

Spielregel für **GO FOR 6** 



Schneller
als
Kurtz



Heidelberger
Spieleverlag



Ein Schätzspiel für 2 bis 6 Spieler mit 10 Minuten Zeit

von Roland Goslar
und Søren Schaffstein

Wird Kennedy mehr geschätzt als Jefferson? Hat er mehr Kinder?
In **Schneller als Kurz: Go for 6** geht es um solche Eigenschaften. Auf Bildkarten finden sich Länder, die an Weltmeisterschaften teilgenommen haben. Eigenschaftskarten geben Größen vor, nach denen die Länder eingeschätzt werden müssen. Reihum ziehen die Spieler neue Länder und ordnen sie in ihre eigene Reihe ein. Wer als Erster eine Reihe aus 6 Karten richtig legt, gewinnt.

EIGENSCHAFTSKARTEN

Die Vorderseite zeigt den Namen der Eigenschaft und die Art der einzuschätzenden Werte.

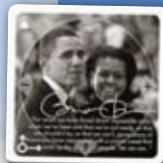
Die Rückseite zeigt Erklärungen.



BILDKARTEN

Die **Vorder-** bzw. **Bildseite** zeigt z.B. ein Land. Die kleinen Pfeile zeigen, in welche Richtung der Eigenschaftswert einer Nachbarkarte kleiner (Minus) oder größer (Plus) sein muss.

Die **Rück-** bzw. **Datenseite** zeigt die Werte aller Eigenschaften. **Nur beim Zweifeln** dürfen Spieler diese Seite **ansehen**.



► VORBEREITUNG

Die Spieler wählen eine Edition von **Schneller als Kurz**. Sie legen 1 Eigenschaftskarte in die Spielfeldmitte. Die Bildkarten werden mit der Bildseite nach oben gemischt und als Stapel daneben gelegt. Jeder Spieler legt 1 Pfeilkarte mit Kurzregel vor sich, zieht 1 Bildkarte vom Stapel und legt sie daneben.

Aufbau für 2 Spieler

Pfeil- und
Bildkarte
von Mone



gewählte
Eigenschaft

Nachziehstapel

Ablage-
feld



Pfeil- und
Bildkarte
von Torben



► SPIELABLAUF

Es wird reihum gespielt. Der schnellste Spieler beginnt.

Der Spieler am Zug muss entweder die oberste **Karte** des Stapels in seine Reihe **einordnen oder passen**.

Der Spieler, der als erster eine **richtige Reihe aus 6 Karten** legt, gewinnt.

► PASSEN

Wenn ein Spieler passt, muss er die oberste Karte des Nachziehstapels mit der Bildseite nach oben auf das Ablagefeld legen.

Nachdem ein Spieler gepasst hat, ist sein linker Nachbar am Zug.

► Falls der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

Die Pfeilkarten zeigen Torben und Mone, wo ihre Kartenreihen liegen und in welche Richtung der Eigenschaftswert zunehmen muss. Auf der Rückseite finden sie eine Kurzregel.

◆ EINE KARTE EINORDNEN

Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel und ordnet sie in seine Reihe ein. Die neue Karte kann er rechts oder links **neben** seine Karten **oder zwischen** 2 seiner Karten legen. Er sollte dabei versuchen, die Karte in der richtigen Reihenfolge einzuordnen.

◆ *Hat ein Spieler keine Karte mehr, legt er die nächste Karte, neben seinen Pfeil.*

Mones Reihe nach 2 Zügen



◆ RICHTIGE REIHENFOLGEN

Die Eigenschaftskarte in der Mitte bestimmt, worauf es ankommt. Die Reihenfolge von zwei benachbarten Bildkarten ist richtig, wenn die Karte, die **links** liegt, den **kleineren Wert** in dieser Eigenschaft hat. Die Karte **rechts**, muss den **höheren Wert** haben.

Falls Karten mit gleichen Werten benachbart liegen, ist ihre Reihenfolge immer richtig.

◆ *Spieler dürfen nie Karten umsortieren oder den Nachziehstapel durchsehen.*



Torben hat zuerst Ike links neben Washington gelegt. Jetzt legt er JFK zwischen Washington und Ike, da er glaubt, Ike sei JFKs Vize gewesen.

Damit Mone gut erkennt, welche Karte neu ist, legt er JFK leicht nach oben versetzt, bis Mone die Lage beurteilt hat.

◆ NEUE KARTE BEURTEILEN

Nach dem Einordnen einer neuen Karte müssen alle anderen Spieler reihum entweder deutlich der Lage der neuen Karte **zustimmen** oder deutlich die Reihenfolge zu einer Nachbarkarte **anzweifeln**.

◆ ANZWEIFELN

Falls ein Spieler zweifelt, zeigt er auf die neue und 1 Nachbarkarte. Diese **2 Karten werden aufgedeckt** (mit der Datenseite nach oben gedreht) und alle Spieler kontrollieren die Richtigkeit der Reihenfolge.

◆ Ein Spieler kann z.B. „OK!“ sagen oder zustimmend klopfen.

◆ **Wichtig:** Ein Spieler darf nur zweifeln, wenn er mindestens 1 Bildkarte vor sich liegen hat, da er ansonsten keine Strafkarte zahlen kann.
Ausnahme: 6. Karte.

◆ FALSCH GELEGT

Falls die 2 angezweifelten Karten falsch liegen, muss der „Falschleger“ **diese 2 Karten** auf den Ablagestapel **weglegen**. Danach ist der „**Richtigzweifler**“ **am Zug**.



Mone ahnt, dass Ike nach dem 2. Weltkrieg am populärsten war. Sie läßt Ike und JFK aufdecken. Und tatsächlich, Ike war der Vorgänger von JFK. Torben legt beide Karten weg und Mone ist am Zug.



◆ FALSCH GEZWEIFELT

Falls die 2 angezweifelten Karten richtig liegen, muss der „**Falschzweifler**“ **1 seiner Karten** auf den Ablagestapel **weglegen**. Danach müssen alle Spieler, die noch nicht zugestimmt oder gezweifelt hatten, reihum beurteilen, ob die neue Karte auch zu einer möglichen 2. Nachbarkarte richtig liegt.

◆ KEIN ZWEIFEL MEHR

Wenn alle Zweifel falsch waren und alle Spieler ohne Zweifel zugestimmt haben, werden aufgedeckte Karten wieder umgedreht. Und der nächste Spieler ist am Zug.



◆ 6. KARTE und SIEG

Falls ein Spieler eine 6. Karte in seine Reihe legt, muss der nächste Spieler diese bezüglich aller ihrer Nachbarkarten nacheinander anzweifeln auch wenn er selber keine Karte hat. Bei falschem Zweifeln muss er er keine Karte abgeben. Falls die 6. Karte falsch liegt, geht das Spiel normal weiter. Falls die 6. Karte richtig liegt, gewinnt der Richtigeleger.

Torben legt Reagan als 6. Karte zwischen Truman und Clinton. Mone muss zweifeln. Sie deckt zuerst Reagan und Clinton auf: Richtig! Danach deckt sie Truman auf: Auch richtig! Torben hat gewonnen. Dass Adams vor van Buren im Amt war, spielt keine Rolle, da Mone in einem früheren Zug dieser Reihenfolge zugestimmt hat.

◆ SOLO-TRAINING

Vorbereitung: 1 Eigenschaft, 1 Stapel, 1. Karte aufdecken.

Spielzug: Die oberste Karte vom Stapel in die eigene Reihe einordnen. Danach die neue Karte aufdecken:

Wenn die Karte richtig liegt, bleibt sie aufgedeckt liegen. Wenn die Karte falsch liegt, kommt sie auf den Ablagestapel.

Ende: Das Solo endet, wenn der Stapel leer ist.

Wertung: Alle Bildkarten, die richtig liegen, sind **Pluspunkte**, alle Karten im Ablagestapel sind **Minuspunkte**.



◆ KURZREGEL

Aufbau: 1 Eigenschaft, 1 Stapel Karten, je 1 Pfeil- und 1 Bildkarte

Zug: *Karte einordnen* oder *Passen*.

Passen: Oberste Karte weglegen. Nächster am **Zug**.

Karte einordnen: Oberste Karte ziehen und einordnen.

Beurteilen (Bdg. 1 eigene Karte): Reihum **Anzweifeln** oder **Zustimmen**.

Anzweifeln (jeder nur 1x): Neue Karte und 1 Nachbarkarte aufdecken.

Falsch gelegt: Falschleger legt die 2 falschen Karten weg. Zweifler am **Zug**.

Falsch gezweifelt: Falschzweifler legt 1 Karte weg. Nächster muss **Beurteilen**.

Kein Zweifel mehr: Karten wieder umdrehen. Nächster am **Zug**.

6. Karte: Nächster muss (ohne Strafe bis zu 2x) **Anzweifeln**.

Ziel: Wer die 6. Karte richtig legt, gewinnt.

schneller als kurz

Schätzspiele für 1 bis 6 Spieler von Roland Goslar und Søren Schaffstein

Schneller als Kurz ist ein Spielsystem. Es gibt verschiedene Schachteln mit Regelvarianten für Anfänger und Profis und Kartensets zu verschiedenen Themen. Alle Regeln können dabei mit allen Kartensets kombiniert oder allein gespielt werden.



viele extras online: www.schneller-als-kurz.de
Editionen:
Sünger, Fußball, Europa,
Spiele, Präsidenten ...
Extra-Varianten:
Training, SakZ, Sak-Attack,
Rätsel, Highscores,
Wettlangliste, Gewinnspiele

viele extras online: www.schneller-als-kurz.de
**Bau
Dein Spiel:**
Du liebst deinen Verein,
feierst Hochzeit, bist
Auto- oder Tulpenfreak.
Online kannst du anfangen
dein **Schneller als
Kurz** zu bauen.

© 2009
**Heidelberger
Spieleverlag**
Katzentaler Str. 1
D-74834 Elztal
Germany

