um zu punkten! Das ist doch viel cooler! Und aufgepasst: Nach 5 Durchgängen gewinnt, wer insgesamt die **zweitmeisten Punkte** gesammelt hat. Noch cooler geht's nicht!



## SPIELMATERIAL



1 Spielplan (2-teilig)



6 Figuren



6 Farbkarten



32 Laufkarten mit folgender Werteverteilung:

Kartenwert:	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5
Anzahl:	1	3	4	5	6	5	4	3	1

Zudem benötigt ihr noch Zettel und Stift (nicht enthalten).

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus-Spiele-Team.

## SPIELVORBEREITUNG

Setzt die beiden Teile des **Spielplans** zusammen und legt den Plan in die Mitte.

Jeder Spieler nimmt sich 1 **Farbkarte** sowie die dazu passende **Figur**. Legt eure Farbkarten vor euch ab. Sie zeigen an, welche Figur zu welchem Spieler gehört. (Legt bei weniger als 6 Spielern die nicht verwendeten Farbkarten und Figuren in die Schachtel zurück, ihr braucht sie in dieser Partie nicht.)

Für das **Spiel zu zweit** gelten besondere Regeln. Diese findet ihr am Ende dieser Anleitung.

# SPIELABLAUF

Eine Partie läuft über **5 Durchgänge**.

Zu Beginn jedes **Durchgangs** stellt ihr eure **Figuren** auf das große **Startfeld** in der Mitte des Spielplans (zwischen den Feldern 1 und -1).

Mischt alle 32 **Laufkarten** (im Folgenden nur noch „**Karten**“ genannt). Jeder Spieler erhält **5 Karten** und nimmt diese auf seine Hand. (Die übrigen Karten legt ihr beiseite, ihr braucht sie in diesem Durchgang nicht, aber im nächsten Durchgang mischt ihr sie wieder mit allen Karten zusammen.)

Jeder Durchgang besteht aus **5 Kartenrunden**. Am Ende dieser 5 Kartenrunden folgt eine **Punktwertung**. Danach beginnt der nächste Durchgang. Nach dem 5. Durchgang endet das Spiel.

## ABLAUF EINER KARTENRUNDE

Wählt alle zunächst genau **1 Karte** von eurer Hand aus, die ihr in dieser Kartenrunde ausspielen wollt. Nehmt die gewählte Karte in eine Hand, getrennt von euren übrigen Handkarten.

Nun gibt einer von euch laut ein **Startkommando**: „3 – 2 – 1 – Jetzt!“. Im selben Moment, in dem „Jetzt!“ gesagt wird, legt ihr alle **gleichzeitig** eure gewählte Karte **vor einem Spieler** eurer Wahl **verdeckt** ab. Ihr dürft eure Karte auch vor euch selbst ablegen.

Es gibt **keine Einschränkung**, wie viele Karten vor einem Spieler abgelegt werden dürfen. Somit kann es sein, dass manche Spieler **keine** Karte erhalten, während andere Spieler **eine oder mehrere** Karten erhalten. Es ist sogar möglich, dass **alle** Karten vor demselben Spieler liegen.

Nun deckt ihr **alle** vor euch abgelegten Karten auf. Für jede Karte mit einem **positiven** Wert (+) zieht ihr eure **Figur** auf dem Spielplan um entsprechend viele Felder **vorwärts**. Für jede Karte mit einem **negativen** Wert (-) zieht ihr eure Figur entsprechend **rückwärts**. Legt danach alle Karten, die ihr in dieser Kartenrunde ausgespielt habt, beiseite.

*Die Farben der Kartenwerte haben keine Bedeutung.*

*Die kleinen weißen Zahlen unten links auf den Karten braucht ihr nur für die Variante, die ihr am Ende dieser Anleitung findet.*

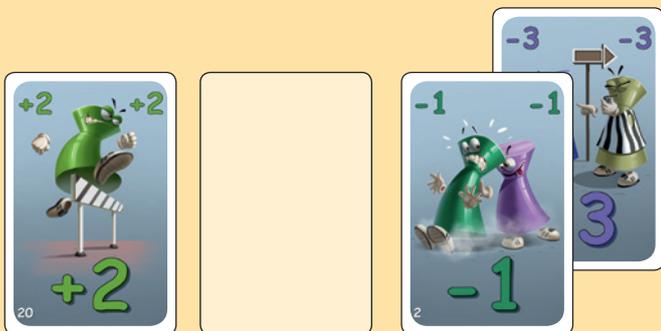
**Sonderfall:** Falls eine Figur über das Feld 16 hinausziehen müsste, bleibt sie stattdessen auf Feld 16 stehen und die übrigen Felder verfallen. Dasselbe gilt für das Feld -12. Achtung: Rechnet in einem solchen Fall eventuell erhaltene positive und negative Werte gegeneinander auf, bevor ihr die Figur bewegt.

**Beispiel:** Bens Figur steht auf Feld 15. Vor ihm ausgespielt wurden eine +3 und eine -4. Ben zieht seine Figur insgesamt 1 Feld rückwärts auf Feld 14. Er zieht also **nicht** zuerst die +3 und bleibt auf Feld 16 stehen, um danach mit der -4 auf Feld 12 zurückzuziehen!

Auf diese Weise spielt ihr in jedem Durchgang jeweils die ersten **4 Kartenrunden** aus. Für die **5. Kartenrunde** jedes Durchgangs gilt eine **Sonderregel**.

## DIE 5. KARTENRUNDE

In der 5. Kartenrunde dürft ihr eure Karte **nicht** vor einem anderen Spieler ablegen, sondern ihr **müsst** eure **letzte** Handkarte **vor euch selbst** ablegen! Danach zieht jeder seine Figur wie üblich entsprechend vorwärts oder rückwärts. Nun kommt es zur **Punktwertung**.



Antje

Ben

Chris

**Beispiel:** Vor Antje liegt 1 Karte +2. Sie zieht ihre Figur 2 Felder vorwärts. Vor Ben liegt keine Karte, er bewegt seine Figur deshalb nicht. Vor Chris liegen 2 Karten -1 und -3. Chris zieht seine Figur insgesamt 4 Felder rückwärts.



## PUNKTWERTUNG

Ermittelt zunächst das **zweitvorderste** besetzte Feld des Spielplans. **Alle** Figuren, die sich auf diesem Feld befinden, erhalten so viele **Punkte** wie **auf dem Feld** angegeben. Dies können auch Minuspunkte sein!

Notiert alle Punkte auf einem Zettel. Bereitet danach den nächsten Durchgang wieder genauso vor wie zu Spielbeginn.



**Beispiel A:** Das zweite besetzte Feld von vorne ist Feld 6. **Antje** erhält 6 Punkte.



**Beispiel B:** Das zweite besetzte Feld von vorne ist Feld 1. **Ben** erhält 1 Punkt.



**Beispiel C:** Das zweite besetzte Feld von vorne ist Feld -2. **Ben**, **Chris** und **Dana** erhalten jeweils 2 Minuspunkte.



## ENDE DES SPIELS

Nach 5 Durchgängen (also 5 x 5 Kartenrunden) endet das Spiel. Zählt nun für jeden Spieler alle Punkte der 5 Durchgänge zusammen. Der Spieler mit der **zweithöchsten** Punktzahl gewinnt das Spiel! Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## SPIEL MIT 2 SPIELERN

Im Spiel zu zweit spielt ihr mit einem **imaginären** dritten Spieler namens **Leo**. Stellt eine dritte Figur für Leo auf das Startfeld und legt die entsprechende Farbkarte an die Seite. Zu Beginn jedes Durchgangs legt ihr **4 Karten** verdeckt neben Leos Farbkarte.

In den ersten **4 Kartenrunden** spielt ihr eure eigenen Karten wie üblich aus. Ihr könnt eure Karte auch vor Leo ablegen, um Leos Figur zu bewegen. Leo selbst spielt **immer** die oberste Karte für sich selbst aus. In der **5. Kartenrunde** spielt Leo **keine** Karte mehr aus, während ihr eure letzte Karte wie üblich für euch selbst ausspielt.

Bei der Punktwertung kann auch Leo punkten, so wie ihr. Leo kann sogar das Spiel gewinnen.

## TAKTISCHERE VARIANTE

Diese Variante hat eine Spieldauer von ca. 30-45 Minuten, je nach Spielerzahl. Der Spielablauf ändert sich wie folgt:

In jeder Kartenrunde legt ihr eure gewählte Karte verdeckt **vor euch selbst** ab und deckt sie gleichzeitig dort auf. Nun betrachtet ihr zunächst die **kleinen weißen Zahlen** unten links auf den Karten. Wer die **höchste** weiße Zahl hat, **wählt** nun eine beliebige **Figur** und bewegt diese entsprechend der **großen Zahl** auf seiner Karte vorwärts (+) oder rückwärts (-). Danach bewegt der Spieler mit der **zweithöchsten** weißen Zahl eine Figur seiner Wahl usw., bis jeder Spieler eine Figur bewegt hat. Dabei kann eine Figur auch mehrmals bewegt werden.

Auf diese Weise spielt ihr **alle 5 Kartenrunden**. Die Punktwertung findet dann wie üblich statt. Das Spiel läuft wie immer über 5 Durchgänge.



## IMPRESSUM

**Autor:** Simon Havard

**Illustration + Grafik:** Erkan Karagöz

**Schachteldesign + Anleitung:** Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Thygra Spiele

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland unter Lizenz von L. P. Moring. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele