

RAISE

Ein würfeliges Kartenspiel von Peter Prinz

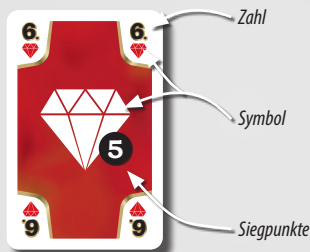
Überbieten lautet die Devise! Mit viel Fingerspitzengefühl und cleverem Einsatz der Karten versucht ihr in punktestarken Runden die anderen zu übertreffen. Doch passt auf, dass euch dabei die Karten nicht ausgehen! Wer von euch wird im richtigen Augenblick aufs Ganze gehen und alle anderen hinter sich lassen?

Spielinhalt



150 Zahlenkarten:

5 farblich markierte Sets mit je 30 Karten



Zahlenkarte Beispiel



14 Punktekarten



1 Übersichtskarte

linke Spalte:
Verteilung der
Symbole auf
den Würfeln

rechte Spalte:
Verteilung der
Zahlen auf
den Karten



5 Zählsteine



7 Würfel



1 Spielanleitung



1 Spielplan

Spielziel

Das Ziel ist es, durch geschickten Einsatz der Zahlenkarten im richtigen Moment alle anderen zu übertrumpfen und so die meisten Punkte zu ergattern.



Spielvorbereitung

- Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und die **Übersichtskarte** daneben bereit. **A**
- Nehmt euch alle einen **Zählstein** und das farblich dazu passende Set an **Zahlenkarten**. **B**
- Mischt eure Zahlenkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor euch bereit. Danach zieht ihr **6 Karten** vom eigenen Nachziehstapel und nehmt diese auf die Hand. **C**
- Mischt die **Punktekarten**. Abhängig davon, wie viele ihr seid, entfernt ihr
 - 6 Punktekarten beim Spiel **zu zweit**
 - 5 Punktekarten beim Spiel **zu dritt**
 - 4 Punktekarten beim Spiel **zu viert**
 - 3 Punktekarten beim Spiel **zu fünft**ungesehen aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel. Sie werden für das aktuelle Spiel nicht mehr benötigt. Die übrigen Punktekarten legt ihr als verdeckten Stapel in der Tischmitte bereit. **D**
- Bestimmt eine Person, die beginnt. Diese erhält alle **7 Würfel**.



Spielablauf

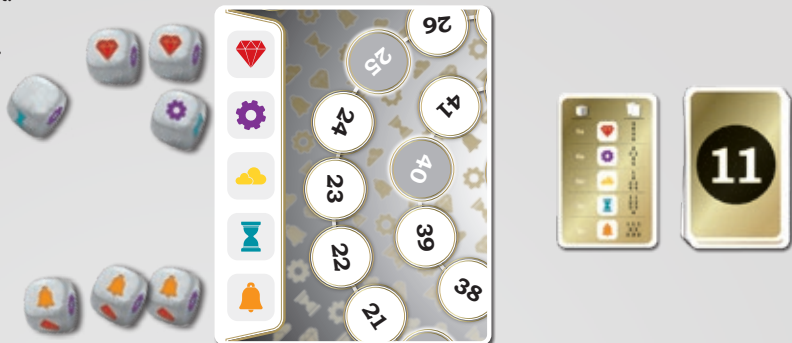
Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

- 1 Punktekarte aufdecken & würfeln
- 2 Zahlenkarten verdeckt spielen
- 3 Weiterspielen oder passen
- 4 Rundenende

1 Punktekarte aufdecken & würfeln:

Wer im Besitz der Würfel ist, deckt die oberste Punktekarte vom Stapel auf und würfelt mit allen 7 Würfeln. Die Würfel werden nun nach Symbolen sortiert und an die passenden Stellen an den Spielplan angelegt.

Beispiel:



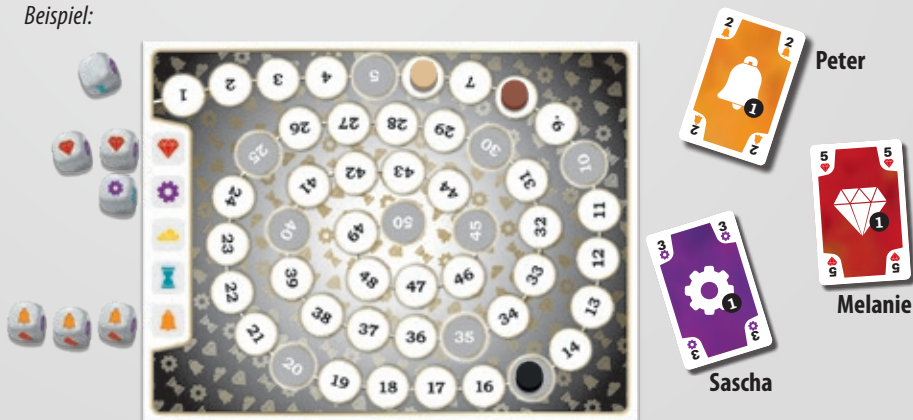
2 Zahlenkarten verdeckt spielen:

Wählt alle genau **1 Zahlenkarte** aus eurer Hand und legt diese verdeckt vor euch ab. Wenn alle bereit sind, dreht ihr die Karte gleichzeitig auf die Vorderseite und errechnet den **Wert** eurer ausgespielten Karte anhand folgender Formel:

$$\text{Wert} = \text{Zahl der Karte} \times \text{Anzahl des Würfelsymbols}$$

Hinweis: Die „Anzahl des Würfelsymbols“ schließt sowohl die Anzahl des gewürfelten Symbols, als auch das auf dem Spielplan abgebildeten Symbol mit ein! **Also immer um 1 mehr, als gewürfelt wurde.**

Beispiel:



Die sieben Würfel zeigen: 3x Glocke, 2x Diamant, 1x Zahnrad, 1x leer. Peter spielt die Karte „Glocke 2“ und errechnet den Wert **8** ($=2 \times 4$). Melanie spielt die Karte „Diamant 5“ und hat den Wert **15** ($=5 \times 3$). Sascha spielt die Karte „Zahnrad 3“ und hat den Wert **6** ($=3 \times 2$).

Beginnend mit der Person, die in der aktuellen Runde gewürfelt hat, setzt ihr nun reihum euren Zählstein auf das Feld mit der errechneten Zahl. Landet dabei ein Zählstein auf einem Feld, auf dem sich bereits ein oder mehrere Zählsteine befinden, legt ihr den eigenen Zählstein einfach oben drauf. Danach legt ihr die ausgespielten Karten offen auf einen **gemeinsamen Gewinnstapel**, den ihr neben der Punktekarte in der Tischmitte bildet.

3 Weilerspielen oder passen:

Ab jetzt spielt ihr bis zum Rundenende nicht mehr im Uhrzeigersinn. Es ist immer die Person an der Reihe, deren Zählstein auf dem Spielplan **am weitesten hinten liegt**. (Bei Gleichstand ist das die Person, deren Zählstein oben aufliegt.) Wer an der Reihe ist, muss sich entscheiden:

A Weilerspielen

– oder –

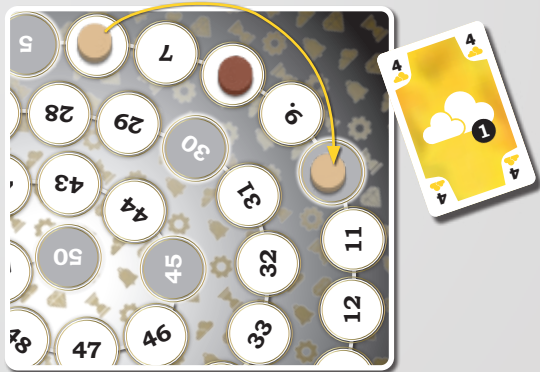
B Passen

A Weilerspielen:

Wer sich entscheidet weiterzuspielen, muss so viele Handkarten ausspielen, bis der errechnete Wert in Summe es ermöglicht, den **vorletzten Zählstein** zu überholen. Ist das nicht möglich, muss gepasst werden! Zum Weilerspielen dürfen nur die aktuellen Handkarten verwendet werden. Es ist in der aktuellen Runde nicht erlaubt, weitere Zahlenkarten nachzuziehen! Die ausgespielten Zahlenkarten werden wieder auf den gemeinsamen Gewinnstapel gelegt.

Fortsetzung des Beispiels:

Sascha ist an der Reihe, weil sein Zählstein am weitesten hinten liegt. Er entscheidet sich weiterzuspielen und spielt die Karte „Wolke 4“, die den Wert 4 (= 4x1) hat. Er setzt seinen Zählstein von Feld 6 auf Feld 10 und überholt damit Peters Zählstein. Nun ist Peter an der Reihe und muss sich entscheiden, ob er weilerspielt oder passt.



B Passen

Wer passt, spielt in dieser Runde nicht mehr mit, nimmt den eigenen Zählstein vom Spielplan und ergänzt die Handkarten wieder auf 6.

Hinweis: Teilt euch eure Zahlenkarten gut ein. Ist euer Nachziehstapel aufgebraucht, müsst ihr mit den verbleibenden Handkarten bis zum Spielende auskommen!

Jetzt ist die nächste Person an der Reihe. So setzt ihr die Runde fort, bis entweder nur noch ein einziger Zählstein auf dem Spielplan übrig bleibt, oder alle Handkarten ausgespielt wurden.

4 **Rundenende:**

Die Runde gewinnt entweder

- die Person, deren Zählstein auf dem Spielplan am weitesten vorne liegt, oder
- die Person, deren Zählstein auf dem Spielplan als einziger übriggeblieben ist.

Diese Person erhält sowohl die aufgedeckte **Punktekarte** als auch **alle Zahlenkarten** vom Gewinnstapel und bildet damit eine eigene Ablage für die Schlusswertung.

Entfernt nun alle übrigen Zählsteine vom Spielplan und ergänzt eure Handkarten wieder auf 6.

Startet eine neue Runde mit Punkt 1. Es würfelt, wer die vorherige Runde gewonnen hat.

Spielende & Schlusswertung:

Das Spiel endet, wenn alle Punktekarten vergeben wurden. Legt nun für die Schlusswertung alle Karten, die ihr noch auf der Hand habt, auf eure eigene Ablage und zählt die **Siegpunkte** auf den Zahlen- und Punktekarten zusammen.

Wichtig! Übriggebliebene Karten vom eigenen Nachziehstapel dürfen für die Schlusswertung **nicht** mitberechnet werden!

Wer in Summe die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Beispiel:



Du findest uns auf:



[Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)

Wenn ihr zu „Raise“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

RAISE

Kockás kártyajáték Szerző: Peter Prinz

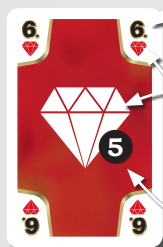
A Raise azaz „Emelés” játék mottója a túllicitálás! A kártyáitok taktikus kijátszásával megpróbáljátok a magas pontszámú fordulókban felülmúlni egymást. A játékot a megérzéseitekre alapozzátok miközben arra is ügyeltek, nehogy elfogyjanak a kártyáitok! Vajon ki lesz az, aki a megfelelő pillanatban mindent kockára tesz és mindenkit maga mögött hagy?

Tartalom



150 számkártya:

5 különböző színű szett, szettenként 30 lap



Számkártya példa

Szám

Szimbólum

Győzelmi pont



14 pontkártya



1 áttekintőkártya

bal oldali
oszlopban:
szimbólumok
eloszlása
a kockákon

jobb oldali
oszlopban:
számok
eloszlása
a kockákon



5 pontjelölő korong



7 dobókocka



1 útmutató



1 pontozótábla

A játék célja

A célotok az, hogy a megfelelő pillanatban a számkártyáitok taktikus használatával felülmúljátok egymást, és a legtöbb pontot szerezzétek meg.



Előkészületek

- ⚙ Fektesse a **pontozótáblát** az asztal közepére, és tegyék mellé az **áttekintőkártyát**. **A**
- ⚙ Adjatok mindenkinek egy **pontjelölő korongot** a hozzá tartozó színű **számkártya** szettel. **B**
- ⚙ Mindenki keverje meg a számkártyáit, és lefordítva tegye magad elé egy húzó-pakliba rendezve. Ezután mindenki húzzon **6 kártyát** a saját paklijából a kezébe. **C**
- ⚙ Keverétek össze a **pontkártyákat**, majd a játékosok számától függően, a lapok megnézése nélkül tegyék vissza a játék dobozába:

6 pontkártyát két játékos esetén

5 pontkártyát három játékos esetén

4 pontkártyát négy játékos esetén

3 pontkártyát öt játékos esetén

Ezeket a lapokat nem használjátok az aktuális játékban. A fennmaradó pontkártyákat képpel lefelé fordított lapokból álló pakliba rendezve tegyék az asztal közepére. **D**

- ⚙ Sorsoljátok ki a kezdőjátékost és adjatok oda neki a **7 kockát**.



A játékmenet

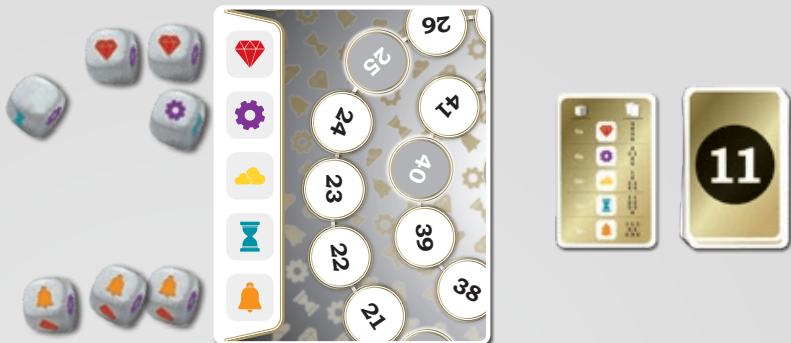
A játék több fordulón át tart. Egy kör mindig az alábbiak szerint játszódik le:

- 1 Pontkártya felfordítás és kockadobás
- 2 Számkártyák kijátszása
- 3 A játék folytatása vagy passzolás
- 4 A kör vége

1 Pontkártya felfordítás és kockadobás

Akinél a kockák vannak, az felfordítja a pontkártyák legfelső lapját és dob a 7 kockával, majd a kockákat a dobott szimbólumoknak megfelelően a tábla szimbólumai mellé rendezi.

Példa:



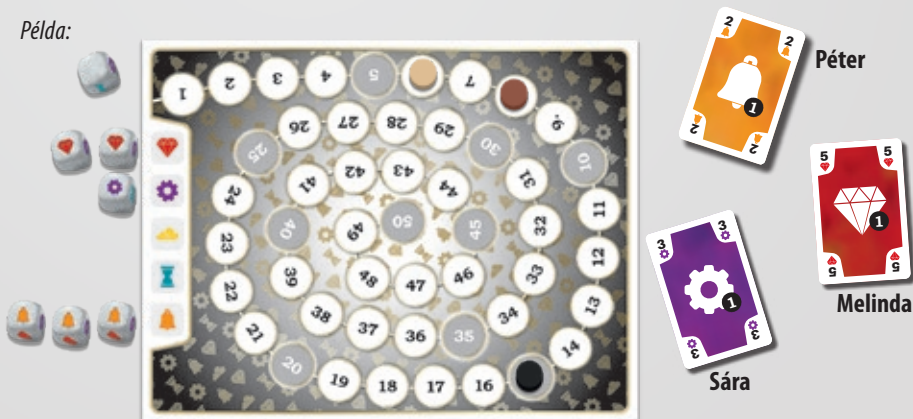
2 Számkártyák kijátszása

A számkártyákat lefordítva játsszátok ki. Mindenki kiválaszt 1 lapot a kezeiben tartott lapokból, amit lefordítva letesz maga elé. Amikor mindenki kész, egyszerre felfordítják a kijátszott lapjaikat és kiszámolják a pontértékét.

érték = a kártya száma x a szimbólumok darabszáma

Megjegyzés: A „szimbólumok darabszáma” magában foglalja a kockákkal dobott szimbólumokat és a pontozótáblán látható szimbólumot. **Tehát ez a szám mindig 1-el több, mint amennyit a kockával dobottak.**

Példa:



Példánkban a 7 kockával a dobáseredmény: 3x harang, 2x gyémánt, 1x fogaskerék, 1x üres.

Péter kijátszott lapja „2 harang”, aminek értéke 8 ($2 \times 4 = 8$).

Melinda kijátszott lapja „5 gyémánt”, aminek értéke 15 ($5 \times 3 = 15$).

Sára kijátszott lapja „3 fogaskerék”, aminek értéke 6 ($3 \times 2 = 6$).

Az aktuális kör kezdőjátékosától kiindulva léptessétek előre a pontjelölő korongjaitokat a kapott pontok mértékében a pontozótáblán. Amikor egy pontjelölő korong foglalt mezőre érkezik, egyszerűen tegyék rá a már ott lévő pontjelölő korongra. A kijátszott lapokat felfordítva tegyék egy közös „nyeremény-pakliba” a pontozótábla mellé.

3 A játék folytatása vagy passzolás

Ettől a ponttól kezdve nem az óramutatójárása szerint következtek, hanem mindig az következnek, akinek a **pontjelölő korongja az utolsó helyen áll** a pontozótáblán (egyezőség esetén az érintettek közül az az utolsó, akinek a pontjelölő korongja felül fekszik). Aki soron van, az dönt, valamelyik lépés mellett:

A A játék folytatása

– vagy –

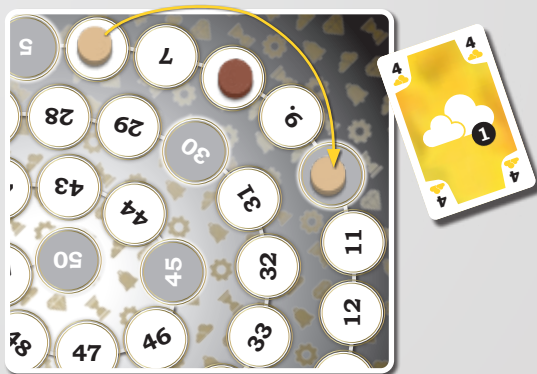
B Passzolás

A A játék folytatása

Aki úgy dönt, hogy folytatja a játékot, az addig játszik ki kártyát a kezéből, amíg a kiszámított értékek lehetővé teszik számára, hogy megelőzze az utolsó előtti pontjelölő korongot. Ha ez nem lehetséges, akkor passzolnia kell! A játék folytatásához mindig csak az aktuálisan kézben tartott lapokat használhatjátok. Az aktuális körben nem engedélyezett további számkártyák felhúzása! A kijátszott számkártyákat felfordítva tegyék a nyereménypakliba.

A példa folytatása:

Sárán a sor, mert az ő pontjelölője van a legutolsó helyen. Úgy dönt, hogy tovább játszik és kijátssza a „4-es felhő” kártyát. A kártyája értéke 4 (= 4×1), aminek megfelelően áthelyezi a pontjelölő korongját a 6-os mezőről a 10-es mezőre. Így utoléri Péter pontjelölő korongját. Most Péteren a sor, hogy döntsön arról, hogy tovább játszik, vagy passzol.



B Passzolás

Aki passzol az ebben a körben már nem játszik tovább. Leveszi a pontozótábláról a pontjelölő korongját és a kezében tartott lapokat kiegészíti 6 darabra.

Figyelem! Jól osszátok be a lapjaitokat, mert akinek elfogynak a lapok a húzópaklijából, az a játék végéig már csak a kezében megmaradt lapokkal játszik.

Most a következő játékoson a sor. Addig folytatjátok így a kört, amíg, vagy csak egy pontjelölő marad a táblán, vagy minden kézben maradt lapot felhasználtatok.

4. A kör vége

A kört vagy az nyeri,

- ➔ akinek a pontjelölő korongja az első helyen áll a pontozó táblán, vagy az
- ➔ akinek a pontjelölő korongja egyedül áll a pontozó táblán.

A győztes megkapja a felfordított pontkártyát és az összes számkártyát a nyereménypakliból, amikből egy külön paklit képez magának a végső pontozáshoz.

Leveszi az összes megmaradt pontjelölő korongot a pontozó tábláról, és kiegészíti a kezében tartott lapokat ismét 6 darabra.

Új fordulót kezd az 1. ponttal. Az a játékos dob a kockákkal, aki az előző kört megnyerte.

A játék vége és a végső értékelés

A játéknak akkor van vége, amikor az utolsó pontkártya is gazdára talált. Ekkor tegyék a kezeikben megmaradt lapokat a saját lerakópaklitokra, majd adják össze a számkártyáikat és a pontkártyáikat pontjait.

Fontos! A saját húzópaklitokban maradt lapok értékét nem adhatjátok hozzá a végső értékeléskor a megszerzett pontokhoz.

A játéknak az a győztese, akinek az utolsó kör végére a legtöbb pontja gyűlt össze. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

Példa:



Kedvelj minket a



www.facebook.com/PiatnikBudapest



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu