nimble

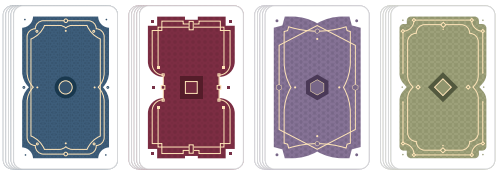
Ein rasantes Reaktionsspiel für 2–4 Spielerinnen ab 6 Jahren
*von **Peter Jürgensen***

Hier findet ihr unser animiertes Regelvideo:
www.edition-spielwiese.de

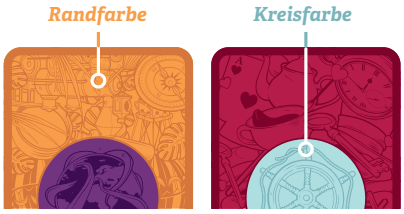
Einführung - *Lesen macht Spaß?*

Raschelnde Seiten, bewegende Geschichten. Rauscht durch 6 Klassiker der Weltliteratur. So spannend waren Alice, Moby Dick und Co. schon lange nicht mehr.

Spielmaterial - *So viele Farben!*



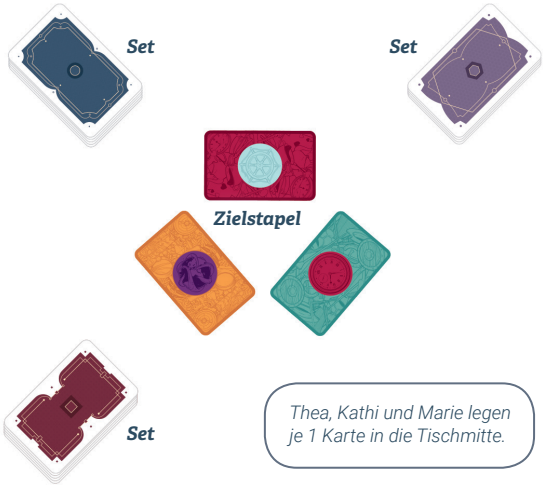
Das Spiel beinhaltet insgesamt 120 Karten. Sortiert die Karten anhand der Rückseiten in **4 Sets**. Nehmt euch jeweils 1 Set mit **30 Karten** und mischt es.



Die Vorderseite jeder Karte zeigt 2 von insgesamt 6 Farben: die **Randfarbe** und die **Kreisfarbe**. Jede Kombination aus Rand- und Kreisfarbe kommt einmal pro Set vor.

Die Übersicht aller Karten eines Sets findest du am Ende dieser Anleitung.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **ersatzteilservice@pegasus.de**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.



Thea, Kathi und Marie legen je 1 Karte in die Tischmitte.

Spielvorbereitung - *Gleich gehts los!*

Abhängig von der Spielerinnenanzahl legt jede von euch unterschiedlich viele Karten **offen**, gut erreichbar, in die Tischmitte:

- *Zu zweit legt eine Spielerin 2 Karten und die andere Spielerin 1 Karte.*
- *Zu dritt legt jede Spielerin 1 Karte.*
- *Zu viert legen alle bis auf eine Spielerin 1 Karte.*

Unabhängig von der Spielerinnenanzahl liegen dadurch immer **3 Karten** offen, welche die **3 Zielstapel** starten.

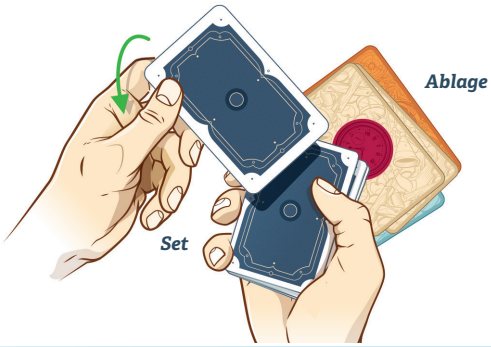
Spielziel - *So gewinnst du!*

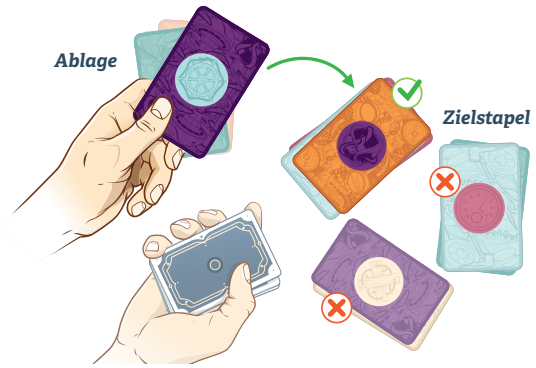
Du gewinnst, wenn du **als Erste** alle deine Karten auf die Zielstapel gelegt hast!

Spielablauf I - *Wie funktioniert es?*

Ihr spielt eure Karten **gleichzeitig** und **durcheinander**! Die jüngste Spielerin gibt das Startsignal.

Halte dein **Set** mit der Rückseite nach oben in einer Hand. Mit der anderen Hand deckst du die oberste Karte deines Sets auf und legst sie vor dir auf den Tisch, um deine **Ablage** zu bilden. Lege jede weitere Karte auf deine Ablage.



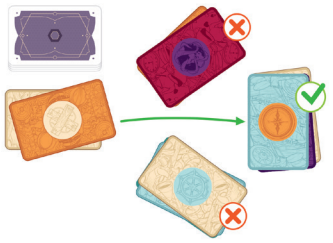


Stimmt die **Randfarbe** deiner Karte mit der **Kreisfarbe** einer der **3 Zielstapel** überein, darfst du diese Karte auf den entsprechenden Zielstapel legen.

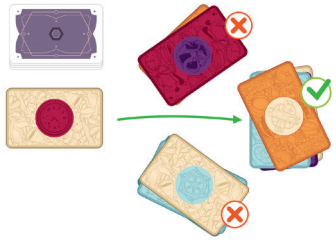
Bevor du eine Karte auf einen der Zielstapel legen darfst, **musst** du mit ihr deine Ablage zumindest berührt haben.

Du darfst **mehrere** Karten **nacheinander** von deiner Ablage auf die Zielstapel legen. Lege deine Karte immer so auf einen Zielstapel, dass sie die Karten darunter verdeckt.

Kathi dreht eine Handkarte mit beigen Rand um und berührt damit ihre Ablage. Die Randfarbe passt derzeit zu keinem der Zielstapel.



Sie dreht die nächste Handkarte um. Ein orangener Rand! Dieser stimmt mit der Kreisfarbe eines Zielstapels überein, darum legt sie die Karte schnell auf den Zielstapel.



Diese neu platzierte Karte zeigt einen beigen Kreis, daher kann sie auch die nächste Karte ihrer Ablage auf diesen Zielstapel legen.

Spielablauf II - *Weiter!*

Du darfst die **oberste Karte** deiner **Ablage** verdeckt zurück oben auf dein Set nehmen, um darunterliegende Karten zu erreichen. Nimm immer nur eine Karte nach der anderen zurück auf dein Set.

Liegen alle deine Karten auf der Ablage, darfst du alle Karten, **ohne** sie zu mischen, wieder verdeckt auf die Hand nehmen und weiterspielen.

Marie kann keine Karte legen, aber die Karte darunter würde passen. Sie nimmt die Karte mit dem roten Rand zurück nach oben auf ihr Set.

Dadurch kommt die Karte mit dem hellblauen Rand zum Vorschein. Diese legt sie auf den Zielstapel mit dem hellblauen Kreis.

Spielende - *Wieviele Karten muss ich spielen?*

Wenn eine Spielerin **alle Karten** des eigenen Sets auf die **Zielstapel** gelegt hat, endet das Spiel **sofort** und sie **gewinnt**. Zweite wird, wer in Summe die wenigsten Karten übrig hat usw.

Spielt ihr zu zweit, gewinnt wer zuerst alle bis auf **1 Karte** *des eigenen Sets auf die Zielstapel gelegt hat.*

Zielstapel - *Was gilt es zu beachten?*

Wenn ihr nach einer Partie überprüfen wollt, ob **fehlerfrei** gespielt wurde, geht wie folgt vor: Nehmt einen Zielstapel in die Hand, dreht ihn um, so dass die Rückseite nach oben zeigt und deckt die Karten **nacheinander** auf. Solltet ihr dabei einen Fehler entdecken, scheidet die betroffene Spielerin (erkennbar an der Rückseite) aus dieser Runde aus.

Kontrolliert anschließend die beiden anderen Zielstapel. Sollte die Spielerin, die die Partie beendet hat, einen Fehler gemacht haben, gewinnt diejenige, die **in Summe** am **wenigsten Karten** in ihrem Set und auf der Ablage hat.

In **seltenen Fällen** kann es während der Partie dazu kommen, dass die letzten Karten nicht mehr gelegt werden können. Beendet in diesem Fall die Partie vorzeitig. Die Spielerin mit den **wenigsten Karten** gewinnt.

Die Randfarbe dieser Karte passt nicht zur Kreisfarbe der vorherigen Karte. Daher verliert Thea die Partie, obwohl sie als Erste alle Karten abgelegt hat.

Mischt vor eurer nächsten Partie die Sets **gründlich** und bildet die **neuen Zielstapel**. Die Gewinnerin der letzten Partie legt am **wenigsten Karten** in die Tischmitte.

Moby Dick

In 80 Tagen um die Welt

Krieg der Welten

Alice im Wunderland

Pinocchio

Don Quijote

Autor: Peter Jürgensen,
Illustration & Layout: Christian Schupp
Realisation: Julian Steindorfer & Roman Rybiczka

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany, www.pegasus.de

© 2018 Edition Spielwiese, Kopernikusstr. 24, 10245 Berlin, Germany, www.edition-spielwiese.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.
Alle Rechte vorbehalten.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele