

## Grundregeln:

- **Karten zählen:** Die Spieler zählen alle Karten vor sich auf dem Tisch und auf der Hand
  - mit der **Farbe** des Farbwürfels
  - oder mit der **Buchstaben** des Buchstabenwürfels zusammen.
 Die Karte, die zum Farb- und Buchstabenwürfel passt wird nur einmal gezählt!
- **Eintragen:** Die so ermittelte Summe wird in den **Raum** eingetragen, der durch Farb- und Buchstabenwürfel festgelegt ist.
- **Einkreisen:** Eine Zahl wird eingekreist, wenn **genauso viele Karten auf dem Tisch** liegen, die zur Farbe oder dem Buchstaben des Raums passen, wie die Zahl angibt. Der Spieler malt ein X in alle freien Hinweiskreise
  - in der Farbspalte des Raums
  - in der Buchstabenreihe des Raums

## Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält 12 (2 Sp.), 10 (3 Sp.) oder 8 (4 Sp.) **Karten verdeckt** auf die Hand.
- Die übrigen Karten gehen unbesehen in Schachtel zurück.
- **Jeder Spieler würfelt** einmal (bei zwei Spielern zwei Mal) mit beiden Würfeln und **alle zählen ihre Karten** und **tragen** auf ihrem Tableau **ein**. (Bei 0 wird *eingekreist*)

## Spielablauf:

- Der Spieler am Zug **würfelt** mit beiden Würfeln und nur er **zählt** und **trägt ein**.
- Er prüft ob diese Zahl **eingekreist** werden muss.
- Der Spieler darf **so lange er richtig rät** bei beliebigen Spielern Karten **raten**, dazu nennt er jeweils einen Spieler und eine Karte über Farbe und Buchstaben.
- Rät er **richtig**:
  - Der Befragte legt die **Karte offen** aus.
  - Der **Befragte malt** den entsprechenden **Hinweiskreis aus**.
  - **Alle anderen** Spieler **markieren** diesen **mit einem X**.
  - Der **Zugspieler notiert sich** einen **Punkt**.
  - Der Zugspieler prüft ob beim Befragten Zahlen **eingekreist** werden müssen.
- Rät er **falsch**:
  - Nur der **Befragte markiert** den entsprechenden Hinweiskreis **mit einem X**.

## Spielende:

- Das Spiel endet sobald die **letzte Karte** von einem Spieler erraten wurde.
- Der Spieler mit den meisten **Punkten** ist der Sieger.

## Risikovariante:

- Der Zugspieler erhält die Punkte nur dann, wenn er passt.
- Macht er einen Fehler (falsch raten, einkreisen vergessen), dann verliert er die Punkte seines Spielzugs.

# Siegpunkt★ smm ★ Sammler

Der sympathische Spielshop

## Gauner raus! – Spielhilfe

### Grundregeln:

- **Karten zählen:** Spieler zählen alle ihre Karten auf dem Tisch und auf der Hand
  - mit Farbe des Farbwürfels
  - oder mit Buchstaben des Buchstabenwürfels zusammen.Karte, die zu beiden Würfeln passt nur einmal zählen!
- **Eintragen:** Summe in Raum eingetragen, der durch Würfel festgelegt ist.
- **Einkreisen:** Zahl wird eingekreist, wenn alle passenden Karten auf dem Tisch liegen  
X in alle freien Hinweiskreise der Spalte und Zeile es Raums

### Spielvorbereitung:

- Spieler erhalten 12 / 10 / 8 Karten, übrige Karten aus dem Spiel
- Die übrigen Karten gehen unbesehen in Schachtel zurück.
- pro Spieler 1x (2x bei 2 Spielern) würfeln, alle zählen und tragen ein (bei 0 Einkreisen)

### Spielablauf:

- Zugspieler würfelt und nur er zählt und *trägt ein*. (ggfs. Einkreisen)
- Zugspieler darf so lange raten, bis er einen Fehler macht
- Rät er richtig:
  - Befragter legt Karte offen aus und malt Hinweiskreis aus
  - Alle anderen markieren Hinweiskreis mit X
  - Zugspieler notiert sich einen Punkt
  - Zugspieler prüft ob eingekreist werden muss
- Rät er falsch:
  - Nur Befragter markiert Hinweiskreis X.

### Spielende:

- Spiel endet sobald **letzte Karte** von einem Spieler erraten wurde
- Spieler mit den meisten **Punkten** ist der Sieger.

### Risikovariante:

- Zugspieler erhält die Punkte nur dann, wenn er passt.
- Bei Fehler (falsch raten, einkreisen vergessen), verliert er die Punkte seines Spielzugs.