



7-99



2-5



15 Min.

NIN JAN

Ein Spiel von **Gjizo**
Illustrationen von **Crocotame**

REGELN FÜR SCHERE, STEIN, PAPIER



MATERIAL

48 Karten mit den Zahlen von -6 bis 10 in
3 Farben
5 Spielhilfen

ZIEL DES SPIELS

Am Ende der Partie addiert ihr die Werte auf den Karten, die ihr während der Partie gesammelt habt. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

- Mischt die Karten.
- Platziert 3 Karten offen in der Mitte des Tisches. Das sind die Startkarten für die 3 Stapel, die ihr während der Partie nutzen werdet.
- Ihr erhaltet jeweils 9 verdeckte Karten. Seht euch eure eigenen Handkarten an, aber zeigt sie nicht den anderen.
- Legt die verbleibenden Karten in die Schachtel zurück, ohne sie euch anzusehen.

SPIELABLAUF

Jede Partie umfasst 9 Runden, wobei jede aus 2 Phasen besteht:

- Karte auswählen
- Karten in absteigender Reihenfolge abhandeln

1. Karte auswählen

Ihr alle müsst jeweils 1 Karte aus eurer Hand auswählen und sie verdeckt vor euch platzieren. Sobald ihr alle eine Karte ausgewählt habt, deckt ihr die Karten gleichzeitig auf.

2. Karten in absteigender Reihenfolge abhandeln

Jetzt handelt ihr eure ausgewählten Karten nacheinander in absteigender Reihenfolge ab. Ihr beginnt mit der Karte mit dem höchsten Wert (der höchsten Zahl).

Hinweise:

- Falls 2 Karten denselben Wert aufweisen, kommt die „stärkere“ Karte zuerst dran. Wichtig: Die **Farbe** und nicht der Wert der Karte bestimmt ihre Stärke. Richtet euch nach den Regeln für Schere, Stein, Papier (siehe ganz am Anfang der Anleitung).
- Falls 3 Karten denselben Wert aufweisen, werden die Karten in folgender Zugfolge abgehandelt:



Beispiel der Zugfolge für das Abhandeln der Karten: Zu Beginn der zweiten Phase einer Runde werden die folgenden 5 Karten umgedreht:



Dementsprechend gilt **nachstehende Zugfolge** für das Abhandeln der Karten in dieser Runde:



Sobald du mit dem **Abhandeln** an der Reihe bist, musst du deine Karte mit den Karten in der Mitte des Tisches vergleichen und überprüfen, ob du eine davon schlagen kannst. Falls ein Stapel aus mindestens 2 Karten besteht, vergleichst du deine Karte mit der obersten Karte.

Um eine Karte in der Mitte des Tisches zu schlagen, muss deine Karte entsprechend den Regeln für Schere, Stein, Papier stärker sein (siehe ganz am Anfang der Anleitung). **In dieser Phase ignorierst du die Zahlen auf den Karten.**

Falls deine Karte 1 der obersten Karten der 3 Stapel in der Mitte des Tisches schlägt:

- Schnapp dir diese Karte und auch alle anderen Karten in diesem Stapel.

Hinweise:

- Falls du mehrere Karten schlagen kannst, darfst du dir einen Stapel aussuchen.
- Falls der von dir gewonnene Stapel mehrere Karten enthält, nimm sie alle.
- Platziere die von dir gewonnenen Karten offen neben dir auf dem Tisch.

Ihr dürft alle die gesammelten Karten der anderen einsehen.

- Ersetze den von dir genommenen Stapel mit der Karte, die du in diesem Zug abgehandelt hast, damit in der Mitte des Tisches immer 3 Kartenstapel liegen.

Falls deine Karte keine der 3 obersten Karten der 3 Stapel in der Mitte des Tisches schlagen kann:

Platziere deine Karte offen auf 1 der 3 Stapel. Die Werte der anderen Karten im Stapel müssen weiterhin sichtbar sein.

Hinweise:

Es gibt keine Begrenzung, was die Anzahl der Karten der jeweiligen Stapel anbelangt.

Nach dem Abhandeln aller in dieser Runde ausgespielten Karten beginnt ihr eine neue Runde und spielt weiter, bis ihr alle eure 9 Karten der Starthand ausgespielt habt.

ENDE DER PARTIE

Sobald ihr eure letzte Karte abgehandelt habt, addiert ihr jeweils die Werte der von euch gesammelten Karten. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Bei einem Gleichstand entscheidet ihr den Sieg mit einer Runde Schere, Stein, Papier.

Die Illustrationen des Spiels wurden von Ninja-Bildern aus der Popkultur inspiriert (wie der Ninja, der mit verbundenen Augen trainiert).

BEISPIELRUNDE

Ausgespielte Karten:



Die Person, die die Papierkarte mit der 7

ausgespielt hat, beginnt mit dem Abhandeln ihrer Karte. Ihre Karte kann sowohl die eine als auch die andere Steinkarte schlagen.



Der dritte Stapel verspricht mehr Punkte. Deshalb entscheidet sie sich für die Steinkarte mit der 8 und ersetzt sie durch ihre 7er-Papierkarte.



Die Person, die die Papierkarte mit der 3 ausgespielt hat, schlägt die andere Steinkarte und schnappt sich den zweiten Stapel (beide Karten).



Die Person, die die Steinkarte mit der 3 ausgespielt hat, schlägt die Scherekarte und schnappt sich den ersten Stapel.



Die Person, die die Steinkarte mit der -4 ausgespielt hat, kann keinen Stapel schlagen, deshalb legt sie ihre Karte auf einen Stapel ihrer Wahl.



Die Person, die die Scherekarte mit der -6 ausgespielt hat, schlägt die Papierkarte. Sie nimmt den zweiten Stapel und ersetzt ihn mit ihrer Scherekarte.



So sieht das Ganze am Ende der Runde aus.