

Flash 10

von Wolfgang Kramer



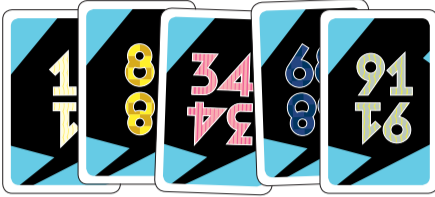
amigo-spiele.de/03240

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial



100 Zahlenkarten mit Zahlen von 0-99



darunter 20 Flashkarten mit Blitz



20 Thunderkarten

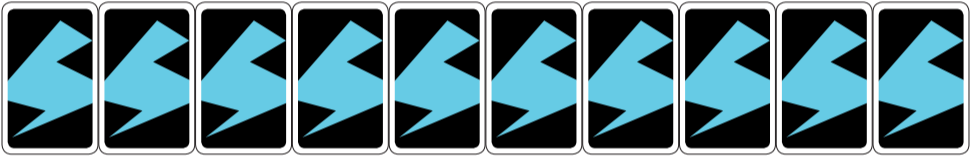
Spielidee

Ein blitzschnelles Kartenspiel für Schnellentschlossene!

Jeder Spieler muss seine Kartenreihe aus zehn Karten von links nach rechts in eine aufsteigende Reihenfolge bringen. Dabei darf keine Karte verschoben werden und jede neue Zahlenkarte oder Thunderkarte, die ein Spieler zieht, muss auf eine vorhandene Karte gelegt werden. Wer seine zehn Karten in eine aufsteigende Zahlenreihe gebracht hat, ruft „Stopp“ und beendet eine Runde. Dann werden Punkte verteilt. Gespielt werden mehrere Runden. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster mindestens 50 Punkte erreicht hat.

Spielvorbereitung

Die 120 Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält zehn Karten, die er, ohne die Vorderseiten anzusehen, sofort **verdeckt** in einer Reihe vor sich ablegt.



Alle übrigen Zahlenkarten werden kreuz und quer verdeckt in der Tischmitte verteilt.



Spielablauf

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Ein Spieler gibt das Kommando: „Flash 10!“ Sofort decken alle Spieler ihre zehn Karten auf.

Achtung: Nur umdrehen, die Position der Karten darf nicht verändert werden!

Sobald ein Spieler seine zehn Karten aufgedeckt hat, nimmt er sich **eine Karte** aus der Tischmitte und legt sie offen **auf eine seiner zehn Karten**.

Dann nimmt er sofort die nächste Karte und legt sie ebenfalls auf eine beliebige seiner Karten. Dies macht er so lange, bis seine zehn sichtbaren Karten eine aufsteigende Kartenreihe bilden.

Beachte: Gezogene Karten dürfen nicht mehr in die Mitte zurückgelegt werden. Da jede neue Karte auf eine alte Karte gelegt werden muss, entstehen 10 kleine Stapel. Es dürfen beliebig viele Karten übereinander liegen.

Ende einer Runde

Eine Spielrunde endet **sofort**, wenn ein Spieler „Stopp“ ruft, weil es ihm gelungen ist, seine **zehn sichtbaren Zahlenkarten in eine aufsteigende Reihenfolge** zu bringen. Alle anderen Spieler müssen ihr Spiel nun sofort unterbrechen. Hat ein Spieler in diesem Moment noch eine Karte in der Hand, muss er sie in seiner Reihe ablegen.

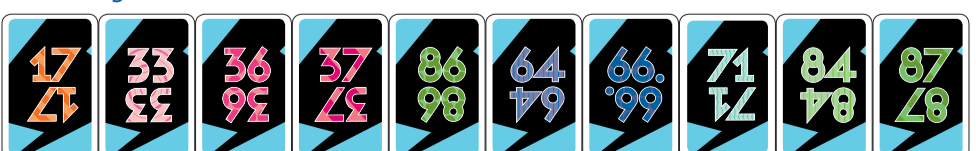
Beginnend von der Karte ganz links prüft jeder Spieler, welche Karten bei ihm korrekt in aufsteigender Reihenfolge liegen. Pro aufsteigende Zahlenkarte gibt es einen Punkt. Der Spieler, der „Stopp“ gerufen hat, erhält zwei Bonuspunkte.

Eine Spielrunde ist auch dann zu Ende, wenn die letzte Karte aus der Mitte genommen worden ist.

Beispiel:



Anna hat „Stopp“ gerufen, alle 10 Karten liegen korrekt in aufsteigender Reihenfolge. Sie erhält $10 + 2 = 12$ Punkte.



Bernd hat von links nur fünf Karten (17-86) in einer korrekt aufsteigenden Reihe liegen. Deshalb erhält er 5 Punkte. Die Karten danach bringen ihm keine weiteren Punkte.

Achtung: Wer „Stopp“ gerufen hat, und dessen zehn Karten nicht in der korrekten Reihenfolge liegen, erhält gar keine Punkte. Die anderen Spieler erhalten aber die ihnen zustehenden Punkte.

Die Flashkarten

Alle 5er- und 10er-Karten werden Flashkarten genannt. Auf ihnen ist ein kleiner „Blitz“ abgebildet. Sind unter den zehn sichtbaren Karten Flashkarten zusehen, erhält der Spieler pro Flashkarte einen Punkt zusätzlich.

Beispiel: Flashkarte (mit Blitz)



Christine hat eine korrekt aufsteigende Reihe (7-70) von sechs Zahlenkarten. Zusätzlich hat sie vier sichtbare Flashkarten. Sie erhält $6 + 4 = 10$ Punkte.

Die Thunderkarten

Die Thunderkarten haben keine Zahl. Sie können auf jede Karte gelegt werden, auch auf eine andere Thunderkarte. Eine Thunderkarte unterbricht zwar keine aufsteigende Reihe, aber für jede sichtbare Thunderkarte gibt es einen Minuspunkt. Solange eine Thunderkarte sichtbar ist, kann der Spieler nicht „Stopp“ rufen.

Beispiel: Thunderkarte



Uwe hat sechs korrekt aufsteigende Zahlenkarten (7-73), vier Flashkarten und zwei Thunderkarten. Er erhält $6 + 4 - 2 = 8$ Punkte.

Die nächsten Runden

Für jeden Spieler werden die erreichten Punkte notiert. Danach mischt der nach Punkten führende Spieler erneut alle Karten, teilt sie wie oben beschrieben aus und die nächste Runde beginnt von vorn.

Spielende

Wer zum Ende einer Runde 50 Punkte oder mehr erreicht, hat das Spiel gewonnen. Haben dies mehrere Spieler erreicht, hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen.

Zwei Varianten für Blitzmerker

Reihenfolge zuerst aufsteigend und dann absteigend

Es werden nur 9 Karten (statt 10) ausgelegt. Die Karte in der Mitte (Position 5) spielt eine besondere Rolle: Sie muss die höchste Karte sein. Damit die Spieler diese Karte leichter erkennen, sollte sie ein wenig nach oben geschoben werden. Von links bis zur mittleren Karte geht es aufwärts und ab dort wieder abwärts. Sonst ändert sich am Spielablauf nichts.

Beispiel:



Wolfgang hat alle neun Karten korrekt in aufsteigender und absteigender Reihenfolge liegen, darunter eine Flashkarte. Er erhält $9 + 1 = 10$ Punkte. Hätte er „Stopp“ gerufen, bekäme er zwei Bonuspunkte zusätzlich.

„Stopp“ sagen mit Thunderkarten

Ein Spieler kann auch dann „Stopp“ sagen (und 2 Bonuspunkte erhalten), wenn es ihm gelungen ist, seine zehn Karten in eine aufsteigende Reihenfolge zu bringen, obwohl sich in der Reihe eine oder mehrere Thunderkarten befinden. Wie bisher erhält er für jede sichtbare Thunderkarte einen Minuspunkt.



Besuche uns auf Facebook
Amigo.Spiele

Kennt ihr auch schon diese Spiele der Fun-Reihe?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

