

Gesperrt! (5x)
dieser Karte **sperrst** du den Ablage-
pel für **3 Spielzüge!**



Während dieser 3 Spielzüge könnt ihr nur den anderen Stapel nutzen.
Nachdem ihr 3 Karten auf den anderen Stapel gelegt habt, dürft ihr
weiter auf den gesperrten Stapel spielen. Die Farbe der „Gesperrt!“-
Karte zeigt euch, welche Farbe ihr hier als Nächstes spielen dürft (eine
andere Farbe ist natürlich ebenfalls erlaubt).

Wenn einer von euch während dieser 3 Spielzüge keine seiner
Karten ablegen, räumt er wie gewohnt seine Auslage offen zur Seite.
Nachdem der gesperrte Stapel **sofort wieder freigegeben**.

Achtung: Es ist nicht erlaubt, beide Ablagestapel gleichzeitig zu
räumen. Sollte dies dein einzig möglicher Zug sein, kannst du keine
Karten spielen und musst deine Auslage offen zur Seite räumen.
Damit endet die Sperrung wie oben beschrieben sofort!

Hinweis: Damit ihr die 3 Spielzüge nachhalten könnt, zählt ihr einfach
während dieser 3 Spielzüge runter. Beim ersten Spielzug sagt der Spieler
„Drei“, beim zweiten „Zwei“ und beim dritten „Eins“.

Abfluss des Spiels

Die Spielrunde endet sofort nach **Ablauf der 4 1/2 Minuten** oder wenn ihr
keine Karten mehr in euren **Auslagen** habt. Dann kommt es zur Punktwertung
der Runde.

Jede Karte, die sich noch im Nachziehstapel oder der persönlichen
Auslage befindet, müsst ihr euch 1 Minuspunkt aufschreiben. Für jede
Karte, die ihr im Spielverlauf offen zur Seite legen musstet, müsst ihr
noch 2 Minuspunkte aufschreiben. Beides zusammen ergibt euer
Ergebnis für diese Runde.

Wir empfehlen euch, immer 3 Spielrunden hintereinander zu spielen.
Die Summe nach diesen 3 Spielrunden ist euer Gesamtergebnis. Hier
kannst du dir nachsehen, wie gut ihr abgeschnitten habt:

16 bis 15 Minuspunkte	Einfach meisterlich! Eigenlich...
16 bis 35 Minuspunkte	Ganz starke Leistung! Ein echter Platzhirsch!
36 bis 60 Minuspunkte	Ihr habt den Dreh raus!
61 bis 90 Minuspunkte	Ein respektables Ergebnis! Weiter so!
91 und mehr Minuspunkte	Da hattet ihr wohl Pech ... aber das geht besser. Nicht aufgeben! Übung macht den Hirsch.

Änderungen im Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit erhält jeder von euch **5 Karten** für seine Auslage. Nach
deinem Zug füllst du deine Auslage auch auf **5 Karten auf** – natürlich
nur dann, wenn dort nur 4 Karten liegen. Musst du deine Auslage offen
zur Seite legen, ziehst du wieder **5 Karten** nach. Alle weiteren Regeln
bleiben bestehen.

Hinweis: Die Sonderkarte „Richtungswechsel“ hat in diesem Fall keinen
besonderen Effekt.

Wollt ihr noch mehr Herausforderung?

Wenn ihr mit dem Spielablauf vertraut seid, könnt ihr die folgende Variante
versuchen: Nachdem ihr die Musik gestartet und eure Karten aufge-
deckt habt, entscheidet ihr selbst, wer beginnt. Am Ende eures Zuges
zieht ihr nicht automatisch nach! Stattdessen dürft ihr erst dann eure
Auslage auf 4 Karten auffüllen (im Spiel zu zweit auf 5 Karten), wenn
dort **nur noch 1 Karte** liegt. Müsst ihr eure Auslage offen zur Seite legen,
betrifft das natürlich nur die Karten, die dort **aktuell** liegen. In dieser Va-
riante kann das also bedeuten, dass ihr weniger Karten offen zur Seite
legen müsst. Danach zieht ihr trotzdem wie gewohnt 4 neue Karten (im
Spiel zu zweit 5 Karten). Alle weiteren Regeln bleiben bestehen.

Autor: Joachim Reif
Gestaltung: Oliver Freudenreich
Lektorat: Eike Vogel
Redaktion: Christian Sachseneder
Herstellung: Anja Trentepohl

Art.-Nr.: 90318
© 2019 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de



4 1/2 Minuten

... also schwing die Hufe!



Spielanleitung

Ein rasantes Kartenspiel für 2-6 kühle Köpfe ab 8 Jahren

Spielmaterial

95 Spielkarten, darunter:
70 Zahlenkarten
(je zweimal die Zahlen 1 bis 7
in fünf verschiedenen Farben)



25 Sonderkarten
„Du bist dran“
„Richtungswechsel“
„Zwei Karten ziehen“
„Gesperrt!“
„Farbwechsel“



Zusätzlich braucht ihr Zettel und Stift, um später eure Punkte zu notie...

Ziel des Spiels

Ihr spielt gemeinsam gegen die Zeit und versucht, alle 95 Karten in
der Mitte zu spielen. Kann ein Spieler in seinem Zug keine Karte spielen,
dann bekommt ihr auch dafür Minuspunkte. Werdet ihr es gemeinsam schaffen,
das Spiel zu knacken?

moses.
SPIELE

Macht ihr das Spiel startklar

Hinweis: Die Änderungen im Spiel zu zweit findet ihr am Ende der Spielregeln.

Jeder von euch bekommt 4 Karten. Legt sie zunächst nebeneinander vor euch ab. Das ist eure persönliche **Auslage**. Die übrigen Karten legt ihr als **verdeckten Nachziehstapel** bereit.

Stellt einen Timer auf 4 ½ Minuten. Ihr könnt dafür zum Beispiel die Timer-Funktion eures Smartphones verwenden. Oder ihr spielt mit der mitgelieferten Musik als Zeitgeber. Nutzt dazu den QR-Code auf der Unterseite der Schublade ein. Ihr könnt die Musik entweder streamen oder herunterladen. Solltet ihr keinen QR-Code-Scanner auf eurem Smartphone haben, könnt ihr die Musik auch über www.moses-verlag.de/viereinhalb herunterladen. Wir empfehlen euch, mit der Musik zu spielen.

Wie wird's gespielt

Der erste Spieler startet die Musik bzw. den Timer. Deckt jetzt alle gleichzeitig die Karten in seiner Auslage auf und schon geht's los.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Am Ende des Laufs des Spiels kann sich die Spielrichtung allerdings mehrmals ändern.

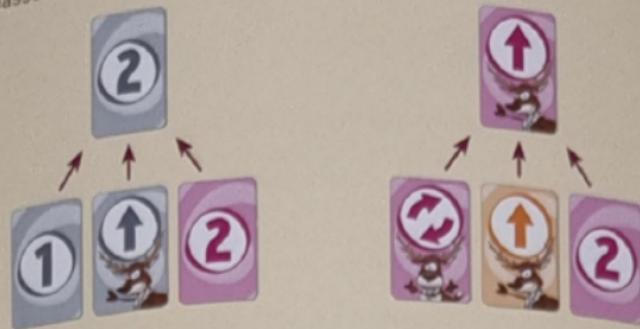
Am Zug, musst du eine Karte aus deiner Auslage in die Mitte spielen. Danach ziehst du sofort eine Karte vom Nachziehstapel und legst sie wieder in deine Auslage. So füllst du deine Auslage wieder auf 4 Karten auf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Hast du durch den Einsatz von Sonderkarten mehr als 4 Karten in deiner Auslage, ziehst du erst dann nach, wenn du **nach deinem Zug** wieder auf 4 Karten in deiner Auslage hast. Du füllst also immer nur auf 4 Karten auf.

Was musst du beim Ausspielen der Karten beachten?

Als **Startspieler** legst du eine beliebige Karte aus deiner **Auslage** in die Mitte und beginnst so den ersten von **zwei Ablagestapeln**. Die folgenden Spieler können ihre Karte entweder auf den ersten Ablagestapel legen oder den zweiten Ablagestapel begonnen habt, spielt ihr mit diesen beiden Stapeln. Ein dritter Ablagestapel ist **nicht** erlaubt.

Dabei gilt immer: Willst du eine Karte auf einen bestehenden Stapel legen? Dann muss diese die gleiche **Farbe** oder die gleiche **Zahl** bzw. dasselbe **Symbol** wie die oberste Karte haben.



Nur die Sonderkarten mit dem **weißen** Hintergrund kannst du auf **jede** Karte legen.



Was passiert, wenn ich keine Karte spielen kann?

Bist du am Zug und kannst oder willst keine deiner Karten in die Mitte legen? Dann musst du sofort **deine gesamte Auslage** offen zur Seite legen. Diese Karten zählen am Ende der Runde je 2 Minuspunkte!

Versucht also immer so zu spielen, dass der nächste Spieler ablegen kann! Danach ziehst du 4 neue Karten, die du offen vor dir ablegst. Nimm dann direkt der nächste Spieler an der Reihe.

Was machen die Sonderkarten?

Du bist dran (5x)

Wenn du diese Karte spielst, nennst du den **Namen eines beliebigen Spielers**. Das kann auch du selbst sein. Dieser Spieler ist als **Nächster** am Zug.



Richtungswechsel (5x)

Spielst du diese Karte, ändert sich sofort die **Spielrichtung**. Habt ihr bisher im Uhrzeigersinn gespielt, geht es ab jetzt gegen den Uhrzeigersinn weiter und umgekehrt.



Zwei Karten nachziehen (5x)

Der nächste Spieler zieht sofort **zwei Karten** vom Nachziehstapel und legt diese offen in seine **Auslage**. In diesem Ausnahmefall darf er dadurch mehr als 4 Karten in seiner Auslage haben.



Zur Erinnerung: Die beiden folgenden Sonderkarten „Farbwechsel“ und „Gesperrt!“ haben einen weißen Hintergrund. Diese Karten dürft ihr nicht auf **jede andere Karte** legen, auch auf eine weiße.

Farbwechsel (5x)

Die nächste auf diesen Stapel gespielte Karte darf eine der **beiden abgebildeten Farben** haben.

