

## Neue Runde, neues Glück

Ein anderer Spieler wird zum nächsten „Öffner“ bestimmt. Er dreht alle seine Kärtchen um und mischt sie gut. Die Mitspieler räumen ihren Plan leer und sortieren erneut ihre Kärtchen. Wieder deckt der „Öffner“ das erste Kärtchen auf, das anschließend auch alle Spieler auf ihrem Plan ablegen usw.

Am Ende dieses Durchgangs wird wieder gepunktet.

Der dritte und vierte Durchgang verlaufen in derselben Weise.



Runde	A	B	C	D
1	245	193	210	199
2	177	191	155	205
3	148	159	181	119
4	102	123	123	199
	672	606	669	660

## Spielende

Nach vier Durchgängen ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt, wer die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann.

## Varianten

Etwas anspruchsvoller wird das Spiel, wenn man nicht auf beliebige freie Felder ablegen darf, sondern nur an **bereits liegende Kärtchen** anlegen darf. Lediglich das erste Kärtchen kann also beliebig abgelegt werden. Alle anderen müssen dann an dieses bzw. alle nachfolgenden angelegt werden.

Etwas einfacher wird das Spiel, wenn der „Öffner“ statt einem immer zwei Kärtchen gleichzeitig aufdeckt, die dann auf zwei verschiedenen Feldern des Plans abgelegt werden. Lediglich das letzte, das 19. Kärtchen, wird weiterhin einzeln aufgedeckt.

## Das Spiel für 1 Person

Auch allein ist TAKE IT EASY ein interessantes Spiel. Von Durchgang zu Durchgang versucht man, seine eigene Höchstpunktzahl zu überbieten.

### Übrigens:

Wem gelingt es, die höchstmögliche Punktzahl (307 Punkte) zu erreichen? Hierfür gibt es 16 (!) verschiedene Lösungen!



© 2005 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60  
88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

224618

Ravensburger

## Inhalt

6 Spielpläne  
6 gleiche Sets mit jeweils  
27 sechseckigen Kärtchen

Am Anfang ist es noch ganz einfach: Die Spielpläne sind leer und die sechseckigen Kärtchen finden noch überall Platz. Doch nach und nach wird es immer schwieriger, durchgehende Farbreihen von Rand zu Rand zu bilden – und gerade gegen Ende kommen meistens die Kärtchen zum Vorschein, die man gar nicht gebrauchen kann. Sind alle Felder belegt, wird abgerechnet. Je länger eine Farbreihe ist und je höher ihre Zahl ist, desto mehr Punkte bringt sie ein. Doch bereits ein unpassendes Kärtchen in dieser Reihe macht alles zunichte ...

**Ziel ist es, in vier Durchgängen auf die höchste Gesamtpunktzahl zu kommen.**



Ein lockeres Legespiel  
für 1–6 Tüftler ab 10 Jahren  
Autor: Peter Burley  
Design: DE Ravensburger, KniffDesign  
Thomas Marutschke  
Illustration: Franz Vohwinkel  
Ravensburger® Spiele Nr. 26362-2



## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen zunächst einmal alle Kärtchen vorsichtig aus den Tafeln herausgetrennt werden.

Jeder Spieler erhält:

- einen Spielplan und
- die 27 Kärtchen einer Hintergrundfarbe

Nehmen weniger als 6 Spieler teil, wird das überzählige Spielmaterial in die Schachtel zurückgelegt. Ein beliebiger Spieler wird zum „Öffner“ ernannt. Er legt alle seine Kärtchen neben seinen Spielplan, dreht deren **Farbseite nach unten** und mischt sie gut. Die anderen Spieler legen ihre Kärtchen mit der **Farbseite nach oben** neben ihren Spielplan. Hierbei empfiehlt es sich die Kärtchen zu sortieren, beispielsweise nach den drei Reihen 2, 6 und 7.

### Spielverlauf



Der „Öffner“ dreht eines seiner verdeckten Kärtchen um, nennt laut und deutlich die drei darauf abgebildeten Zahlen – am besten immer von links nach rechts, also beispielsweise 2 – 9 – 4 und legt es offen auf ein beliebiges freies Feld seines Spielplans.

Auch die anderen Spieler suchen aus ihrem Vorrat dieses Kärtchen heraus und legen es ebenfalls offen auf ein beliebiges freies Feld ihres Spielplans.

Das nächste Kärtchen wird vom „Öffner“ aufgedeckt, nachdem alle Spieler das vorherige platziert haben. Wieder legt es jeder auf einem beliebigen Feld seines Spielplans ab usw.

### Die Lege-Regeln

**Nur richtig ablegen!** Die Kärtchen dürfen natürlich nur so abgelegt werden, dass jeder Spieler die Zahlen seiner Kärtchen richtig liest.



Richtig!



Falsch!

**Was liegt, das liegt!** Ein Kärtchen darf nicht mehr auf ein anderes Feld umgelegt werden, wenn bereits das nächste aufgedeckt wurde.

**Abgucken lohnt nicht!** Da kein Mitspieler weiß, ob es ein Mitspieler besser machen wird, sollte er auch nicht bei ihm abgucken und es ihm nachmachen.

**Nicht jedes Kärtchen wird passen!** Besonders gegen Ende eines Durchgangs, wenn der Spielplan schon sehr voll ist,

werden die Spieler Kärtchen aufdecken, die nicht in allen drei Richtungen passen. Da jedes Kärtchen abgelegt werden muss, gilt es gut zu überlegen, welche Reihe/n man nun „zerstört“.

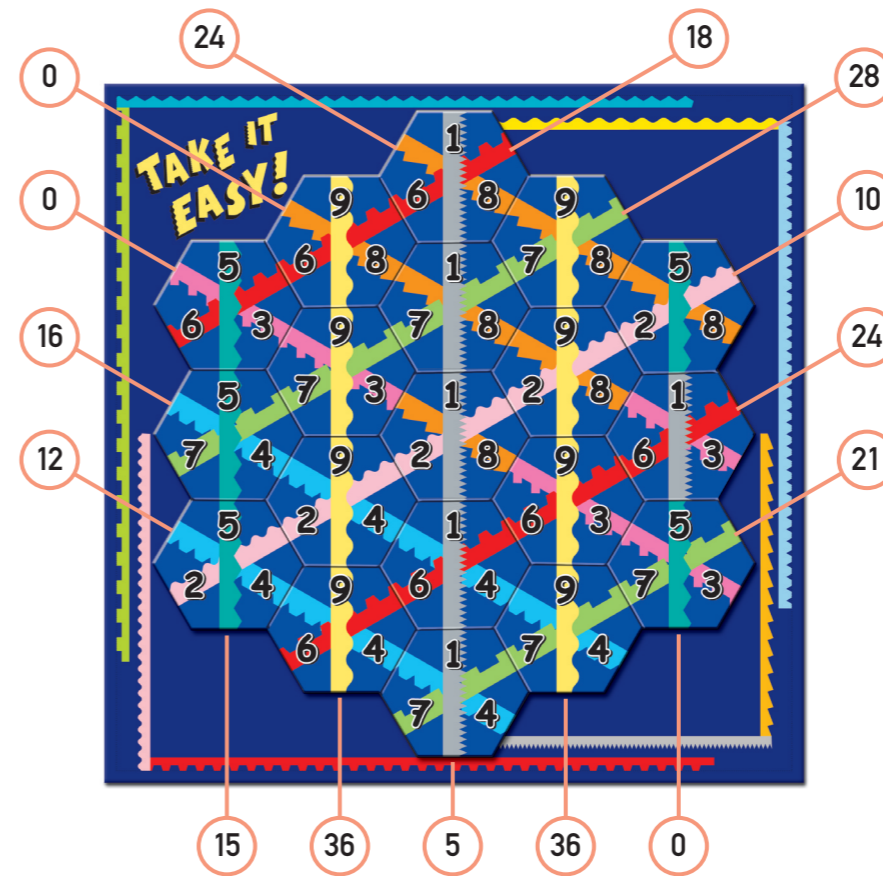
### Die Abrechnung

Nach 19 Runden ist der Spielplan jedes Spielers vollkommen belegt. Nun wird abgerechnet:

Alle drei möglichen Richtungen – diagonal von links unten nach rechts oben, senkrecht und diagonal von links oben nach rechts unten – werden gewertet.

Nur durchgehende Farbreihen bringen Punkte. Sie müssen von Rand zu Rand ohne Unterbrechung verlaufen.

Liegt auch nur ein farbfremdes Kärtchen dazwischen, zählt die gesamte Reihe 0 Punkte.



Anzahl mal Zahl ergibt die Punktzahl einer Farbreihe:

Vier Kärtchen mit der 7 bringen beispielsweise 28 Punkte ( $4 \times 7 = 28$ ), drei Kärtchen mit der 5 sind 15 Punkte wert ( $3 \times 5 = 15$ ).

Zur Kontrolle sollte, nachdem jeder seine eigenen Punkte ermittelt hat, noch einmal der linke Nachbar nachzählen.

Runde	A	B	C	D
1	245	133	210	199
2	177	191	155	203

Die Punkte jedes Spielers werden auf einem Blatt notiert.

