

FIVE CROWNS Junior



von Marsha J. Falco

Spieler: 2–6 Personen

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: ca. 25 Minuten

INHALT

5 große Rundenkarten



50 Spielkarten



24 Kronen-Chips



48 Ratten-Chips



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Aller guten Karten sind ... 5! Sammelt 5 Karten mit der gleichen Zahl oder der gleichen Farbe, dann bekommt ihr dafür am Ende der Runde eine Krone. Ist aber ein anderer Spieler schneller, gibt es leider nur Ratten. Wer nach 5 Runden die meisten Kronen hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die 5 großen Rundenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte. Dreht die oberste Karte um und legt sie offen auf diesen Stapel.

Mischt die 50 Spielkarten und verteilt an jeden Spieler 5 Karten. Die nicht verteilten Karten bilden den Nachzugstapel. Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen als erste Karte des Ablagestapels neben den Nachzugstapel.

Start der Runde mit 3 Spielern



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler darf anfangen. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

KARTE ZIEHEN / KARTE ABWERFEN

Bist du an der Reihe, musst du 1 Karte ziehen. Dazu nimmst du entweder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel oder die oberste Karte vom verdeckten Nachzugstapel auf deine Hand.

Anmerkung: Zieht ihr die letzte Karte vom Nachzugstapel, mischt ihr den Ablagestapel und macht ihn zum neuen Nachzugstapel.

Danach musst du 1 Karte offen auf den Ablagestapel werfen.

KARTEN ABLEGEN UND EINLÄUTEN DES RUNDENENDES

Durch das Austauschen der Karten auf deiner Hand versuchst du, entweder 5 Karten mit der gleichen Zahl oder 5 Karten mit der gleichen Farbe zu sammeln. Sobald dir das am Ende deines Spielzuges gelungen ist, legst du die 5 Karten offen vor dich auf den Tisch.

Joker

In jeder Runde gibt es 5 Karten, die als Joker eingesetzt werden können. Die Farbe dieser Karten wird durch die aufgedeckte Rundenkarte bestimmt. Die Joker zählen alle Karten dieser Farbe, die außerdem kleine Sternchen um die Krone herum zeigen. Einen Joker kannst du für jede beliebige Spielkarte einsetzen.

Beispiel: Zu Beginn der Runde wurde die Rundenkarte mit der blauen Krone aufgedeckt. Somit sind die 5 Spielkarten mit den blauen Kronen und den Sternchen in dieser Runde Joker.



Jeder Mitspieler ist noch einmal dran

Konnte ein Spieler seine 5 Karten ablegen, sind alle anderen noch einmal dran. Jeder Spieler führt dabei einen **normalen Spielzug** durch, zieht also eine Karte und legt eine Karte aus der Hand auf den Ablagestapel. Am Ende dieses letzten Zuges dürfen die Spieler **ausnahmsweise auch nur einen Teil (mindestens 3)** ihrer Handkarten ablegen. Die abgelegten Karten müssen natürlich ebenfalls entweder die gleiche Zahl oder die gleiche Farbe haben.

Beispiel für einen Spielzug



Beispiel: Zu Beginn der Runde wurde die Rundenkarte mit der blauen Krone aufgedeckt. Damit sind die blauen Karten mit Sternchen Joker, also auch die blaue „2“ von Florian. Er zieht eine orange „1“ und damit die fehlende Karte, um das Rundenende einläuten zu können. Er legt die rosa „4“ auf den Ablagestapel und seine 5 Handkarten vor sich auf den Tisch. Lena und Samuel sind beide jeweils noch einmal dran.

ENDE DER RUNDE UND WERTUNG

Hat jeder Spieler noch einmal einen Spielzug gemacht und eventuell Karten abgelegt, verteilt ihr die Chips:

Kronen: Jeder Spieler, der alle 5 Karten ablegen konnte, bekommt **1 Krone**.

Ratten: Jeder Spieler, der noch Karten auf der Hand hält, bekommt für jede Karte **1 Ratte**.

Beispiel für die Wertung



Beispiel: Florian hatte die Runde beendet und damit natürlich alle 5 Karten ablegen können (4 Karten mit dem Wert „1“ plus Joker). Auch Lena konnte im letzten Spielzug die passende Karte ziehen, um alle 5 Karten abzulegen (4 Karten der Farbe Rosa plus Joker). Samuel konnte leider nur 3 Karten ablegen (2 grüne Karten plus Joker), zwei Karten musste er auf der Hand behalten. Florian und Lena bekommen je 1 Krone, Samuel muss sich 2 Ratten nehmen.

DIE NÄCHSTE RUNDE BEGINNT

Die offene Rundenkarte wird in die Schachtel zurückgelegt und die nächste Runde kann beginnen. Deckt die nächste Rundenkarte auf, mischt alle Spielkarten und teilt an jeden Spieler erneut 5 Karten aus.

Der Spieler links vom Startspieler der vorigen Runde darf dieses Mal anfangen.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Zählt eure **Kronen-Chips**. Der Spieler, der die meisten gewinnen konnte, gewinnt auch das Spiel. Bei Gleichstand zählt eure **Ratten-Chips**. Wer hiervon die wenigsten hat, gewinnt den Gleichstand.

Kennst du schon ...?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de