

ÜBERSICHT

Freitag, der 13. ist ein Spiel von Reiner Knizia für 3-6 Spieler im Alter von +8 Jahren. Mit Illustrationen von Jessica Lindsay.

Aberglauben ist was für kleine Kinder und alte Omis? Denkste! Die bösen Omen lassen auch dir einen kalten Schauer über den Rücken laufen – schwarze Katzen, zerbrochene Spiegel, aufgestellte Leitern ... Aber am schlimmsten ist dieser eine Tag – Freitag, der 13.! Um dem Pech aus dem Weg zu gehen, musst du deine Karten besonders geschickt spielen.

SPIELINHALT

53 nummerierte Karten (1 x 0, 3 x 1, 3 x 2, 2 x 4, 3 x 5 und 3 x 7 in 3 Arten + 8 x 4 Freitag, der 13.)
3 Regelkarten

SPIELZIEL

Am Ende des Spiels die **niedrigste** Summe an Pechpunkten zu haben.
Zum Schluss jeder der vier Runden gibt es eine Punktwertung.



VORBEREITUNG EINER SPIELRUNDE

Die Karten werden gemischt und so gleichmäßig wie möglich an alle Spieler verteilt. Eventuell haben die ersten Spieler einer Runde daher eine Karte mehr als die letzten. Spielt man nur zu dritt, werden dennoch vier Kartenhände ausgeteilt. Die vierte wird aber nicht benutzt.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ist man an der Reihe, wählt man eine Karte von seiner Hand und legt diese aufgedeckt in die Mitte des Tisches. Dabei wird für jede Art des Pechs ein eigener Stapel gebildet: schwarze Katze, zerbrochener Spiegel und aufgestellte Leiter.



Zu Beginn der Runde befindet sich keine Karte auf dem Tisch. Freitag, der 13.-Karten können auf jeden Stapel gespielt werden. Es gibt keinen separaten Stapel für diese Karten. Man sollte Karten so spielen, dass die Werte der vorherigen noch gut sichtbar sind. Dann wird die neue Summe aller Karten im Stapel bekanntgegeben. Diese Summe bestimmt die weitere Vorgehensweise:



1. Bei weniger als 13 oder genau 13 Punkten ist der nächste Spieler an der Reihe.
2. Sind es jedoch mehr als 13 Punkte, muss man alle zuvor gespielten Karten des Stapels nehmen und verdeckt vor sich ablegen. Die Karte, die man selbst gerade gespielt hat, bleibt in der Mitte des Tisches liegen und bildet den Anfang des neuen Stapels. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Jasmin spielt die Freitag, der 13.-Karte (Wert 4) auf den Stapel mit den schwarzen Katzen und nennt die neue Summe „13“. Tom spielt den zerbrochenen Spiegel mit dem Wert „4“ und erhöht die Summe dieses Stapels damit über den Wert von 13 Punkten. Er muss alle zuvor gespielten zerbrochener-Spiegel-Karten verdeckt vor sich ablegen. Seine „4“ bleibt auf dem Tisch liegen und bildet den Anfang des neuen zerbrochener-Spiegel-Stapels.



PUNKTEWERTUNG

Die Runde endet, sobald kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat. Die Stapel auf dem Tisch sind für die Wertung nicht relevant. Die Runde wird nun ausgewertet, indem jeder Spieler zählt, wie viele Karten der jeweiligen Art er hat. **Hat ein Spieler mehr Pechkarten einer Art als jeder andere Spieler, dann legt dieser Spieler alle Karten dieses Typs ab – sie zählen nicht.** Gibt es einen Gleichstand, legt kein Spieler die Kartenart ab. Es ist nicht möglich, Freitag, der 13.-Karten abzulegen.

Jede übrig gebliebene Pechkarte ist 1 Pechpunkt wert; jede Freitag der 13.-Karte ist 2 Pechpunkte wert. Der eigentliche Kartenwert hat keinen Einfluss auf die Pechpunkte, welche die Karte wert ist. Die Pechpunkte der einzelnen Spieler werden aufgeschrieben, bevor eine neue Runde mit dem erneuten Verteilen der Karten beginnt.

STRATEGIETIPP

Zu Beginn einer Runde sieht man sich am besten seine Hand an: Wie viele Karten welcher Art hat man und was sind ihre Werte? Versucht abzuschätzen, ob ihr die Mehrheit einer Art mit so wenig Karten wie möglich sammeln könnt. Die anderen sollen schließlich auch etwas Pech sammeln dürfen.

PUNKTEWERTUNG BEI 3 SPIELERN:

Michelles Karten (8 Punkte):

2 Pechkarten:
schwarze Katze

4 Pechkarten:
zerbrochener Spiegel

3 Pechkarten:
Freitag, der 13.



$$1 + 1 + 0 + 0 + 0 + 0 + 2 + 2 + 2 = 8$$

Jasmins Karten (10 Punkte):

4 Pechkarten:
aufgestellte Leiter

5 Pechkarten:
schwarze Katze

1 Pechkarte:
zerbrochener Spiegel

2 Pechkarten:
Freitag, der 13.



$$0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 = 10$$

Toms Karten (11 Punkte):

3 Pechkarten:
aufgestellte Leiter

5 Pechkarten:
schwarze Katze

3 Pechkarten:
zerbrochener Spiegel



$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 11$$

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Der Spieler mit den **wenigsten** Pechpunkten gewinnt.



Wenn dir dieses Spiel gefallen hat, schau dir doch auch unsere anderen Spiele unter: **heidelbaer.de** und **scorpionmasque.com** an.



/Heidelbaerger



/Scorpionmasque



@Heidelbaerger



@Scorpionmasque

© Dr Reiner Knizia, 2014. All rights reserved.

© 2014 Le Scorpion Masqué Inc. for the graphic design of this edition.

The use of cards, illustrations, the title Friday the 13th, Le Scorpion Masqué name, and Le Scorpion Masqué logo is strictly prohibited without written consent from Le Scorpion Masqué inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag.

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Sven Biberstein

Übersetzung: Jasmin Ickes

Layout und grafische Bearbeitung:
Elisabeth Rapp

Unter Mitarbeit von:

Michelle Reiche

Produktionsmanagement:

Heiko Eller

