



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Mission Impractical – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Die **Nummernleiste** wird ausgelegt.
- Die **Aufgabenkarten** und die **Gegenstandskarten** werden getrennt voneinander gemischt und als verdeckte Stapel ausgelegt.
- **Jeder Spieler** erhält einen Satz aus **Ratekarten** (1-4).

Rundenvorbereitung:

- **4 Aufgabenkarten** werden **an** die **Nummernleiste** angelegt.
- **16 Gegenstandskarten** werden **in** einem **4x4 Raster** ausgelegt.
- Die **Ratekarten** des Startspielers werden gemischt und eine wird an ihn ausgeteilt.

Rundenablauf:

Reihum sind die Spieler Startspieler.

- Die ausgeteilte **Ratekarte** **gibt** an, welchen **Auftrag** der Startspieler erfüllen muss.
- **Von links nach rechts** markiert der Startspieler **einen Gegenstand jeder Spalte** mit einem Zählchip.
- Sobald ein Spieler denkt, welchen Auftrag der Startspieler erfüllen möchte:
 - Ruft er „**Stopp!**“.
 - Legt die entsprechende **Ratekarte** vor sich aus und den **Stopp-Chip** darauf.
- Alle übrigen Mitspieler entscheiden sich **nachdem** der Startspieler **vier Gegenstände** ausgewählt hat und legen eine **Ratekarte** vor sich ab.

Wertung:

- **Reihum** ausgehend vom Spieler links des Startspielers deckt jeder seine **Ratekarte auf** und **erklärt**, wie er mit den Gegenständen den gewählten Auftrag erfüllen möchte.
- **Zum Abschluss** deckt der **Startspieler** seine Karte auf und erzählt seine Lösung.
- Für jeden **richtigen Tipp**, erhalten der **Tipper** und der **Startspieler einen Zählchip**.
- Der Spieler mit dem **Stopp-Chip** erhält **wenn er richtig getippt hat, einen zusätzlichen Zählchip, sonst verliert er einen**.

Spielende:

Wenn jeder Spieler 2 / 1 Mal Startspieler war (bei 3-4 / 5 Spielern) endet das Spiel und der Spieler mit den **meisten Zählchips** ist der **Gewinner**.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Mission Impractical – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- **Nummernleiste** auslegen, **Aufgabenkarten** und **Gegenstandskarten** mischen
- Pro Spieler: ein Satz aus **Ratekarten** (1-4).

Rundenvorbereitung:

- **4 Aufgabenkarten** an **Nummernleiste**, **16 Gegenstandskarten** in **4x4 Raster** ausgelegt.
- **verdeckt Ratekarte** an Startspieler

Rundenablauf:

Reihum sind die Spieler Startspieler.

- **Von links nach rechts** einen Gegenstand pro Spalte markieren
- Spieler der Auftrag erraten hat ruft „**Stopp!**“ und legt **Stopp-Chip auf Ratekarte**
- Übrigen Mitspieler legen **nach viertem Gegenstand** ihre **Ratekarte** aus

Wertung:

- **Reihum, beginnend links vom Startspieler: Ratekarte aufdecken und erklären**
- Für jeden **richtigen Tipp: Zählchip** für Tipper und Startspieler
- **Stopp-Chip: wenn richtig: +1 Zählchip, sonst -1 Zählchip**

Spielende:

Spielende nach 2 / 1 Runde(n) bei 3-4 / 5 Spielern, Spieler mit **meisten Zählchips** ist Sieger.

Variante:

Der Startspieler darf einen **Zählchip** an den Mitspieler mit der **besten Geschichte** vergeben.