



NOOBS

Die Anleitung

Dieses Spiel ist anders als andere Spiele. Wie es funktioniert, erfahrt ihr Schritt für Schritt über ein Tutorial-Level.

Während des Spiels müsst ihr verschiedene Aufgaben erfüllen. Wie diese Aufgaben zu erfüllen sind, findet ihr selbst heraus. Gut möglich, dass ihr dabei Fehler macht – aber das ist völlig okay. Lest die Karten genau durch und teilt eure individuellen Infos: Kommunikation ist alles!

Beginnt, indem ihr umblättert und die Seiten 2 und 3 dieser Anleitung lest.

Was bisher geschah

Eigentlich wolltet ihr euch an der Akademie der königlichen Marine einschreiben. Ihr seid zwar Landratten und habt keine Ahnung von Nautik, aber das würde man euch ja dort beibringen.

Doch es kommt ganz anders. Ihr feiert euren letzten „freien“ Abend vor der Einschreibung, da stolziert eine beeindruckende Person mit übergroßem Kapitänshut in die Taverne: „Ich suche erfahrene Seelente als Freiwillige für eine Schatzsuche: Meine Spürnase wird uns zu einem kostbaren Schatz führen!“

Eine echte Schatzsuche?! Das könnt ihr euch nicht entgehen lassen. Ganz geheuer ist euch diese Frau zwar nicht, aber eure Neugier gewinnt. Bevor sie erzählt, wo ihr Schiff ankert, will sie jedoch erstmal wissen, aus welchem Treibholz ihr geschnitzt seid. Aber die werdet ihr schon überzeugt bekommen!

— So wird gespielt —

Noobs über Bord schickt euch auf ein Abenteuer, das sich über **8 Level** erstreckt. Ihr könnt alle Level am Stück spielen, aber auch genauso gut nach jedem Level pausieren.

In jedem Level müsst ihr verschiedene Aufgaben lösen. Alle dafür nötigen Infos und sogar die Aufgaben selbst findet ihr auf den Karten. Doch die sind wild unter euch verteilt. Sprecht euch also gut ab!

In jedem Level wird eure Zeit gestoppt und ihr erfahrt, wie ihr euch geschlagen habt. Je schneller, desto besser!

Die restlichen Seiten dieser Anleitung enthalten die Lösungen für jeden Level. **Blättert daher immer erst weiter, wenn ihr einen Level abgeschlossen habt.**

Bevor es richtig losgeht, müsst ihr allerdings etwas Überzeugungsarbeit leisten. Das ist gleichzeitig ein **Tutorial**, wo nochmal alles durchgegangen wird, was ihr wissen müsst.



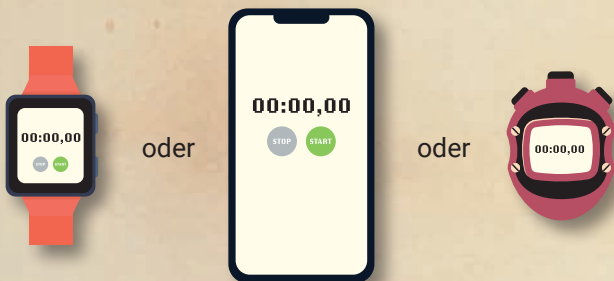
Denn ihr seid schließlich die namensgebenden Noobs, also ziemliche Anfänger, die nicht wissen, wie der Hase läuft.

Nehmt jetzt die **6 Karten mit blauer Rückseite** und legt sie bereit. Die restlichen Karten legt ihr als Stapel zunächst beiseite. Einer oder eine von euch dreht dann die Karte mit dem **weißen Dreieck** um und liest sie laut vor.

Viel Glück!

STOP!
Blättert erst um,
wenn ihr das Tutorial
gespielt habt!

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Ein Gerät zur Zeitnahme liegt bereit!



Die Karte mit der 26 liegt aus!



Vor jedem von euch liegt ein kleiner Stapel Karten!

Solltet ihr bei einzelnen Aufgaben nicht wissen, was ihr falsch gemacht habt, könnt ihr einfach alle Karten nochmal offen auf den Tisch legen und die Aufgaben gemeinsam durchgehen.

Lest jetzt auf Seite 5 weiter.

Und so habt ihr euch geschlagen:



Das Schiff stellt sich als ältere Piratenfregatte heraus, die auch noch beladen werden soll bevor es losgeht. Die Kapitänin drückt euch eine Liste mit Ladegut in die Hand, aber der Großteil eurer Crew kann nicht lesen. Zumindest sind ein paar krakelige Bilder dabei. Lasst euch einfach nichts anmerken und stellt die Kapitänin bloß nicht in Frage. Man munkelt, sie sei ziemlich jähzornig und scheut sich nicht, die Crew über die Planke laufen zu lassen.

Sie ist versessen auf die Jagd nach einer mysteriösen Kostbarkeit: Einem Kuchen, der ewige Jugend verspricht. Wenn man dem Mythos Glauben schenken darf, entfaltet dieser aber nur dann seine Wirkung, wenn man zuvor 10 kg Gold in einen Brunnen wirft. Beim Wort „Gold“ werdet ihr hellhörig – das klingt vielversprechend!

Macht euch auf die Reise und findet so viel Gold wie ihr könnt! Für jedes Gramm, was über die 10 kg hinausgeht, hat sie ja anscheinend keine Verwendung.

Ihr kennt jetzt alle Regeln und seid bereit für Level 1. Die Tutorial-Karten (die mit den blauen Rückseiten) braucht ihr ab jetzt nicht mehr. Legt alle in die Schachtel zurück. Um **Level 1** zu beginnen, startet die Zeitnahme, nehmt eure jeweiligen Karten auf die Hand und startet mit der Aufgabe mit der niedrigsten Zahl. Geht dann aufsteigend vor.

Auf S. 24 findet ihr nochmal eine Übersicht aller Regeln.

LEVEL 1

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Der rot gestrichelte Rahmen bedeutet, dass bei dieser Aufgabe die Anordnung der Karten wichtig ist. Liegen eure Karten falsch angeordnet auf dem Tisch, ist die Aufgabe falsch gelöst. Auch, wenn die Karten die richtigen sind!

Eine Aufgabe gilt nur dann als richtig erfüllt, wenn sie bei euch so aussieht wie auf dieser Lösungsseite. Auch zu viel ausgespielte Karten gelten als Fehler. Für **jede falsch gelöste Aufgabe** müsst ihr **+3 Minuten** auf eure Zeit draufrechnen, **egal wie viele Fehler** ihr bei der Aufgabe gemacht habt! Es werden übrigens nicht unbedingt alle Karten für die Lösung benötigt. Am Ende des Levels noch Karten übrig zu haben, ist also normal.

Und so habt ihr euch geschlagen:

Unter 8 Minuten: ★★★★★

Stolz klopf euch die Kapitänin auf die Schultern: Abenteuer, Gold und eine frische Brise um die Nase – das ist alles wovon ihr geträumt habt und noch mehr!

Unter 12 Minuten: ★★★

Ihr habt ein bisschen Zeit liegen gelassen, als ihr euch in der Südsee verfahren habt. Ach wäre das toll, wenn die Schatzkarte einfach selbst den Weg ansagen könnte.

Ab 12 Minuten: ★★

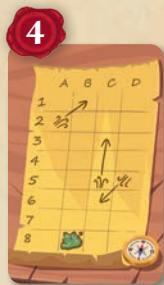
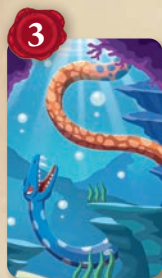
Eure Kapitänin erscheint am Heck und greift euch gekonnt ins Steuerrad. „Wollt ihr mich verulken, ihr Nichtsnutze?“ Sie hebt die Augenklappe und straft euch mit abschätzigem Blick. An der Insel angekommen, ist sie als Erste über Bord. Mit ihren behaarten Beinen tritt sie fest gegen eine Kiste, die sofort aufspringt: Ihr traut euren Augen kaum ...

Die Schatztruhe ist geöffnet. Jetzt muss der Schatz nur noch gerecht verteilt werden. Passt auf, dass euch dabei niemand übers Ohr haut!

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 2** zu beginnen. Auf der nächsten Seite findet ihr die Lösung für **Level 2**. Blättert deshalb immer erst weiter, wenn ihr den jeweils nächsten Level abgeschlossen habt!

LEVEL 2

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

Und so habt ihr euch geschlagen:

Unter 8 Minuten: ★★★★★

So ein ausgestopfter Seeungeheuer-Kopf macht sich fein als Trophäe. Er ist aber auch ein bisschen gruselig.

Unter 12 Minuten: ★★★

Die Kapitänin wirft Noah ein Rettungsseil zu: „Es soll euch aber allen eine deutliche Warnung sein!“ Dabei fährt ihr der Wind in ihre wilde Mähne und ihr seid ganz ehrfürchtig.

Ab 12 Minuten: ★★

„Liebes Tagebuch, Die Kapitänin wirkt sehr, sehr unzufrieden mit uns – sie sieht uns schon sehr grimmig an. Wir mussten schon am zweiten Tag jemand über Bord werfen. Hoffentlich haben wir dabei nicht den Falschen erwischt ...“

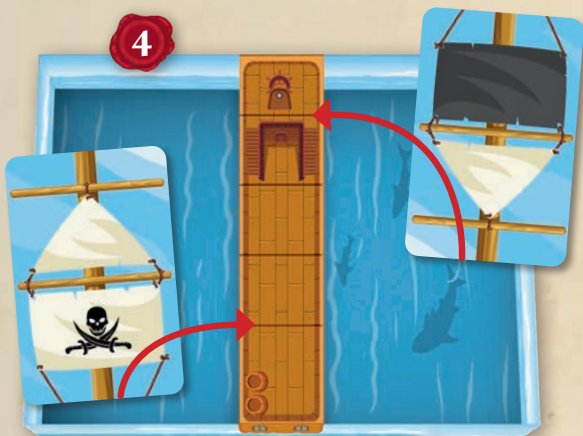
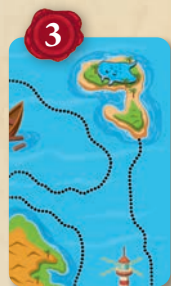
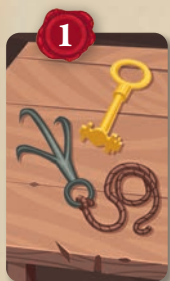
Die Kapitänin hat Noah dann doch wieder aus dem Wasser gefischt. **Legt die Noah-Karte aus der Schachtel zurück auf den Kartenstapel!**

Nach einer Pause im Geheimversteck seid ihr bereit für das nächste Abenteuer. Doch eure erfolgreiche Schatzsuche ist nicht unbemerkt geblieben. Nehmt euch vor Piraten in Acht: „Vorsicht ist die Mutter der Schatzkiste!“

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 3** zu beginnen.

LEVEL 3

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

Und so habt ihr euch geschlagen:

Unter 9 Minuten: ★★★★★

Die Kapitänin sieht euch mit ganz anderen Augen an – ihr merkt wie ihr Respekt vor euren nautischen Leistungen wächst.

Unter 12 Minuten: ★★★

„Wer von euch hat mit seinen fettigen Fingern auf das Fernglas gegriffen?!“

Unter 15 Minuten: ★★

Die Prügelei habt ihr glimpflich überstanden – ansonsten habt ihr nicht so gegläntzt. Jetzt müsst ihr das Ruder herumreißen – im wahrsten Sinne des Wortes.

Ab 15 Minuten: ★

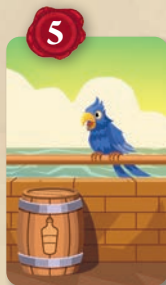
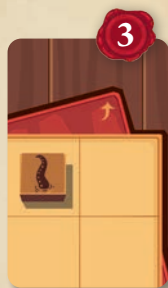
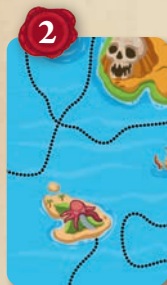
„Bei Neptun und Poseidon, was seid ihr doch für Landratten!“, schimpft die Kapitänin: „Flaggenkunde, Orientierung, Segel setzen – alles Mist! Ich hatte doch ausdrücklich ‚erfahrene Seeleute‘ gesucht!“

Euer Abenteuer nimmt Fahrt auf und ihr seid guter Dinge! Allerdings habt ihr noch lange keine 10 kg Gold zusammen. Ihr müsst euch also erneut auf Schatzsuche begeben. Wo war noch gleich die Schatzkarte? Dort sind doch bestimmt noch weitere Schätze eingezeichnet.

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 4** zu beginnen.

LEVEL 4

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

Und so habt ihr euch geschlagen:

Unter 10 Minuten: ★★★★★

Ein zünftiges Turnier und ein gut trainierter Papagei. So langsam kommt ihr ganz gut auf See zurecht.

Unter 13 Minuten: ★★★

Der Kapitänin geht es nicht schnell genug. Dennoch vernehmt ihr nicht ohne Stolz ein zufriedenes Grunzen aus ihrer Kehle, als ihr einen weiteren Schatz herbeischleppt.

Unter 16 Minuten: ★★

Als ihr mehr schlecht als recht an einem Riff vorbei steuert, verliert die Kapitänin die Geduld und lässt die Planke auslegen. Glücklicherweise seid ihr schon nah genug an einer Insel, die sie dann doch auf andere Gedanken bringt.

Ab 16 Minuten: ★

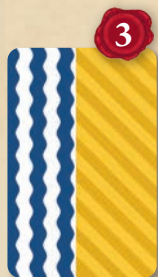
An der Insel angekommen, ist eure Kapitänin als Erste über Bord. Während ihr noch mit den Schlüsseln herumhantiert, sticht sie mit dem Säbel ins Schloss und die Truhe springt auf: „Ich habe heute meinen großzügigen Tag und lasse euch Nichtsnutze hier nicht zurück!“

Überraschenderweise habt ihr tatsächlich schon fast das benötigte Gold zusammen! Weiß eigentlich jemand, wo dieser tolle Brunnen ist? Nach Auswertung aller Gerüchte seid ihr ziemlich klar zweierlei Meinung. Und jetzt?

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 5** zu beginnen.

LEVEL 5

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

Und so habt ihr euch geschlagen:

Unter 11 Minuten: ★★★★★

7 Weltmeere besegelt. Ungeheuer gebändigt. Frische Wäsche genäht. Alles ein Kinderspiel.

Unter 14 Minuten: ★★★

Die Weltmeere sind kein Kinderspielplatz. Soviel habt ihr jetzt mitbekommen. Ihr habt aber ein seltsames Gefühl in euren Seemanns-Knochen ...

Unter 17 Minuten: ★★

„Liebes Tagebuch, so habe ich mir den Urlaub in der Südsee n... aaaaaah, aaaah“. Die Kapitänin hat dich am Ohr gepackt und zerrt dich zur Nähmaschine: „Das hier ist definitiv kein Urlaub! Mach dich gefälligst nützlich!“

Ab 17 Minuten: ★

Beschämt lauscht ihr eurer Kapitänin. „Ich bin nicht wütend. Ich bin enttäuscht von meinem Leben, weil es auf meinem großen Schiff so viele Stümper gibt. Ihr geht jetzt alle auf die stille Treppe und denkt über euer Verhalten nach.“

Inzwischen gondelt ihr schon ziemlich lange übers Meer. Langsam kommen Zweifel auf, ob es diesen Brunnen mit seinem Versprechen der ewigen Jugend überhaupt gibt. Aber die Kapitänin lässt sich kaum in die Karten schauen.

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 6** zu beginnen.

LEVEL 6

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

Und so habt ihr euch geschlagen:



Unter 11 Minuten: ★★★★★

Der anerkennende Blick und das leichte Nicken eurer Kapitänin gehen runter wie Öl. Worte braucht es da nicht mehr.

Unter 14 Minuten: ★★★

„Die Team-Arbeit war heute nicht ganz reibungslos.“, meint eure Kapitänin. Lilly muss unfreiwillig kichern.

Unter 17 Minuten: ★★

Verträumt schreibt ihr in euer Tagebuch, bis euch die Kapitänin in ihrer charmant unverblühten Art in die Realität zurückholt: „Das mit dem Segel setzen üben wir nochmal. Hurtig, hurtig!“

Ab 17 Minuten: ★

Mit zornigem Blick, der euch das Blut in den Adern gefrieren lässt, nähert sich eure Kapitänin. Sie hat für jeden von euch einen Lappen zum Schrubben dabei. Aus dem Kontext erschließt sich euch sofort, wie ihr euch nützlich machen könnt und leistet Lilly kleinlaut Gesellschaft.

Anscheinend habt ihr inzwischen eine gewisse Aufmerksamkeit auf euch gezogen. Immer häufiger trifft ihr auf Schiffe der Marine. In ihren Augen scheint ihr einen eher zweifelhaften Ruf zu haben. Daran solltet ihr arbeiten.

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 7** zu beginnen.

LEVEL 7

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Wenn ihr auf den richtigen Karten die Symbole von Brausebarts Reisen verknüpft, bilden sich die Buchstaben N für Norden bzw. S für Süden.

Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

Und so habt ihr euch geschlagen:

Unter 11 Minuten: ★★★★★

„Von einer Crew wie euch kann man nur träumen!“, krakeelen die Papageien im Chor.

Unter 14 Minuten: ★★★

„Will'n Keks!“, krächzt es aus der Kajüte. „Ihr habt euch auch eine Belohnung verdient – aber wir müssen uns sputen. Der Wind dreht!“, meint die Kapitänin zu euch.

Unter 17 Minuten: ★★

Was für ein Tag: Eine Katastrophe jagt die nächste. Erschöpft fällt ihr bei Sonnenuntergang in eure Kojen. Ihr schlaft mit einem mulmigen Gefühl ein. Ohne eure Kapitänin wärt ihr total aufgeschmissen.

Ab 17 Minuten: ★

Ehrfürchtig beobachtet ihr, wie eure Kapitänin eigenhändig die Kanonen abfeuert und Betrüger über Bord wirft. „Nichtsnutze, Nichtsnutze!“, hört ihr es von den Masten krächzen. Die Papageien haben wohl zu viel Zeit mit ihr verbracht.

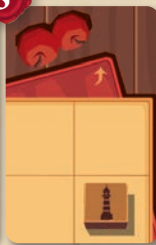
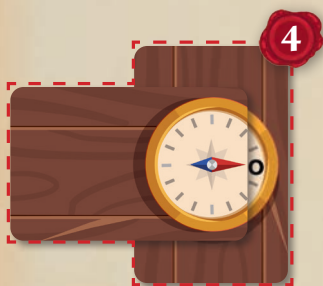
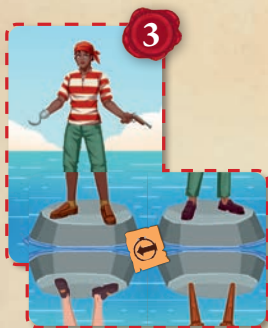
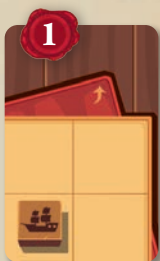
Ihr könnt die Kapitänin überzeugen, dass ihr nicht auf Isabelle verzichten könnt. **Legt die Isabelle-Karte aus der Schachtel zurück auf den Kartenstapel!**

Ihr habt das Gold zusammen, aber als ihr für die letzte Etappe eure Vorräte aufstockt, stürmen Soldaten der Marine den Markt und nehmen die Kapitänin gefangen. Nichts wie weg!

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 8** zu beginnen.

LEVEL 8

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

Und so habt ihr euch geschlagen:

Unter 12 Minuten: ★★★★★

„Das habt ihr richtig gut gemacht. Ich bin ehrlich und unerwartet beeindruckt.“, meint die Kapitänin.

Unter 15 Minuten: ★★★

Ein paar Blessuren musstet ihr einstecken, aber jetzt wird so richtig gefeiert!

Unter 18 Minuten: ★★

„Es wundert mich wirklich, dass wir alle in einem Stück hier angekommen sind. Aber geschafft ist geschafft!“ Da hat sie wohl recht, eure Kapitänin.

Ab 18 Minuten: ★

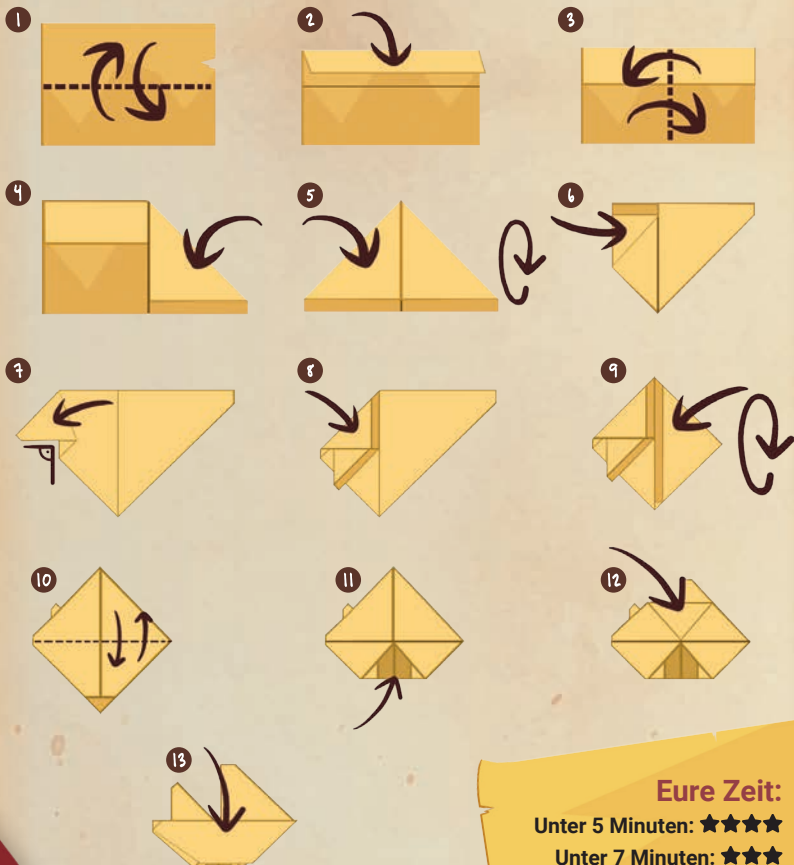
Eure Kapitänin meint verschmitzt: „Mir hat mal jemand gesagt ‚Sei realistisch – plane eine Wunder.‘ Hat geklappt, würde ich sagen.“

Glücklich genießt ihr euren Kuchen, den ihr euch nach all den Strapazen redlich verdient habt. Ob er wirklich jung macht? Das wird sich zeigen. Eigentlich ist es aber auch gar nicht mehr so wichtig. Was nämlich auf jeden Fall bleibt, ist die zusammen verbrachte Zeit. Und ist das nicht viel wichtiger als Schätze und Trophäen?

So ganz fertig seid ihr aber noch nicht. Denn irgendwann wollt ihr schließlich auch wieder von dieser Insel verschwinden. Ein Schiff wäre dafür praktisch. Da eures leider ziemlicher Schrott ist, werdet ihr wohl ein neues bauen müssen. **Besorgt ein rechteckiges Blatt Papier. Einer oder eine von euch blättert dann um und liest die nächste Seite vor, ohne sie den anderen zu zeigen.**

Zeige niemandem diese Seite!

„Ich werde euch jetzt mal erklären, wie wir uns am besten ein neues Schiff bauen- en! Dazu beschreibe ich euch Schritt für Schritt, was ihr tun müsst. Nach jedem Schritt wird das Blatt Papier an eine andere Person weitergegeben – aber nie an mich, denn ich habe schon genug mit Erklären zu tun. Also: Startet die Zeit- nahme und los geht's!“



Eure Zeit:

Unter 5 Minuten: ★★★★★

Unter 7 Minuten: ★★★★

Unter 10 Minuten: ★★

Ab 10 Minuten: ★

Der verdiente Schokokuchen

Mixt 400 g Mehl, 240 g Zucker, 70 g Kakaopulver, 1 Päckchen Backpulver und 2 TL Vanille-Extrakt in einer Schüssel zusammen. Gebt dann 480 ml Wasser und 200 ml Sonnenblumenöl dazu und verrührt das ganze zu einem gleichmäßigen Teig. Der Teig kommt dann in einer eingefetteten Backform für ca. 40 Minuten in den auf 180° vorgeheizten Backofen. Er ist fertig, wenn beim Einstechen kein Teig mehr am Holzspieß oder Messer klebt. Bei der Verzierung sind euch natürlich keine Grenzen gesetzt. Guten Appetit!

Impressum



Markus Slawitscheck, geboren 1992, arbeitet in Wien als Mathematik-Lehrer.

In seiner Freizeit liebt er es Spiele zu erfinden und diese beim wöchentlichen Stammtisch mit Johannes und anderen wunderbaren Menschen zu testen. Bei seinen Spielen ist ihm wichtig, dass sie starke Emotionen hervorrufen. Es ist für Markus eine Freude, zusammen mit dem KOSMOS-Verlag an der Spielreihe „Noobs“ zu arbeiten und diese weiterzuentwickeln.



Johannes Krenner, geboren 1985, lebt gern in Wien. Dort bestreitet er als Grafik-Designer und mit der sisyphos'schen Arbeit eines Spiele-Autors seinen Lebensunterhalt. Er unterliegt der Obsession, ständig neue Spiele entwickeln zu müssen und freut sich, wenn ihm super-smarte Kollegen wie Markus dabei zur Seite stehen.

Machen wir uns nichts vor, ich schreibe diesen Steckbrief gerade selbst und ich möchte mich daher persönlich bedanken bei meiner liebsten Testerin Dani, Agentin Anita und dem KOSMOS-Team!

Die Autoren, die White Castle Games Agency und der KOSMOS-Verlag danken allen Noobs und Pros, die an der Entstehung des Spiels beteiligt waren und immer wieder Zeit und Mühe investiert haben! Ein besonderer Dank gilt dabei dem Team der Fiore GmbH für seinen unermüdlichen Einsatz!

Autoren: Markus Slawitscheck, Johannes Krenner

Grafik und Illustration: Fiore GmbH

Redaktion: Kilian Vosse, Ralph Querfurth

Technische Produktentwicklung: Carsten Engel



Hinweise zum
Verpackungsmüll:
[kosmos.de/disposal](https://www.kosmos.de/disposal)

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

[kosmos.de/servicecenter](https://www.kosmos.de/servicecenter)


Alle Rechte vorbehalten


MADE IN GERMANY

Art.Nr.: 683795

Übersicht

Einen Level vorbereiten:

1. Räumt alle im letzten Level ausgespielten Karten ab.
2. Sucht anhand der Ziffern auf den Kartenrückseiten alle Karten raus, die zum aktuellen Level gehören. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.
3. Zählt die herausgesuchten Levelkarten und vergleicht ihre Anzahl mit der Tabelle rechts. Stimmt die Anzahl nicht überein, überprüft die Kartenrückseiten erneut.
4. Verteilt die Karten möglichst gleichmäßig und verdeckt auf alle Crewmitglieder. Niemand darf rechts oben auf den eigenen Kartenrückseiten dasselbe Symbol mehr als einmal haben. Wer Schwierigkeiten beim Erkennen oder Unterscheiden bestimmter Farben hat, sollte keine Karten mit dem Augensymbol  auf der Rückseite haben. Tauscht gegebenenfalls Karten untereinander, um beides zu ermöglichen. Schaut euch die Vorderseiten aber noch nicht an.
5. Legt ein Gerät zur Zeitnahme bereit.

Level 1	26x	
Level 2	28x	
Level 3	28x	
Level 4	32x	
Level 5	31x	
Level 6	32x	
Level 7	34x	
Level 8	35x	

Einen Level spielen:

1. Startet die Zeitnahme.
2. Nehmt eure jeweiligen Karten auf die Hand und seht sie euch an.
3. Erfüllt gemeinsam alle Aufgaben der Reihe nach. Startet bei der Aufgabe mit der niedrigsten Zahl und geht dann aufsteigend vor.
4. Stoppt die Zeitnahme, wenn ihr alle Aufgaben erfüllt habt.
5. Blättert in der Anleitung bis zur Seite des gespielten Levels und überprüft euer Ergebnis. Jede falsche Aufgabe erhöht eure Zeit um 3 Minuten!

Grundregeln:

- Ihr dürft euch niemals eure Handkarten zeigen! Ihr dürft aber darüber reden, sie beschreiben oder auch vorlesen!
- Ihr dürft nur Karten ausspielen, wenn ihr explizit dazu aufgefordert werdet!
- Einmal ausgespielte Karten dürfen niemals zurückgenommen werden!
- Ausgespielte Karten können für spätere Aufgaben des Levels relevant sein!
- Es werden nicht unbedingt alle ausgeteilten Karten für die Lösung benötigt!