

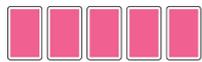
Aufgaben



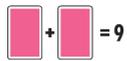
Sammle 5 Karten mit *geraden* Zahlenwerten (z.B. 2, 8, 4, 4, 6). Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.



Sammle 5 Karten mit *ungeraden* Zahlenwerten (z.B. 1, 3, 9, 9, 7). Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.



Sammle 5 Karten in *einer beliebigen Farbe* (z.B. 5 gelbe Karten). Hierbei spielen die Zahlenwerte der Karten keine Rolle.



Sammle 2 Karten in der *vorgegebenen Farbe*, deren *Summe genau 9* ist.



Sammle 4 Karten in der *vorgegebenen Farbe*, deren *Summe größer oder gleich 23* ist.



Sammle 4 Karten, deren *Summe kleiner oder gleich 7* ist. Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.



Sammle 4 Karten, deren *Summe größer oder gleich 37* ist. Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.



Sammle 5 Karten mit *direkt aufeinander folgenden* Zahlenwerten (z.B. 3, 4, 5, 6, 7). Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.



Sammle 4 Karten mit *direkt aufeinander folgenden* Zahlenwerten in *einer Farbe deiner Wahl* (z.B. rote 7, 8, 9, 10).

5



Sammle ein „*Fullhouse*“, also 3 gleiche Zahlen (= *Drilling*) und 2 gleiche Zahlen (= *Zwilling*) (z.B. 2, 2, 2, 9, 9). Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.

Achtung: Auch 5 gleiche Zahlen sind erlaubt.



Sammle 4 *gleiche Zahlen* (= *Vierling*). Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.



Sammle 3 *gleiche Zahlen* (= *Drilling*). Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.



Sammle 2 *identische Karten*, d.h. sowohl die Zahl als auch die Farbe müssen gleich sein (z.B. zwei blaue 4er).



Sammle 2 *Zwillinge*. Die Zahlen der beiden Zwillinge müssen benachbart sein (z.B. 5, 5, 6, 6). Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.



Sammle 3 *Zwillinge*. Die Zahlen der drei Zwillinge müssen benachbart sein (z.B. 2, 2, 3, 3, 4, 4). Hierbei spielen die Farben der Karten keine Rolle.

Achtung: 10 und 1 sind nie benachbart!

Bonus



Ziehe so viele Karten vom *Nachziehstapel* wie abgebildet (1 oder 2).

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 24 60 | 88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

6

Tausch Rausch

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Stephan Lomp · Design: DE Ravensburger
Redaktion: André Maack

Spielmaterial

- 80 Zahlenkarten (je 2 × die Werte 1 bis 10 in den Farben Blau, Gelb, Grün und Rot)
- 5 Marktkarten (1 × 1, 3 × 2 und 1 × 3)
- 24 Aufgabenkarten
- 11 Übersichtskarten



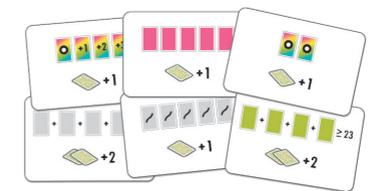
Marktkarten



Zahlenkarten



Übersichtskarten



Aufgabenkarten

Spielidee und Spielziel

Hier geht es zu wie auf dem Basar, es wird getauscht, was das Zeug hält. Hin und her wechseln die Karten, dass es eine wahre Freude ist. Doch aufgepasst: Bloß nicht dem *Tausch-Rausch* verfallen und das Spielziel aus den Augen verlieren:

Wer als Erster seine fünfte Aufgabe erfüllt, ist Sieger.

Ravensburger

Ravensburger

Spielvorbereitung

- 1 Legt die **5 Marktkarten** offen nebeneinander in die Tischmitte, mit aufsteigenden Werten.
- 2 Mischt alle **24 Aufgabenkarten** (blaue Rückseite), deckt anschließend 5 davon auf und legt sie rechts von den Marktkarten aus. Bildet aus den restlichen Aufgabenkarten einen verdeckten Nachziehstapel und platziert ihn ganz rechts in der Auslage.
- 3 Mischt alle **80 Zahlenkarten** (farbige Rückseite) und legt dann oberhalb jeder Marktkarte so viele Zahlenkarten offen (etwas aufgefächert) aus, wie es der Zahl der entsprechenden Marktkarte entspricht. Bildet aus den übrigen 70 Zahlenkarten einen weiteren verdeckten Nachziehstapel und platziert ihn ganz links in der Auslage.
- 4 Jeder von euch erhält anschließend von diesem Stapel **5 Karten**. Nehmt sie so auf die Hand, dass eure Mitspieler sie nicht einsehen können.



- 5 Legt die **Übersichtskarten** für alle gut erreichbar bereit.
- 6 Ernennet den Jüngsten von euch zum Startspieler.

2

Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn so lange weiter, bis der Erste von euch seine 5. Aufgabe erfüllt hat und damit *sofort* das Spiel gewinnt.

Bist du an der Reihe, führst du *eine* der beiden folgenden Aktionen aus:
A: 1 – 3 Karten tauschen *oder* **B:** eine Aufgabe erfüllen.

Aktion A: 1 – 3 Karten tauschen

Du wählst 1 bis 3 beliebige Karten aus deiner Hand aus und legst sie auf die *leere* Seite einer Marktkarte. ① Die Anzahl der abzulegenden Karten entspricht dabei wie gehabt der Zahl auf der Marktkarte. Auch hier legst du die Karten wieder leicht gefächert aus, sodass ihre Werte sichtbar bleiben. Dann nimmst du dir dafür die Karten auf der anderen Seite dieser Marktkarte. ②

Unabhängig davon, ob du gerade 1, 2 oder 3 Karten ausgetauscht hast, ziehst du anschließend genau *1 weitere Karte* vom verdeckten Nachziehstapel. Mit anderen Worten: Du erhältst jedes Mal, wenn du die Aktion „Karten tauschen“ durchführst, *eine* Handkarte mehr. ③

Beispiel:

Nils wählt zwei seiner Handkarten aus und legt sie neben eine der drei 2-er Marktkarten. Dann nimmt er die gegenüberliegenden zwei Karten auf die Hand. Anschließend zieht er noch eine verdeckte Karte vom Nachziehstapel.



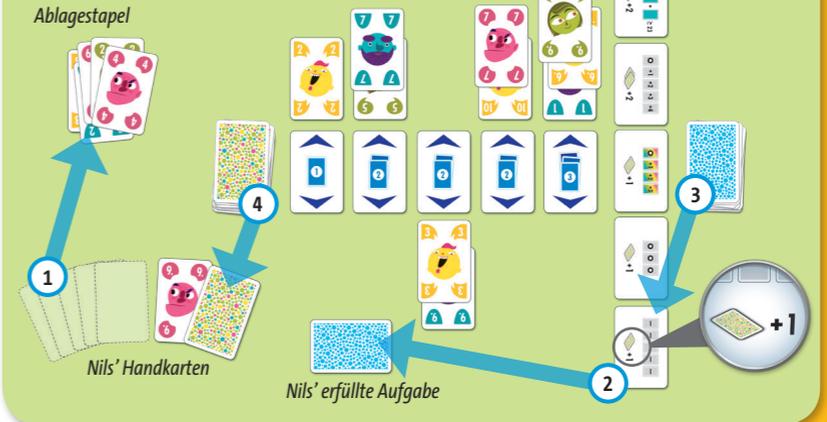
3

Aktion B: Eine Aufgabe erfüllen

Anstatt Karten auszutauschen, kannst du auch eine der 5 offen ausliegenden Aufgabenkarten erfüllen. Hierzu zeigst du zunächst alle benötigten Zahlenkarten deinen Mitspielern. Dann legst du sie auf einen offenen Ablagestapel. ① Schließlich nimmst du dir die entsprechende Aufgabenkarte aus der Auslage und legst sie verdeckt vor dir ab. ② Platziere anschließend die oberste Karte vom entsprechenden Nachziehstapel wieder als 5. offene Aufgabenkarte. ③

Bonus: Zusätzlich ziehst du noch so viele neue Zahlenkarten vom entsprechenden Nachziehstapel auf die Hand, wie auf der gerade erfüllten Aufgabenkarte abgebildet sind. ④

Beispiel:



Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt alle Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Spielende

Erhält einer von euch auf diese Weise seine 5. Aufgabenkarte, beendet er das Spiel sofort als Sieger.

4