

CHIP IT



amigo-spiele.de/02006

Ein Spiel von Chikasuzu mit Grafiken von Fiore GmbH

Spieler: 3–6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt

60 Spielkarten



(je zwei **grüne** Karten mit den Werten 2–21 und je zwei **lila** Karten mit den Werten 2–11)

54 Punkte-Chips



(je 18 Chips mit 1, 2 und 3 Punkten)

Spielidee und Spielziel

Was nicht passt, wird passend gemacht! Legt eure Karten ab: einzeln oder mehrere mit gleichen Kartenwerten. Nicht passende Kartenwerte könnt ihr durch Kassieren von Punkten angleichen. Durch Passen werdet ihr die Punkte-Chips wieder los – denn am Ende gewinnt, wer als Erster weder Karten noch Chips übrig hat!

Spielvorbereitung

Mischt alle **Karten** und verteilt je nach Spielerzahl verdeckt an jeden Spieler:

Spieler	3	4	5	6
Karten	15	15	12	10

Bei drei Spielern legt ihr die nicht verteilten Karten in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in dieser Partie nicht mehr.

Legt die **Punkte-Chips** als Chip-Vorrat für alle Spieler gut erreichbar bereit. Gebt jedem Spieler Chips im Wert von **drei Punkten**. Die Stückelung spielt dabei keine Rolle, ihr könnt die Chips jederzeit im Spiel wechseln.

Legt eure Chips während des ganzen Spiels für alle Mitspieler sichtbar vor euch ab.

Spielablauf

In einer Partie spielt ihr mehrere Runden. Die erste Runde eröffnet der jüngste Spieler. Danach sind die Spieler reihum im Uhrzeigersinn dran.

Bist du an der Reihe, hast du die Wahl zwischen diesen beiden Aktionen:

1. **Kartenkombination ausspielen**
2. **Passen und Punkte abgeben**

Eine Runde endet, wenn auf eine ausgespielte Kartenkombination alle anderen Spieler reihum gepasst haben.

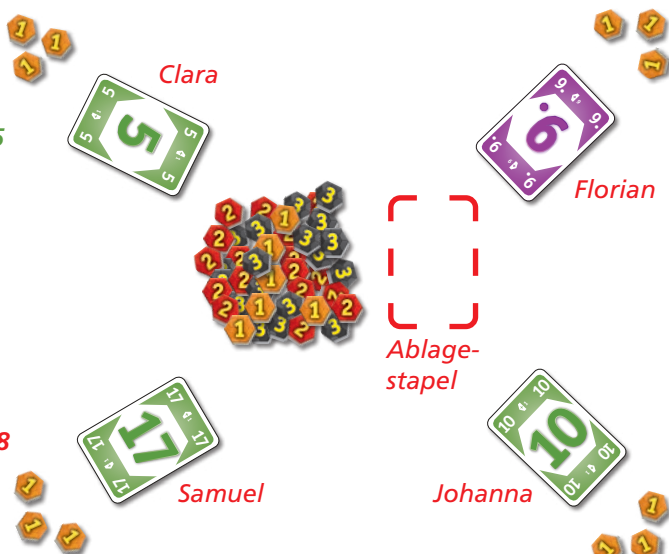
1. Kartenkombination ausspielen

Spielst du als Erster in einer Runde Karten aus, legst du eine beliebige Kartenkombination von deiner Hand offen vor dir ab. Eine Kartenkombination besteht immer aus einer **einzelnen Karte** oder **mehreren Karten mit dem gleichen Kartenwert**. Die Farbe der Karten spielt dabei keine Rolle.

Hat bereits ein Mitspieler in dieser Runde eine oder mehrere Karten ausgespielt, musst du mit deiner Kartenkombination **überbieten**. Spiele hierzu die **gleiche Anzahl Karten**, jedoch mit einem **höheren Wert** aus.

Kommst du an die Reihe und hast noch ausgespielte Karten vor dir liegen, legst du diese zuerst auf den Ablagestapel, bevor du eine neue Kartenkombination ausspielst.

1. Beispiel: Clara beginnt und spielt eine einzelne 5 aus. Die nachfolgenden Spieler müssen ebenfalls Einzelkarten spielen und überbieten reihum mit 9, 10 und 17. Clara ist wieder an der Reihe und wirft zunächst die zuvor ausgespielte 5 auf den Ablagestapel. Dann kann sie eine Karte mit Wert 18 oder höher ausspielen.



Kassiere Punkte, um Kartenwerte zu erhöhen!

In vielen Fällen hast du nicht die passenden Kartenwerte auf der Hand, um sie als Kartenkombination auszuspielen. Du kannst aber den Wert jeder Karte durch Kassieren von Punkte-Chips erhöhen.

Grüne Karten erhöhen ihren Wert je Punkt um 1.

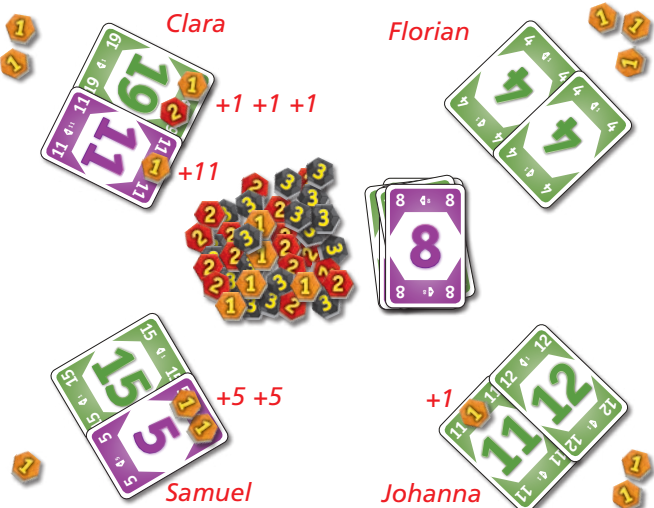


Lila Karten erhöhen ihren Wert je Punkt um den eigenen Kartenwert.



Die kassierten Punkte nimmst du aus dem Chip-Vorrat und legst sie zunächst auf die zugehörigen, ausgespielten Karten. Bevor du deine ausgespielten Karten auf den Ablagestapel legst, lege die Chips von deinen Karten für alle Mitspieler gut sichtbar vor dir ab.

2. Beispiel: Florian beginnt die Runde und spielt 4-4 aus. Johanna erhöht den Wert einer 11 für einen Punkt um 1 und spielt damit 12-12 aus. Samuel nimmt zwei Punkte, um den Wert seiner 5 zweimal um ihren Kartenwert zu erhöhen. Damit spielt er 15-15 aus. Auch Clara muss Punkte nehmen, um überbieten zu können. Die 11 erhöht sie mit einem Punkt um den Kartenwert, die 19 mit drei Punkten um insgesamt 3. Damit spielt sie schließlich eine 22-22 aus. Will Florian nun eine weitere Kartenkombination ausspielen und überbieten, muss der Wert der beiden Karten jeweils 23 oder höher sein.

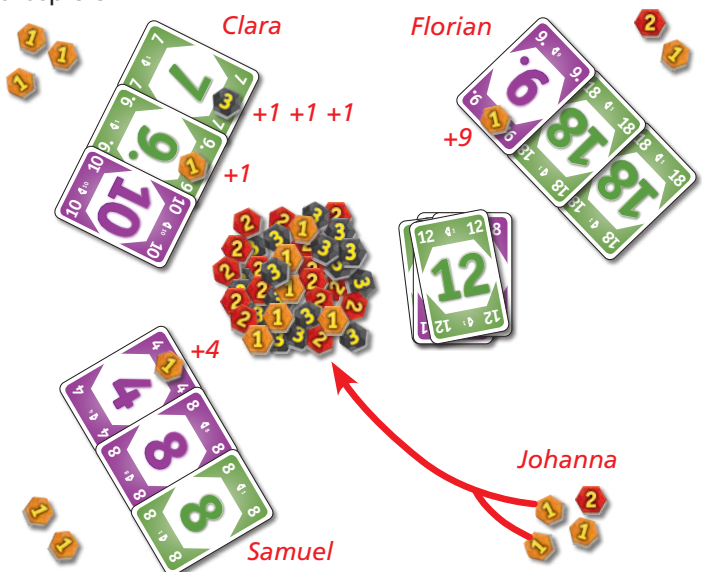


2. Passen und Punkte abgeben

Kannst oder willst du keine Handkarten ausspielen, musst du passen. Als Ausgleich darfst du aber bis zu **zwei Punkte abgeben** und in den Vorrat zurücklegen. Hast du noch zuvor ausgespielte Karten vor dir liegen, lege diese auf den Ablagestapel. Gegebenenfalls darauf liegende Punkte-Chips legst du wie gewohnt vor dir ab.

Hinweis: Eröffnest du eine neue Runde und hast keine Handkarten mehr, passt du automatisch. Dann hat der nächste Spieler die Möglichkeit, eine beliebige Kartenkombination auszuspielen.

3. Beispiel: Samuel beginnt die Runde und spielt 8-8-8. Clara überbietet mit 10-10-10, Florian mit 18-18-18. Johanna will nicht überbieten und passt stattdessen. Sie darf zwei Punkte in den Chip-Vorrat zurücklegen. Samuel muss sich danach entscheiden, ob er ebenfalls passen will oder drei Karten mit einem Wert 19 oder höher ausspielt.



Achtung: Auch wenn du gepasst hast, spielst du in der laufenden Runde weiter mit. Bist du wieder an der Reihe, hast du erneut die Wahl zwischen dem Ausspielen einer Kartenkombination und Passen.

Ende einer Runde und auf in die nächste!

Kommst du an die Reihe und kein Mitspieler hat deine zuletzt ausgespielte Kartenkombination überboten, endet die Runde. Lege deine ausgespielten Karten auf den Ablagestapel, nimm ggfs. die darauf liegenden Chips zu dir und eröffne die neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler alle Handkarten und alle Punkte-Chips loswerden konnte. Dieser Spieler gewinnt.

Wollt ihr die Platzierungen ausspielen, setzt ihr die Partie einfach wie gewohnt fort. Spieler, die keine Handkarten und keine Chips mehr haben, überspringt ihr dabei.

Varianten

1. Chip it-Turnier

Spielt insgesamt so viele Einzelpartien, wie ihr Spieler seid. Wechselt jede Partie den Startspieler, sodass am Ende jeder einmal Startspieler war.

Beendet eine Partie nicht, wenn der erste Spieler seine Handkarten und Chips losgeworden ist, sondern spielt die Platzierungen aus und verlegt **Turnierpunkte**. Folgende Punkte gibt es für die Bestplatzierten jeder Partie:

Platzierung	1.	2.	3.	4.-6.
Turnierpunkte	4	2	1	0

Notiert euch die Turnierpunkte nach jeder Partie. Am Ende gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Turnierpunkte sammeln konnte. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

2. Chip it für 2 Spieler

Ihr spielt insgesamt vier Partien. Zu Beginn jeder Partie verteilt ihr an jeden Spieler zwölf Handkarten. Bestimmt einen Startspieler. Dieser erhält Chips im Wert von zwei Punkten. Danach spielt ihr nach den gewohnten Regeln eure Karten aus.

Der Verlierer der Partie erhält für jede Karte, die er nicht von seiner Hand ausspielen konnte, zusätzliche drei Punkte. Notiert die Punkte des Verlierers und beginnt die nächste Partie. Wechselt dabei den Startspieler.

Nach vier Partien gewinnt am Ende derjenige von euch, der insgesamt die wenigsten Punkte gemacht hat.



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, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Developed by
Colon Arc