

SCHICHT IM SCHACHT!



SPIELANLEITUNG

INHALT:

100 Karten in 5 Farben
jeweils mit den Werten
von 1 bis 20

ZIEL DES SPIELS

Legt eure Karten geschickt an und baut dadurch so viele Gänge wie möglich. Wer einen Gang fertigstellt, darf die entsprechenden Karten abräumen und als Belohnung vor sich ablegen. Und wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.



Hinweis: Auf manchen Karten sind kleine Details wie ein Regenwurm, ein Diamant, eine Fischgräte, ein Dinosaurierskelett oder ein Telefon zu sehen. Sie sehen lustig aus, haben aber sonst keine Funktion im Spiel.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Spielt ihr das erste Mal? Dann sortiert vor dem Spiel alle silbernen Karten aus und legt sie beiseite. Ihr braucht sie erst in der Variante für Fortgeschrittene. Mischt die restlichen Karten und teilt verdeckt **12 an jeden von euch** aus. Legt **2 weitere Karten offen in die Mitte**. Das ist eure **Auslage**. Haben die beiden Karten die gleiche Farbe? Dann legt die Karten in aufsteigender Reihenfolge nebeneinander. Haben die Karten unterschiedliche Farben? Dann legt sie untereinander in die Mitte. Welche Farbe oben oder unten liegt, spielt dabei keine Rolle. Die restlichen Karten kommen aus dem Spiel. Dann kann es losgehen.

Im Laufe des Spiels legt ihr in der Auslage weitere Karten an. Achtet darauf, dass ihr die Zahlenwerte immer von links nach rechts aufsteigend anlegt.

SO WIRD'S GESPIELT

Zu Beginn jeder Runde wählt jeder von euch eine seiner Karten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Hat jeder eine Karte abgelegt? Dann deckt sie gleichzeitig auf. Schaut euch nun die Werte und die Farben eurer ausgespielten Karten an. Sie bestimmen, wer als Erster seine Karte in der Auslage anlegen darf.

- **Höchster Wert:** Hast du den höchsten Wert aufgedeckt? Dann darfst du deine Karte als Erster anlegen. Danach kommt der Mitspieler mit dem zweithöchsten Wert und so weiter bis zu demjenigen von euch mit dem niedrigsten Wert.
- **Gleiche Werte:** Haben zwei oder mehrere von euch denselben Wert aufgedeckt? Dann seht euch die Farben der betreffenden Karten an. Sind darunter gelbe Karten, dann legt diese zuerst an. Danach sind rote, grüne und zuletzt blaue Karten an der Reihe.

Beispiel – Reihenfolge:

Die blaue 15 beginnt (höchster Wert), gefolgt von zwei 10ern (nach Farben geordnet) und zuletzt der roten 7.



Hinweis: Bei den folgenden Beispielabbildungen dieser Spielanleitung sind die Karten zur besseren Übersicht schematisch nach Farbe und Wert dargestellt.

Was musst du beim Anlegen deiner Karte beachten?

Du darfst deine Karte in einer **Reihe** oder in einer **Spalte** anlegen. Gleiche Farben liegen in einer **Reihe**. Unterschiedliche Farben bilden eine **Spalte**.

Liegt die Farbe deiner Karte schon in der Auslage?

Dann lege sie an die entsprechende Reihe an. In einer **Reihe** müssen die Zahlenwerte in **aufsteigender Reihenfolge** liegen. Das bedeutet:

- Hat deine Karte den höchsten Wert der Reihe, lege sie rechts an, hat sie den niedrigsten Wert, lege sie links an.
- Hat deine Karte weder den höchsten noch den niedrigsten Wert der Reihe? Dann lege sie **auf** eine bereits ausliegende Karte dieser Reihe – und zwar auf diejenige, die den **geringsten Abstand** zu deinem Wert hat. So entsteht ein kleiner Turm.

Hinweis: Willst du den Abstand zweier Werte ermitteln? Dann ziehe immer den niedrigeren Wert vom höheren ab. Das Ergebnis ist der Abstand der beiden Werte. Hat deine Karte zu mehreren Karten den gleichen Abstand? Dann darfst du dir aussuchen, wo du deine Karte anlegen willst.

Beispiele – An Reihen anlegen:

Eva legt ihre rote 15 rechts neben die rote 8.



Joschis rote 9 ist weder die höchste noch die niedrigste Karte der roten Reihe. Er legt sie auf die rote 8, da diese den geringsten Abstand ($9 - 8 = 1$) hat.



Liegt die Farbe deiner Karte noch nicht in der Auslage?

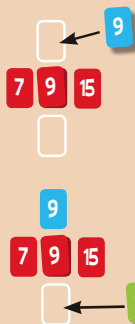
Dann öffne eine **neue Reihe**. Lege deine Karte ober- oder unterhalb einer bereits ausliegenden Karte an – und zwar dorthin, wo der geringste Abstand zu deinem Wert besteht. Hat deine Karte zu mehreren Karten den gleichen Abstand, kannst du dich frei entscheiden, wo du sie anlegen möchtest. Nun entstehen Spalten mit unterschiedlichen Farben. In einer Spalte dürfen maximal vier verschiedene Farben liegen.

Beispiele – An Spalten anlegen:

Erik kann seine blaue 9 über oder unter der roten Reihe anlegen. Er legt sie oberhalb an. Die 9 hat den geringsten Abstand zur roten 9, also legt er sie dort an.

Julias grüne 8 hat zur roten 7, zur roten 9 und zur blauen 9 den gleichen Abstand ($9 - 8 = 1$ und $8 - 7 = 1$).

Julia kann sich also frei entscheiden, die grüne 8 unterhalb der roten oder oberhalb der blauen Reihe anzulegen. Sie legt die grüne 8 unterhalb der roten 9 an.



Hat jeder von euch seine Karte angelegt? Dann beginnt eine neue Runde.

Gang fertigstellen und punkten:

Ein Gang ist immer dann fertig, wenn ...

- 4 Karten **nebeneinander** in einer **Reihe** liegen und dieselbe Farbe haben.
- 4 Karten **untereinander** in einer **Spalte** liegen und 4 verschiedene Farben haben.
- 4 Karten als **Turm aufeinanderliegen** und dieselbe Farbe haben.



Die Zahlenwerte der einzelnen Karten spielen dabei keine Rolle.

Hast du einen Gang fertig gebaut? Prima, du darfst den Gang sofort abräumen. Nimm alle Karten, die zu dem Gang gehören und lege sie offen als Stapel vor dir ab. Das können auch mehr als 4 Karten sein, wenn innerhalb eines Ganges Karten als Turm aufeinanderliegen. Der Stapel ist nun deine **Schatzkammer**.

Kannst du durch das Anlegen deiner Karte zwei oder sogar drei Gänge gleichzeitig fertig bauen? Genial! Dann darfst du auch alle diese Gänge abräumen. Nimm die entsprechenden Karten und lege sie in deine Schatzkammer.

Lücken schließen:

Wenn du einen oder mehrere Gänge abräumst, können in der Auslage Lücken entstehen. Diese Lücken musst du sofort schließen, indem du die verbliebenen Karten verschiebst. Dabei musst du folgende Regeln beachten:

- **Verschiebe so wenige Karten wie möglich:** Schau dir die entstandene Lücke an. Besteht sie in einer bzw. in mehreren Reihen? Dann schiebe die Karten dieser Reihen einfach waagrecht zusammen, um die Lücke zu schließen. Achte darauf, dass du dafür so wenig Karten wie möglich verschiebst.
- **Benutze den kürzesten Weg:** Liegen eine oder mehrere Karten von der Auslage isoliert? Dann musst du diese Karten wieder mit der Auslage verbinden. Verschiebe sie dafür waagrecht bzw. senkrecht – und zwar auf möglichst kurzem Weg. Achte darauf, dass anschließend immer noch nur eine Farbe pro Reihe in der Auslage liegt.
- **Zusammenhängende Auslage:** Nach dem Schließen der Lücke müssen alle Karten in der Auslage über mindestens eine Kartenseite miteinander verbunden sein. Es reicht dabei nicht, dass sie sich nur an einer Ecke berühren.

Hinweis: In seltenen Fällen hast du mehrere Möglichkeiten, um eine Lücke zu schließen. Solange du die oben genannten Regeln befolgst, darfst du dann selbst entscheiden, wie du die Karten verschiebst.

Sieh dir dazu die folgenden Beispiele an:

Beispiel – Lücke in Reihen:

Joschi baut mit der gelben 5 einen Gang fertig. Er nimmt die entsprechenden Karten und legt sie vor sich ab. Anschließend schließt er die Lücke, indem er die rote 7 und die blaue 8 nach rechts verschiebt. So muss er nur 2 Karten verschieben. Hätte er die rote 15 sowie die grüne 10 und 11 nach links verschoben, hätte er 3 Karten bewegen müssen.



Beispiel – Isolierte Karten:

Eva legt eine rote 16 an.

Damit ist in der roten Reihe ein Gang fertig. Sie nimmt die roten Karten und legt sie in ihre Schatzkammer.

Nun liegt die blaue 9 isoliert in der Auslage. Eva schließt die Lücke, indem sie die Karte nach unten verschiebt. Das ist der kürzeste Weg mit den wenigsten Karten. Die blaue 9 liegt jetzt über der grünen 8.

Gang
fertigstellen



Lücke
schließen



Beispiel – Turm:

Erik legt eine rote 12 auf die rote 11, unter der bereits die rote 9 und die rote 8 liegen. Damit liegen 4 Karten als Turm übereinander. Er nimmt sie und legt sie vor sich ab.

Anschließend schließt er die Lücke, indem er die rote 13 nach links verschiebt.

Gang
fertigstellen



Lücke
schließen



Beispiel – Mehrere Gänge:

Julia legt eine rote 13 an. Sie baut damit gleichzeitig einen Gang in der roten Reihe und einen in der Spalte (15, 13, 12, 10) fertig. Sie räumt beide Gänge ab. Nur die blaue 9 und die grüne 8 bleiben liegen.

Sie schließt die Lücke, indem sie die grüne 8 nach oben verschiebt. Sie hätte genauso gut die blaue 9 nach unten verschieben können.

Gänge
fertigstellen



Lücke
schließen



Beispiel – Freie Wahl:

Eva legt die grüne 9 auf den Turm (2, 4, 7) und baut so einen Gang fertig. Sie räumt die 4 Karten (2, 4, 7, 9) ab. Sie schließt die Lücke, indem sie die grüne 1 nach rechts verschiebt.

So würde die Sache etwas anders aussehen: Eva könnte auch hier die 4 Karten (2, 4, 7, 9) abräumen. Jetzt hätte sie allerdings zwei Möglichkeiten, um die Lücke zu schließen. Sie könnte entweder die grüne 1 nach rechts verschieben, oder die grüne 10 nach links.

Gang
fertigstellen



Lücke
schließen

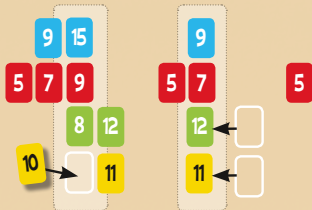


Sonderfall Kettenreaktion

Es kann passieren, dass nach dem Schließen einer Lücke noch einmal 4 Karten in einer Reihe oder Spalte liegen. Damit ist ein weiterer Gang fertig. Du Glückspilz! Du darfst auch diesen Gang sofort abräumen. Vergiss nicht, auch danach die Lücke zu schließen.

Beispiel – Kettenreaktion:

Joschi legt eine gelbe 10 und räumt den Gang (15, 9, 8, 10) ab. Er schließt die Lücke, indem er die grüne 12 und die gelbe 11 nach links verschiebt. Dadurch entsteht ein neuer Gang (9, 7, 12, 11). Er räumt auch diesen ab. Nur die rote 5 bleibt liegen.



Hinweis: Beim Abräumen von Gängen kann es passieren, dass du alle Karten aus der Auslage entfernst. Kein Problem. Mit der nächsten ausgespielten Karte eröffnet ihr einfach eine neue Reihe und damit eine neue Auslage.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn ihr alle eure Karten angelegt habt. Habt ihr alle fertig gebauten Gänge abgeräumt? Prima, dann ist Schicht im Schacht. Jeder von euch zählt jetzt die Karten in seiner Schatzkammer. Wer die meisten Karten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Ihr wollt mehr taktische Möglichkeiten? Dann versucht die Variante für Fortgeschrittene. Das Spiel läuft wie oben beschrieben, mit folgenden Änderungen:

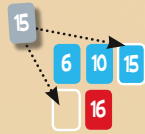
Nehmt auch die silbernen Karten aus der Schachtel. Mischt alle Karten und teilt verdeckt 12 an jeden aus. Legt zwei weitere Karten offen in die Auslage. Hier dürfen zu Beginn allerdings keine silbernen Karten liegen. Sollte dies der Fall sein, dann kommen sie in die Schachtel zurück. Deckt weitere Karten auf, bis zwei Karten mit den Farben Gelb, Rot, Grün oder Blau in der Auslage liegen. Dann kann es losgehen.



Silberne Karten sind **Joker**. Sie stehen immer stellvertretend für eine der anderen vier Farben. Ihr könnt sie also an jede beliebige Reihe anlegen. Dafür stehen sie an letzter Stelle, wenn ihr beim Anlegen einmal die Farb-Reihenfolge zurate ziehen müsst. Außerdem dürft ihr mit silbernen Karten keine neue Reihe beginnen.

Beispiel:

Joschi darf die silberne 15 in der roten oder blauen Reihe anlegen. Entscheidet er sich für Rot, legt er die silberne 15 links neben die rote 16. Entscheidet er sich für Blau, legt er sie auf die blaue 15. In diesem Fall – wenn ein Spieler eine silberne Karte auf eine andersfarbige legt – kann der Abstand sogar Null sein.



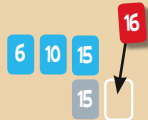
Sonderfälle

Ist die **Auslage leer**? Nur dann dürft ihr ausnahmsweise auch mit einer silbernen Karte eine Reihe beginnen. Allerdings müsst ihr die nächste gespielte gelbe, rote, grüne oder blaue Karte zuerst dort anlegen. Damit legt ihr die Farbe dieser Reihe fest.

Bleibt nach dem Abräumen eine silberne Karte alleine in einer Reihe? Auch dann müsst ihr die nächste gelbe, rote, grüne oder blaue Karte dort anlegen, sofern zu der Farbe noch keine Reihe in der Auslage liegt.

Beispiel:

Erik darf mit der roten 16 keine neue Farbreihe beginnen, sondern muss sie rechts an die silberne 15 anlegen.



Räumt ihr im Laufe des Spiels silberne Karten ab, legt ihr sie ganz normal zu euren anderen Karten in die Schatzkammer. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von euch, der weniger silberne Karten in seiner Schatzkammer hat. Herrscht immer noch Gleichstand, dann gibt es mehrere Gewinner.



DIE WICHTIGSTEN REGELN IN KÜRZE

Wer darf zuerst anlegen?

- Karte mit dem höchsten Wert zuerst, niedrigste zuletzt
- Bei gleichem Wert gilt die Farb-Reihenfolge:
1. Gelb, **2.** Rot, **3.** Grün, **4.** Blau, **5.** Silber

Wie darf angelegt werden?

- Gleiche Farben in Reihen, unterschiedliche Farben in Spalten legen
- Innerhalb einer Reihe immer von links nach rechts aufsteigend anlegen:
 - Höchster Wert einer Reihe: rechts anlegen
 - Niedrigster Wert einer Reihe: links anlegen
 - Weder höchster noch niedrigster Wert einer Reihe: auf die Karte mit dem geringsten Abstand legen
- Neue Reihe beginnen: an die Karte mit geringstem Abstand anlegen

Wie werden Lücken geschlossen?

- So wenige Karten wie möglich verschieben
- Den kürzesten Weg benutzen
- Nach dem Schließen müssen sich alle Karten mit mindestens einer Kartenseite berühren

Autoren: Anna Oppolzer, Stefan Kloß
Illustration: Monika Suska
Grafik/Gestaltung: Volker A. Maas
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Jessica Stöhr

Der moses. Verlag dankt
den Spieletestern in Kempen,
Düsseldorf und Heidelberg.



© 2018 moses. Verlag GmbH
Arnoldstr. 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90292

moses.
SPIELE