

# RAGE



amigo-spiele.de/00990

mit Illustrationen von Christine Hoffmeyer

**Spieler:** 3–8 Personen

**Alter:** ab 10 Jahren

**Dauer:** ca. 45 Minuten

## Spielidee

**Rage** ist ein Stichspiel der besonderen Art: Ihr sagt vorher, wie eure Runde laufen wird, doch dann kommt alles ganz anders. Bringt ein Trumpfwechsel oder eine Minuskarte euren Plan durcheinander? Dann spielt im richtigen Augenblick einen Joker und wendet so das Blatt wieder zu euren Gunsten. Erfüllt eure Vorhersagen und geht nach zehn Runden mit den meisten Punkten aus der Partie. So gewinnt ihr und versetzt eure Mitspieler in Rage.

## Inhalt



96 Farbkarten in Gelb, Orange, Rot, Lila, Blau und Grün (je eine von 0 bis 15)

16 Aktionskarten (2x **Joker**, 4x **kein Trumpf**, 4x **Trumpfwechsel**, 3x **+5** und 3x **-5**)

## Spielvorbereitung

Nehmt ein Wertungsblatt und tragt darauf die Namen aller Mitspieler ein. Mischt alle Karten.

## Spielablauf

Über zehn Runden sagt ihr die Zahl eurer gewonnenen Stiche vorher und versucht diese Vorhersagen jeweils mit euren Handkarten zu erfüllen.

Bei einem Stichspiel spielt jeder reihum eine Karte aus. Die höchste Karte gewinnt gegen die übrigen ausgespielten Karten. Die ausgespielten Karten zusammen nennt man **Stich**.

Eine Runde besteht aus den folgenden drei Phasen:

1. Verteilen und vorhersagen
2. Spielen der Stiche
3. Prüfen und punkten

### 1. Verteilen und vorhersagen

Der Kartengeber verteilt an jeden Spieler verdeckt Handkarten: In der ersten Runde zehn, in der zweiten Runde neun usw., bis in der letzten Runde jeder nur eine Karte erhält.

Bildet mit den übrigen Karten einen verdeckten Nachziehstapel. Deckt davon solange Karten auf, bis eine **Farbkarte** sichtbar ist. Sie bestimmt die Trumpffarbe für den Beginn der Runde.

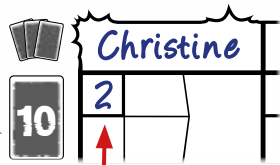


Hier ist z. B. Rot Trumpf.

Eine Karte in der Trumpffarbe gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe.

Schaut euch eure Handkarten an und sagt vorher, wie viele Stiche ihr in dieser Runde gewinnt. Dabei beginnt der Spieler links vom Kartengeber, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Notiert die Vorhersagen auf dem Wertungsblatt.

Verteilte Karten pro Runde



Anzahl der vorhergesagten Stiche

### 2. Spielen der Stiche

Wer die erste Vorhersage in der Runde gemacht hat, spielt eine Karte in die Mitte und eröffnet damit den ersten Stich. Reihum spielt jeder Mitspieler eine Karte in die Mitte. Die erste Farbkarte bestimmt, welche Farbe alle nachfolgenden Spieler in den Stich legen müssen. Das bedeutet, es muss bedient werden. Hast du keine Karte in dieser Farbe, darfst du eine beliebige **Farbkarte** oder eine **Sonderkarte** spielen. Die Farbkarte kann auch eine Karte in der Trumpffarbe sein.

**Den Stich gewinnt** die höchste Karte in der aktuellen Trumpffarbe. Liegt kein Trumpf im Stich, gewinnt die höchste Karte in der zuerst gespielten Farbe.

Christine eröffnet den Stich mit einer **blauen 13**. Kirsten bedient mit einer **blauen 10**. Kira hat kein Blau und legt eine **gelbe 10**. Johanna hat ebenfalls kein Blau. Sie spielt eine Karte in der Trumpffarbe, eine **rote 2**. Conny muss auch bedienen und legt eine **blaue 5**. Johanna gewinnt den Stich mit ihrer **roten 2**.



## Sonderkarten

Eine Sonderkarte darfst du spielen, wenn du keine Karte in der zuerst gespielten Farbe hast. Du darfst eine Sonderkarte auch spielen, solange noch keine Farbkarte in den Stich gespielt wurde.



### Joker

Spielst du einen **Joker** in den Stich, sagst du eine beliebige Farbe an. Der **Joker** wird zur höchsten Karte dieser Farbe und zählt nun als Farbkarte. Der **Joker** kann auch die aktuelle Trumpffarbe annehmen. Haben beide **Joker** in einem Stich dieselbe Farbe angenommen, ist der zweite **Joker** höher als der erste. Eröffnest du mit einem **Joker** den Stich, muss die angesagte Farbe bedient werden.



### +5 und -5

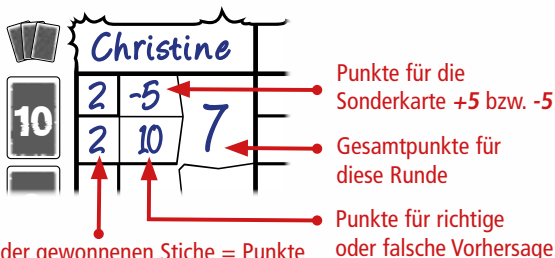
Durch diese Sonderkarten erhält der Gewinner des Stichs am Ende der Runde entsprechende Plus- bzw. Minuspunkte.



## Kein Trumpf

### 3. Prüfen und punkten

Christine hat zwei Stiche gewonnen, dafür erhält sie 2 Punkte. Da sie ihre Vorhersage erfüllt hat, notiert sie sich 10 Punkte. Einer ihrer Stiche enthält die Sonderkarte **-5**. Damit macht Christine in der ersten Runde  $2 + 10 - 5 = 7$  Punkte.



## Die nächste Runde und das Ende des Spiels

Nach der 10. Runde endet das Spiel. Wer insgesamt die meisten Punkte machen konnte, gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Varianten

**Durchmarsch:** Gewinnst du alle Stiche in einer Runde, erhältst du für jeden Stich zwei Punkte anstatt einem. In der letzten Runde mit nur einer Karte gibt es keinen Bonus für einen Durchmarsch.

A 10x10 grid with a decorative border. The top row contains numbers 1 through 10 in a stylized font. The grid is divided into four 5x5 quadrants by a central vertical and horizontal line. The left side of the grid has a decorative, wavy border. The right side of the grid has a decorative, wavy border. The bottom of the grid has a decorative, wavy border. The grid is composed of 100 cells in total.

## Wertungsblatt Page

Auch als Download unter [amigo-spiele.de/spiel/rage](http://amigo-spiele.de/spiel/rage)



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](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)