

PASST NICHT!

Ein cleveres Kartenspiel
von Thomas Weber
für 2–6 Personen ab 8 Jahren.

SPIELMATERIAL



60 Zahlenkarten
(Werte von 0 bis 5, je 2x in 5 Farben)



8 Übersichtskarten



4 Joker

SPIELIDEE

Ihr beginnt das Spiel mit 5 Handkarten und legt in jedem Zug 1 davon auf den Ablagestapel in der Tischmitte. Dabei muss entweder Zahl oder Farbe passen. Das Spiel endet, sobald jemand keine Handkarten mehr hat. Das kommt euch soweit bekannt vor? Richtig!

Was ihr in „Passt nicht!“ aber *eigentlich* wollt, ist eure Karten nicht auf den Ablagestapel, sondern vor euch in eure persönliche Auslage zu legen.

Diese Karten bringen euch nämlich bei am Ende des Spiels Pluspunkte.

Dabei gibt es allerdings 2 Probleme:

Ihr dürft eine Karte nur dann in eure persönliche Auslage legen, wenn diese nicht auf den Ablagestapel passt.

Zudem müsst ihr immer, wenn ihr eine Karte in eure Auslage spielt, eine neue Karte nachziehen. So sammelt ihr zwar Punkte, kommt aber dem Spielende nicht näher.

Hier gilt es, die richtige Balance zwischen beiden Wegen zu finden und nebenbei dafür zu sorgen, dass eure Mitspielenden wertvolle Karten aus ihrer Auslage wieder abgeben müssen.

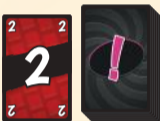
SPIELAUFBAU

Jeder nimmt sich 1 Übersichtskarte. Diese Karte legt ihr vor euch aus, so dass sie das „Nachziehsymbol“ zeigt. Von den nicht verwendeten Übersichtskarten könnt ihr bei Bedarf einige als Zugübersicht bereit oder zurück in die Schachtel legen.

Mischt die übrigen Karten verdeckt. Teilt je 5 Karten verdeckt an jede Person aus. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte davon auf. Diese Karte bildet den Ablagestapel. (Solltet ihr einen Joker aufdecken, mischt ihr diesen wieder ein und deckt eine neue Karte auf.)



Handkarten



Ablagestapel Nachziehstapel



Handkarten

Persönliche Auslage



Übersichtskarte

Diese Karte soll euch daran erinnern, dass ihr immer eine Karte nachziehen müsst, wenn ihr eine Karte in eure Auslage legt.

Persönliche Auslage



Übersichtskarte

SPIELABLAUF

Wer von euch das bunteste Kleidungsstück trägt, beginnt das Spiel.

Wenn du am Zug bist, legst du immer **genau 1 Karte** aus.

Du legst entweder:

1 passende Karte auf den Ablagestapel (aus deiner Hand oder aus deiner Auslage).

Eine Karte passt, wenn sie dieselbe Farbe und/oder dieselbe Zahl hat, wie die oberste Karte auf dem Ablagestapel in der Tischmitte.

Sage dazu laut „Passt!“

Du ziehst keine Karte nach.



Beispiel: Die blaue 2 oder die rote 3 aus deiner Hand passen auf die rote 2.

ODER

1 nicht passende Karte aus deiner Hand in deine persönliche Auslage.

Hat die gewählte Karte eine andere Farbe **und** eine andere Zahl, als die oberste Karte auf dem Ablagestapel, musst du die Karte in deine persönliche Auslage vor dir legen. Sage dazu laut „Passt nicht!“.

Beispiel: Die grüne 5 passt nicht auf die blaue 2 auf dem Ablagestapel. Du legst diese Karte in deine persönliche Auslage, sagst „Passt nicht!“ und ziehst eine Karte nach.



Dabei legst du Karten gleicher Farbe stets aufeinander, so dass nur die oberste Karte jeder Farbe sichtbar ist. (Du hast also höchstens 5 Stapel in deiner Auslage.)



Immer nachdem du eine Karte in deine persönliche Auslage gelegt hast, musst du eine neue Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht legst du die oberste Karte vom Ablagestapel zur Seite. Mische die übrigen Karten des Ablagestapels und lege ihn als neuen verdeckten Nachziehstapel bereit. Die zur Seite gelegte Karte bildet den neuen Ablagestapel.



Es kann also niemals der Fall auftreten, dass du keine Karte legen kannst. Entweder passt eine deiner Karten und du legst sie auf den Ablagestapel oder sie passt nicht und du legst sie in deine persönliche Auslage.

Nachdem du eine Karte gelegt und ggf. nachgezogen hast, ist dein Zug zu Ende. Nun ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Deine Mitspielenden wissen nicht, welche Karten du auf der Hand hast.

Du darfst also durchaus eine nicht passende Karte in deine persönliche Auslage legen, obwohl du eine passende Karte auf der Hand hast.

Deine Mitspielenden sehen jedoch, welche Karten in deiner Auslage liegen.

Hast du bereits Karten in deiner persönlichen Auslage, musst du eine wichtige Regel beachten:

Wenn auf (mindestens) einem deiner Stapel eine Karte liegt, die auf den Ablagestapel passt, darfst du keine weitere Karte in deine Auslage legen.

Du beachtest dabei nur Karten, die jeweils ganz oben auf einem Stapel liegen. Verdeckte Karten sind sicher.

In diesem Fall hast du 2 Möglichkeiten:

Du legst eine passende Karte aus deiner Auslage auf den Ablagestapel.



Beispiel: Auf dem Ablagestapel liegt die rote 3. In deiner Auslage liegt eine blaue 3. Du musst also eine passende Karte legen.

Du kannst entweder die blaue 3 aus deiner Auslage

ODER

Du legst eine passende Karte aus deiner Hand auf den Ablagestapel



ODER die rote 1 aus deiner Hand auf den Ablagestapel legen.

Da du in jedem Fall eine Karte auf den Ablagestapel legst, ziehst du keine Karte nach.

Natürlich kann es vorkommen, dass ihr einmal eine passende Karte in eurer Auslage überseht. Aber ihr könnt euch sicher sein, dass eure Mitspielenden mit Adleraugen kontrollieren.

JOKER

Ein Joker passt auf jede Karte. Du darfst den Joker also auf jede Karte auf dem Ablagestapel legen. Du darfst ihn jedoch **niemals** in deine Auslage legen.

Legst du einen Joker, musst du dir eine beliebige Zahl oder Farbe von der Person nach dir „wünschen“.



Hat die Person nach dir eine Karte mit der **gewünschten Farbe oder Zahl in ihrer persönlichen Auslage**, muss sie deinen Wunsch erfüllen, indem sie eine gewünschte Karte **aus ihrer Hand oder aus ihrer Auslage** auf den Ablagestapel legt und den Joker damit überdeckt.

Die Person darf auch einen weiteren Joker aus der Hand legen und einen neuen Wunsch aussprechen.

Hat die Person nach dir **keine passende Karte in ihrer Auslage** darf sie wählen:

Sie darf eine Handkarte mit der gewünschten Farbe/Zahl auf den Ablagestapel legen und den Wunsch damit erfüllen.

ODER

Sie legt eine Karte, die nicht die gewünschte Farbe/Zahl hat, in ihre persönliche Auslage und zieht, wie üblich, eine Karte nach.

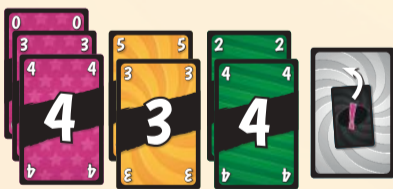
Solange der Joker oben auf dem Ablagestapel liegt, ist der Wunsch noch nicht erfüllt und wird an die nächste Person weitergegeben.

ENDE EINES DURCHGANGS, SPIELLENDE UND WERTUNG

Ein Durchgang endet, wenn jemand am Ende seines Zuges keine Karte mehr auf der Hand hat. **Beachte:** Du kannst einen Durchgang nur beenden, indem du deine letzte Karte auf den Ablagestapel legst. Wenn du deine letzte Karte in deine persönliche Auslage legst, ziehst du sofort eine Karte nach.

Zählt die Zahlenwerte **aller** Karten (auch der verdeckten) in eurer persönlichen Auslage zusammen. Dies sind eure Pluspunkte.

Davon zieht ihr die Zahlenwerte eurer übrigen Handkarten ab. Ein Joker auf der Hand zählt 10 Minuspunkte. Notiert eure Punktestände und addiert diese zu den Punkten aus vorangegangenen Durchgängen.



In deiner Auslage liegen die abgebildeten Karten. Du bekommst $4 + 3 + 0 + 3 + 5 + 4 + 2 = 21$ Pluspunkte.



Auf deiner Hand hast du noch $0 + 3 + 10$ (Joker) = 13 Minuspunkte.

Insgesamt hast du in diesem Durchgang 8 Punkte erreicht.

Das Spiel endet, sobald jemand nach einem Durchgang mindestens 50 Punkte erreicht. Wer von euch dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Hat niemand 50 Punkte erreicht, spielt ihr einen weiteren Durchgang.



Der Autor

Thomas Weber ist diplomierter Betriebswirt und widmet sich seit 2017 der Entwicklung von Spielen. Er liebt daran, kreativ zu sein und zu erleben, wie Menschen zusammenkommen und Freude am gemeinsamen Spielen haben. Kreativität und Interaktion beschäftigen ihn auch als selbständiger Trainer, Coach und Berater. Er unterstützt Unternehmen und Teams dabei, kreative Lösungen für deren Herausforderungen zu finden und die Zusammenarbeit zu verbessern. Thomas lebt in München.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Regellesen und Testspielen mitgewirkt haben, besonders bei Adrian, Angie, Anna, Björn, Christian, Claudia, David, Franzi, Katha, Kilian, Olga, Ramona, Richard und Tobi.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

