

Kennst du schon?



SET®: Bei SET® spielen alle Spieler gleichzeitig. Wer ist der Schnellste und findet als Erster ein SET® in der Kartenauslage auf dem Tisch? Dazu müssen die Symbole auf drei Karten die richtige Farbe, Form, Füllung und Anzahl haben. Wer ein SET® entdeckt hat, darf sich die Karten als Belohnung nehmen. Es werden insgesamt drei Runden gespielt. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten hat.
Für 1–8 Spieler, ab 8 Jahren, 20 Minuten

Xactika®: Suchst du ein herausforderndes Stichspiel? In acht Runden werden je acht Stiche gespielt. Bei jedem dieser Stiche ist jedoch nicht nur der hohe Wert einer Karte entscheidend, sondern auch deren Symbole. Klug gespielt, gewinnst du auch mit einem niedrigen Wert den Stich!
Für 2–10 Spieler, ab 12 Jahren, 45 Minuten



Quiddler®: Wer Wortspiele mag, wird Quiddler® lieben! Runde für Runde bekommen die Spieler mehr Buchstabenkarten auf die Hand. Diese gilt es zu Wörtern zu kombinieren, um sie ablegen zu können. Hat ein Spieler alle seine Karten abgelegt, wird es für die anderen eng: Abgelegte Buchstaben zählen Pluspunkte, verbliebene Handkarten Minuspunkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.
Für 1–8 Spieler, ab 10 Jahren, 35 Minuten

SET Junior®: Mein erstes SET®! Jetzt mit zwei Varianten: Für Einsteiger und für Schlaufüchse. Auf zwei verschiedenen Spielplänen werden die Jüngsten spielerisch in die faszinierende Welt von SET® eingeführt. Während sie auf der einen Seite spielerisch in Puzzle-Form lernen, was genau ein SET® ist, suchen sie auf der zweiten schon selbst nach den drei passenden Symbolen.
Für 2–4 Spieler, ab 5 Jahren, 15 Minuten



von Marsha J. Falco

Das Rommé-Spiel mit der 5. Farbe

Spieler:
2–5 Spieler

Alter:
ab 8 Jahren

Dauer:
ca. 25 Minuten

Inhalt:
58 Spielkarten

Spielziel:
Wer seine Karten geschickt ablegt und dadurch die wenigsten Punkte sammelt, gewinnt.

Von der Erfinderin von SET



Schnupperspiel



Das Originalspiel mit 116 Karten für 2–7 Spieler gibt es im Spielwarenhandel.

SPIELIDEE

Jede Runde bekommen die Spieler eine Karte mehr auf die Hand. Die Karten gilt es gut zu kombinieren, um sie auf einmal ablegen zu können. Gelingt dieses einem Spieler, ist jeder andere noch einmal an der Reihe, um selbst Karten abzulegen. Jede verbliebene Handkarte zählt am Ende der Runde Punkte. Wer nach sechs Runden davon die wenigsten hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler wird Kartengeber der ersten Runde und mischt **alle** Spielkarten. Er verteilt an jeden Spieler:

- in der ersten Runde 3 Karten,
- in der zweiten Runde 4 Karten,
- usw.
- in der sechsten (= letzten) Runde 8 Karten.

Nicht verteilte Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte. Die oberste Karte wird umgedreht und offen als erste Karte des Ablagestapels danebengelegt.

Stift und Papier zum Notieren der Punkte werden bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Es beginnt der Spieler links vom Kartengeber, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. In seinem Spielzug zieht der Spieler zuerst eine Karte, kann dann wenn möglich Handkarten ablegen und wirft schließlich eine Karte auf den Ablagestapel.

Karte ziehen / Karte abwerfen

Der Spieler **muss** zu Beginn seines Spielzugs **1 Karte ziehen**: entweder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel oder die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel.

Anmerkung: Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Am Ende seines Spielzugs **muss** der Spieler **1 Karte offen auf den Ablagestapel werfen**.

Karten ablegen und Einläuten des Rundenendes

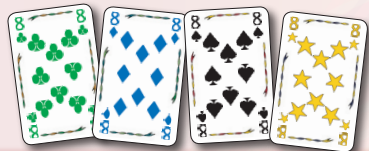
Die Spieler versuchen durch das Nachziehen und Abwerfen von Karten alle ihre Handkarten zu Kombinationen (Sätze und Reihen) zu arrangieren. Kann ein Spieler **nach** dem Nachziehen einer Karte **alle seine Handkarten** zu gültigen Kombinationen verbauen, darf er sie auf einmal offen vor sich ablegen.

Achtung: Nach dem Ablegen muss er noch eine Handkarte übrig haben, die er abwerfen kann.

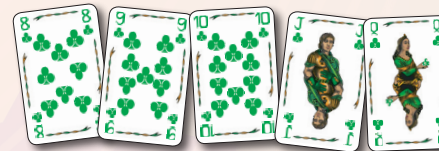
Kombinationen zum Ablegen

Es gibt zwei verschiedene Kombinationen zum Ablegen der Karten: Sätze und Reihen.

Satz: Ein Satz besteht aus **mindestens 3 Karten mit dem gleichen Wert**.



Reihe: Eine Reihe besteht aus **mindestens 3 Karten der gleichen Farbe mit direkt aufeinanderfolgenden Werten**. Dabei folgen auf die Karte „10“ die Karten „Bube“ (J), „Dame“ (Q) und „König“ (K).



Joker

Fehlende Karten in den Kombinationen können durch Joker ersetzt werden. In jeder Runde gibt es zwei verschiedene Arten von Joker:

Allgemeine Joker: Hiervon sind insgesamt 3 Karten im Spiel.

Zusätzliche Joker einer Runde: In jeder Runde werden alle 5 Karten **eines** Wertes zu zusätzlichen Jokern. In der ersten Runde, wenn 3 Karten ausgeteilt werden, sind es die Karten mit dem Wert „3“, in der zweiten Runde, wenn 4 Karten ausgeteilt werden, die Karten mit dem Wert „4“ usw.

Anmerkung: Für eine Kombination können beliebig viele Joker verwendet werden.

Jeder Spieler ist noch einmal dran

Kann ein Spieler alle seine Karten ablegen, ist in dieser Runde jeder andere Spieler noch einmal dran. Jeder Spieler führt dabei einen **normalen Spielzug** durch, darf nun aber **auch nur einen Teil** seiner Handkarten ablegen, wenn er damit eine oder mehrere Kombination bilden kann. Die Spieler versuchen so, die Zahl ihrer Handkarten und damit der Punkte so gut wie möglich zu verringern.

Ende der Runde und Wertung

Nachdem jeder Spieler noch einmal einen Spielzug gemacht und eventuell Karten abgelegt hat, endet die Runde mit der Wertung. Jeder Spieler bekommt für die Karten, die er noch auf der Hand hat, **Punkte** aufgeschrieben:

3–10	3–10 P.	Joker	50 P.
Bube (J)	11 P.	Zusätzliche	20 P.
Dame (Q)	12 P.	Joker dieser	
König (K)	13 P.	Runde	

Die Aufgabe des Kartengebers wechselt zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Er mischt alle Karten und teilt jedem Spieler **eine Karte mehr** aus als in der Vorrunde.

SPIELLENDE

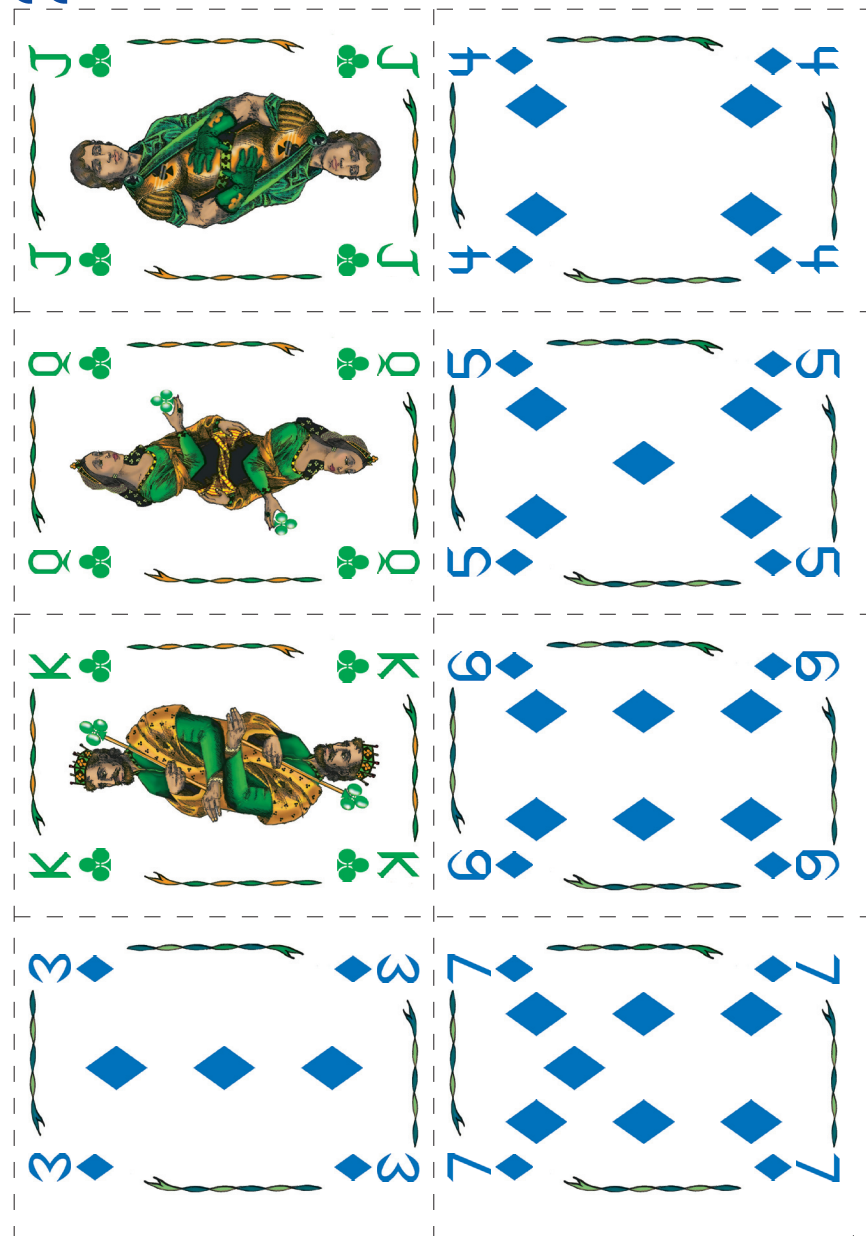
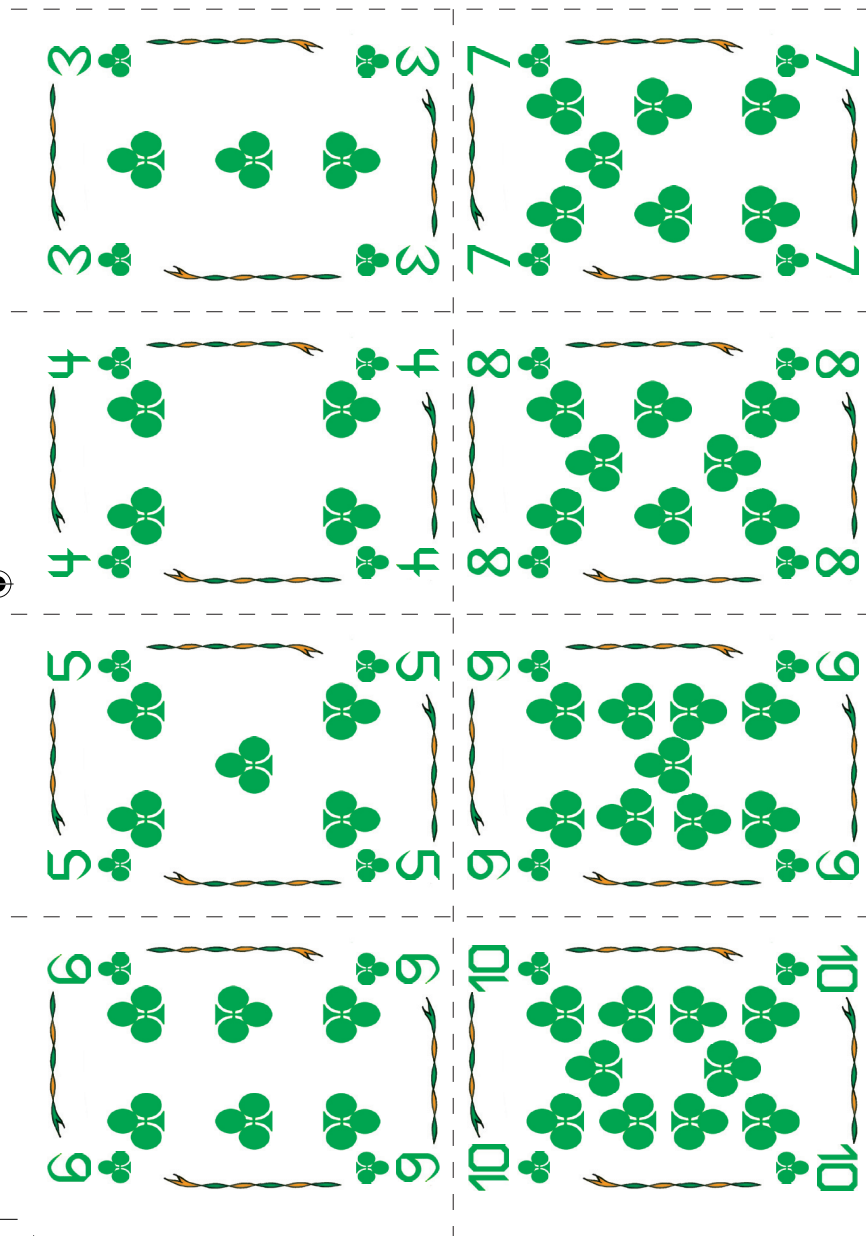
Das Spiel endet nach der sechsten Runde. Der Spieler, der insgesamt die wenigsten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

© 2013 Cannei, LLC. All rights reserved. FIVE CROWNS® and SET® are registered trademarks of Cannei, LLC. Manufactured and distributed by AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach under license from Set Enterprises, Inc.



Trenne die Karten an der gestrichelten Linie ab.

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach. Anschrift aufbewahren.





Trenne die Karten an der gestrichelten Linie ab.

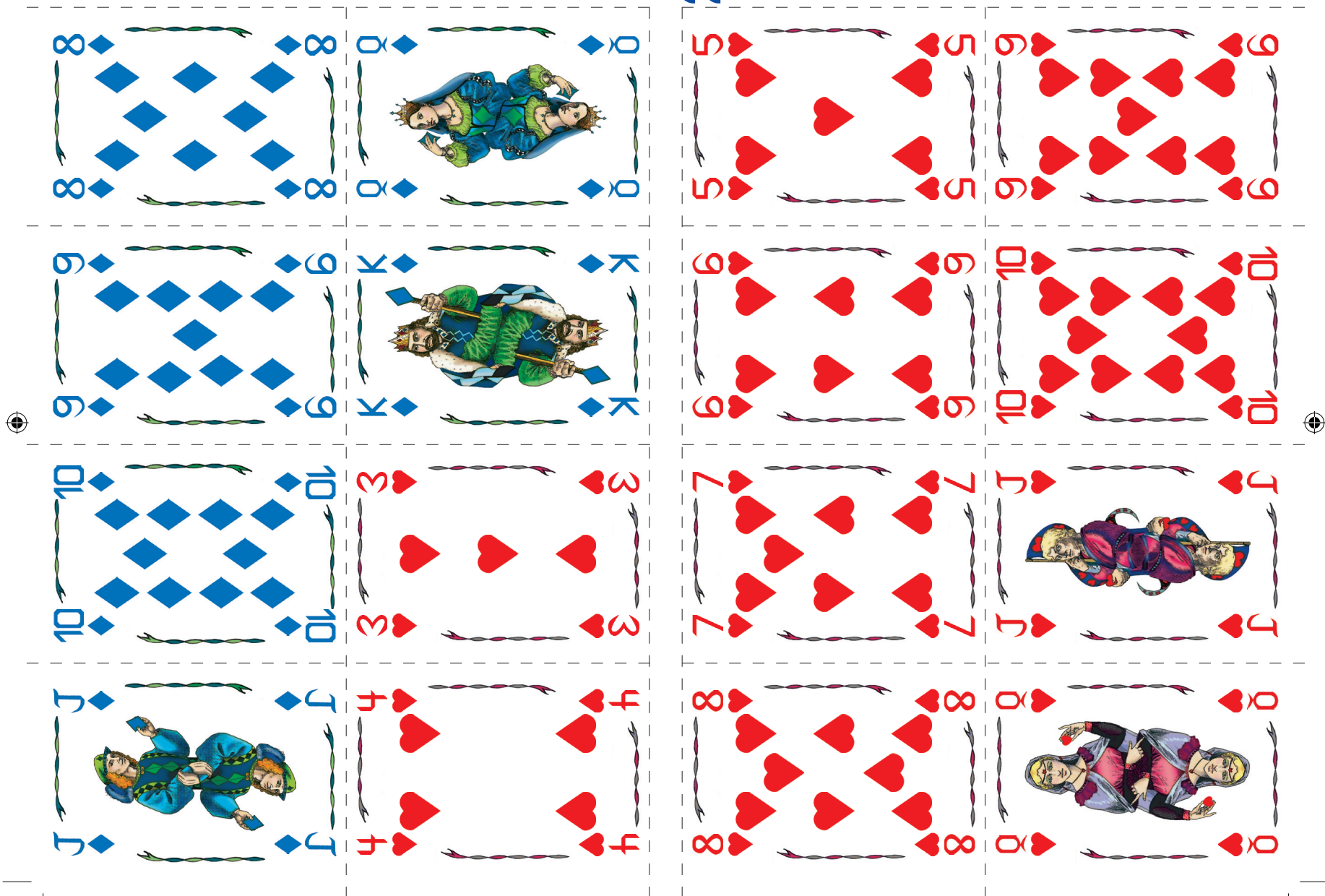




Trenne die Karten an der gestrichelten Linie ab.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach. Anschrift aufbewahren.





Trenne die Karten an der gestrichelten Linie ab.

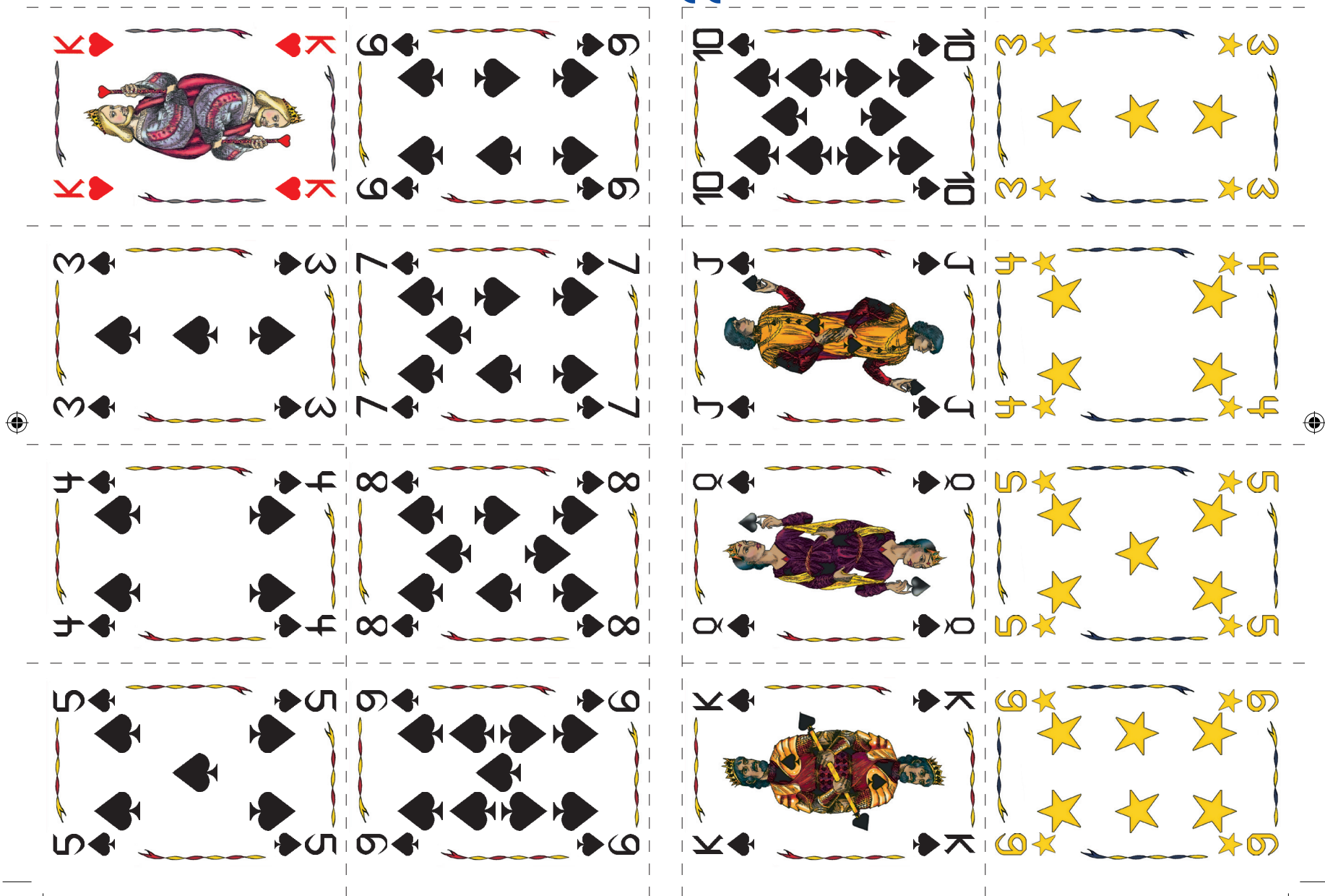




Trenne die Karten an der gestrichelten Linie ab.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach. Anschrift aufbewahren.





Trenne die Karten an der gestrichelten Linie ab.

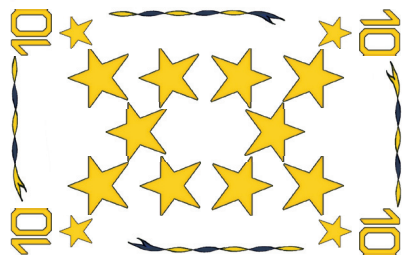
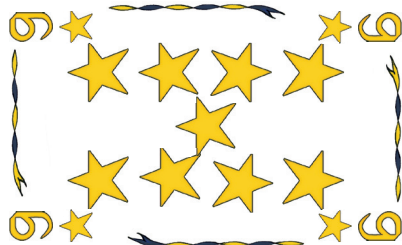
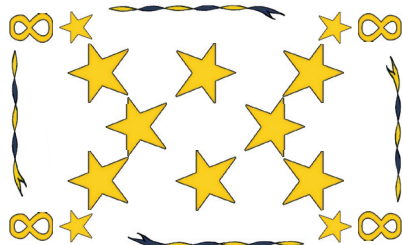
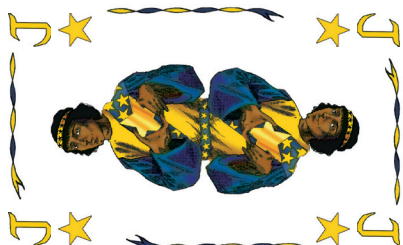
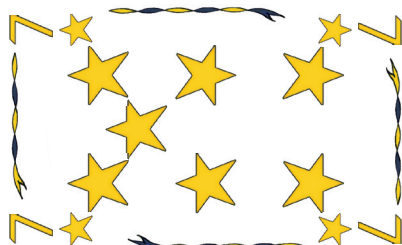




Trenne die Karten an der gestrichelten Linie ab.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach. Anschrift aufbewahren.



Hier geht es zur
Spieleerklärung:



amigo-spiele.de/03713



Das Originalspiel mit
116 Karten für 2-7 Spieler
und einer Dauer von 45 Min
(11 Runden statt nur 6) gibt
es im Spielwarenhandel.



Das Spiel
für kleine Kombinerer



Das Buchstaben-
Rommé



Das Stichspiel
mit dem Kniff



Der Klassiker
für schnelle Kombinerer



Trenne die Karten an der gestrichelten Linie ab.

Das Spiel
für kleine Kombinerer



Das Buchstaben-
Rommé



Das Stichspiel
mit dem Kniff



Hier geht es zur
Spieleerklärung:



amigo-spiele.de/03713



Der Klassiker
für schnelle Kombinerer



Das Originalspiel mit
116 Karten für 2-7 Spieler
und einer Dauer von 45 Min
(11 Runden statt nur 6) gibt
es im Spielwarenhandel.

