

ILLUMINATION PRESENTS
minions
THE RISE OF GRU



Kartenspiel

Inhalt

112 Spielkarten in folgender Verteilung:

19 blaue Karten – 0 bis 9

19 grüne Karten – 0 bis 9

19 rote Karten – 0 bis 9

19 gelbe Karten – 0 bis 9

8 „Zieh 2“-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

8 Retour-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

8 Aussetzen-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

4 Farbenwahl-Karten (Joker)

4 „Zieh 4“-Farbenwahl-Karten (Joker)

4 „Dumm Fu“-Farbenwahl-Karten (Joker)

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, in jeder Runde alle Karten loszuwerden. Der Gewinner erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben. Die Punkte aus den Runden werden fortlaufend zusammengezählt. Wer als Erster 500 Punkte erreicht, gewinnt.

Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler zieht eine Karte. Wer die Karte mit der höchsten Zahl hat, wird Kartengeber (alle Symbolkarten zählen hierbei null).
2. Der Kartengeber mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler 7 Karten.
3. Die restlichen Karten werden verdeckt als KARTENSTOCK auf den Tisch gelegt.
4. Die oberste Karte des KARTENSTOCKS wird aufgedeckt und bildet den ABLAGESTAPEL. HINWEIS: Wird zu Beginn der Partie eine der Aktionskarten (Symbole) gezogen, wird sie als erste Karte des ABLAGESTAPELS offen abgelegt. Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN für die jeweiligen Anweisungen, die ausgeführt werden müssen.

So wird gespielt

Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt.

Ist ein Spieler an der Reihe, muss er eine seiner Handkarten auf den ABLAGESTAPEL legen, die der dort liegenden Karte in Zahl, Farbe oder Symbol entspricht (Symbole stehen für Aktionskarten – siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

BEISPIEL: Auf dem ABLAGESTAPEL liegt eine blaue 7. Der Spieler muss nun entweder eine blaue Karte ODER eine 7 beliebiger Farbe spielen. Alternativ dazu hat er die Möglichkeit, eine Farbenwahl-Karte zu spielen (siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

Hat der Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK ziehen. Kann der Spieler die gezogene Karte spielen, darf er dies sofort tun, falls er möchte. Kann die gezogene Karte nicht gespielt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Spieler kann sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine spielbare Handkarte NICHT abzulegen. In diesem Fall muss er eine Karte vom KARTENSTOCK ziehen. Ist die gezogene Karte spielbar, darf der Spieler sie sofort ablegen. Nach dem Ziehen einer Karte darf der Spieler jedoch keine Karte ablegen, die er vorher bereits auf der Hand hielt.

Funktionen der Aktionskarten



Zieh 2⁺-Karte – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karte ablegen. Diese Karte darf nur auf eine Karte der entsprechenden Farbe oder eine andere „Zieh 2⁺-Karte gelegt werden. Wird sie zu Beginn der Partie aufgedeckt, gelten dieselben Regeln.



Retour-Karte – Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. (Wurde bisher linksherum gespielt, wird nun rechtsherum gespielt und umgekehrt.) Diese Karte darf nur auf eine Karte der entsprechenden Farbe oder eine andere Retour-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn der Partie gezogen, beginnt der Geber. Dann setzt sein rechter Nachbar statt seines linken Nachbarn das Spiel fort.



Aussetzen-Karte – Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen“. (Er muss aussetzen.) Diese Karte darf nur auf eine Karte der entsprechenden Farbe oder eine andere Aussetzen-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn der Partie gezogen, wird der linke Nachbar des Gebers „übersprungen“, und dessen linker Nachbar setzt das Spiel fort.



Farbenwahl-Karte (Joker) – Wer diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gespielt werden soll. (Jede Farbe, auch die schon liegende Farbe, darf gewählt werden.) Eine Farbenwahl-Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird eine Farbenwahl-Karte zu Beginn der Partie gezogen, entscheidet der linke Nachbar des Gebers, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll.



„Zieh 4“-Farbenwahl-Karte (Joker) – Wer diese Karte spielt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Zudem muss der nächste Spieler 4 Karten vom KARTENSTOCK ziehen und diese Runde aussetzen. Es gibt hier allerdings eine Einschränkung! Diese Karte darf nur dann gespielt werden, wenn der Spieler, der sie legt, KEINE andere Karte auf der Hand hält, deren FARBE der obersten Karte auf dem ABLAGESTAPEL entspricht. (Hat der Spieler aber eine Karte der entsprechenden Zahl oder Aktionskarten, darf er die „Zieh 4“-Farbenwahl-Karte ablegen.) Wird diese Karte zu Beginn der Partie aufgedeckt, wird sie wieder in den Stapel gemischt und eine andere Karte gezogen.

HINWEIS: Glaubt ein Mitspieler, dass eine „Zieh 4“-Farbenwahl-Karte zu Unrecht gespielt wurde (d. h., der Spieler, der die Karte gelegt hat, besitzt eine Karte der passenden Farbe), dann darf er den Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen. Wurde er ertappt, muss er die 4 Karten selbst ziehen. Ist der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig, muss der Herausforderer die 4 Karten PLUS 2 Strafkarten ziehen (also insgesamt 6)!



„Dumm Fu“-Farbenwahl-Karte (Joker) – Wird diese Karte gelegt, muss der in Spielreihenfolge nächste Spieler eine „Dumm Fu“-Kampfsport-Pose einnehmen und HALTEN, bis er wieder an der Reihe ist. Bewegt der Spieler sich, muss er 4 Strafkarten ziehen! Diese Karte ist gleichzeitig eine Farbenwahl-Karte, das heißt, der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Wird diese Karte zu Beginn der Partie gezogen, entscheidet der linke Nachbar des Gebers, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll.

Die Runde beenden

Hat ein Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand, muss er „UNO“ rufen, um dies anzuzeigen. Vergisst er es, muss er 2 Strafkarten vom KARTENSTOCK ziehen. Er muss diese Strafkarten jedoch nur ziehen, wenn die anderen Spieler es bemerken, bevor der nächste Spieler seinen Zug begonnen hat.

Sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, ist die Runde beendet. Die Punkte werden zusammengezählt (siehe PUNKTE), und die nächste Runde beginnt.

Ist die letzte abgelegte Karte eine „Zieh 2⁺-Karte oder eine „Zieh 4“-Farbenwahl-Karte, muss der nächste Spieler 2 beziehungsweise 4 Karten ziehen. Diese Karten werden mitgezählt, wenn die Punkte zusammengerechnet werden.

Ist der KARTENSTOCK aufgebraucht, bevor ein Spieler alle seine Karten abgelegt hat, wird der ABLAGESTAPEL gemischt und bildet dann den neuen KARTENSTOCK.

Punkte

Wer als Erster alle seine Karten losgeworden ist, erhält folgende Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand halten:

Alle Zahlenkarten (0–9)	Wert
„Zieh 2“-Karte	20 Punkte
Retour-Karte	20 Punkte
Aussetzen-Karte	20 Punkte
Farbenwahl-Karte	50 Punkte
„Zieh 4“-Farbenwahl-Karte (Joker)	50 Punkte
„Dumm Fu“-Farbenwahl-Karte	50 Punkte

Hat keiner der Spieler am Ende dieser Runde 500 Punkte erreicht, werden die Karten neu gemischt, und eine weitere Runde beginnt.

Die Partie gewinnen

GEWONNEN hat der Spieler, der als Erster 500 Punkte erreicht.

Alternatives Punkten und Gewinnen

Man kann auch für jeden Spieler jeweils die Gesamtpunktzahl der Karten notieren, die er am Ende einer Runde noch nicht abgelegt hat. Sobald ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewonnen.



ILLUMINATION

© Universal City Studios LLC.
All Rights Reserved.

©2019 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel UK Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 – 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 -Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Via Bracco, 6-MAC 6, 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.

? service.mattel.com

GKD75-5D70-5LD

