

# EX&HOPP

Das Kartenspiel,  
bei dem man „ein bißchen gemein“ sein darf!

Ravensburger® Spiele Nr. 27106 1  
Autor: Rüdiger Dorn · Illustration: K. Wilinski · Design: Ravensburger  
Für 2 bis 6 Spieler von 10 – 99 Jahren

## Inhalt

72 Zahlenkarten (mit den Zahlenwerten  
1–12 in 6 Farben)



6 Farbkarten (Vorderseite und Rückseite gleich)



6 Punktekärtchen, rot



12 Punktekärtchen, schwarz



## Ziel des Spiels

Jeder Mitspieler versucht für sich selbst die fetten Punkte abzuräumen und den anderen Mitspielern die miesen Punkte aufs Auge zu drücken. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

## Vorbereitung

### Die Farbkarten

Die 6 Farbkarten werden aussortiert. Jeder Mitspieler erhält eine Farbkarte, die er offen vor sich auf den Tisch legt. Nicht benötigte Farbkarten gehen aus dem Spiel. Die Farbkarten bleiben während des ganzen Spiels offen vor jedem Spieler liegen, damit jeder Spieler weiß, wer für welche Farbe spielt.



### Die Zahlenkarten

Zahlenkarten in den Farben, die nicht am Spiel teilnehmen (d. h. deren Farbkarten bereits beiseite gelegt sind), werden aussortiert und in die Spielschachtel zurückgelegt. Sie werden für dieses Spiel nicht benötigt. Nun werden alle am Spiel teilnehmenden Zahlenkarten gut zusammengemischt und an jeden Spieler 4 Karten verteilt. Die nicht ausgeteilten Zahlenkarten werden in die Tischmitte gelegt und bilden den Ziehstapel.





### Die Punktekärtchen

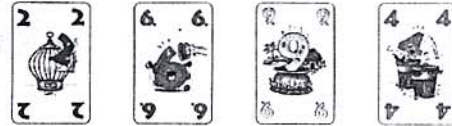
Die Punktekärtchen werden vor dem allerersten Spiel aus der Stanztafel ausgebrochen und verdeckt gemischt.



Dann werden 4 Stück gezogen und offen in einer Reihe untereinander ausgelegt. Die restlichen Punktekärtchen bleiben verdeckt auf einem Stapel und kommen erst im Laufe des Spiels zum Einsatz.



Die schwarzen Punktekärtchen zählen bei der Abrechnung positiv und die roten negativ.



Jedes offenliegende Punktekärtchen bildet den Anfang einer Zahlenkarten-Reihe. Das Punktekärtchen gibt die Anzahl der Zahlenkarten an, die im Verlauf des Spiels in die Reihe daneben gelegt werden müssen und gleichzeitig den Wert, den die Reihe dann bei der Abrechnung zählt. Die schwarzen Punktekärtchen zählen bei der Abrechnung positiv und die roten negativ.



### Los geht's

Der Spieler, der Milch am liebsten auf „Ex“ austrinkt, beginnt. Ein Spieler, der an der Reihe ist, legt eine seiner Zahlenkarten ab oder versucht einen Kartentausch.

### Karten ablegen

Wer an der Reihe ist, kann eine seiner Zahlenkarten aus seiner Hand neben ein beliebiges Punktekärtchen oder eine bereits ausgespielte Karte ablegen. Anschließend zieht er gleich wieder eine Karte vom Stapel nach, so daß er immer 4 Karten auf der Hand hat. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. So entstehen im weiteren Verlauf des Spiels 4 Zahlenkarten-Reihen.

Die abgelegte Zahlenkarte zählt immer für den Spieler, dessen Farbe sie zeigt. Daher versucht jeder Spieler, möglichst viele Punkte für seine eigene Farbe zu sammeln und den anderen möglichst wenig Punkte zu gönnen. Doch dies gelingt nicht immer, da jeder Spieler so denkt.

### Kartentausch

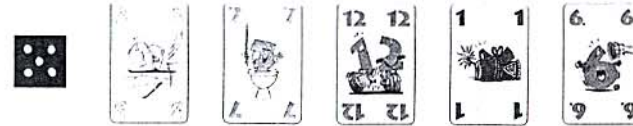
Wer an der Reihe ist, kann **anstatt** eine Zahlenkarte abzulegen, auch versuchen, eine Zahlenkarte mit einem Mitspieler zu tauschen. Dazu gibt er nur die Farbe der zu tauschenden Zahlenkarte an, nicht den Wert.

**Beispiel:** „Gebe Rot gegen Grün.“ Geht ein Mitspieler auf den Tausch ein, werden die Karten verdeckt ausgetauscht. Der Zug ist somit beendet, der nächste Spieler ist an der Reihe. Möchte kein Mitspieler tauschen, dann hat er Pech gehabt. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.



#### Wie wird eine Reihe abgerechnet?

Ist eine Zahlenkarten-Reihe voll, d. h. es liegen so viele Karten in einer Reihe neben einem Punktekartchen, wie Punkte auf dem Punktekartchen zu sehen sind, wird abgerechnet. Dazu werden die Werte aller farbgleichen Zahlenkarten in dieser Reihe zusammengezählt. Der Spieler, der dann den höchsten Gesamtwert hat, erhält das Punktekartchen und legt es vor sich ab. Immer daran denken! Die schwarzen Punktekartchen zählen bei der Abrechnung positiv und die roten negativ.



**Beispiele:** Neben einem schwarzen Punktekartchen mit 5 Punkten liegen folgende 5 Zahlenkarten: Gelb 3, Grün 7, Rot 12, Blau 1, Grün 6. Der Spieler mit der Farbe „grün“ hat zwei Zahlenkarten mit dem höchsten Gesamtwert, nämlich 13, und erhält das Punktekartchen mit 5 Pluspunkten.



Neben einem roten Punktekartchen mit 4 Punkten liegen folgende 4 Zahlenkarten: Grün 8, Rot 4, Gelb 11, Rot 5. Der Spieler mit der Farbe Gelb hat mit einer Zahlenkarte den höchsten Gesamtwert von 11 und erhält leider das Punktekartchen mit 4 Minuspunkten.

Nach einer Abrechnung kommen die in dieser Reihe ausgelegten Zahlenkarten auf einen Ablagestapel. Ein neues Punktekartchen wird aufgedeckt und auf den freigewordenen Platz gelegt.

### **Gleichstand**

Ist eine Zahlenkarten-Reihe voll, und haben zwei oder mehrere Spieler den gleichen höchsten Gesamtwert, dann bekommt keiner das Punktekartchen. Es bleibt einfach liegen! Allerdings kommen alle Zahlenkarten aus dieser Reihe auf den Ablagestapel, und die Reihe wird neu gelegt.

### **Kartenstapel zu Ende**

Ist der Ziehstapel zu Ende, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Ziehstapel.

### **Alles hat ein Ende**

Das Spiel endet sofort, wenn alle Punktekartchen vergeben worden sind. Jetzt zählt jeder Spieler seine erworbenen Pluspunkte zusammen und zieht die miesen Minuspunkte ab. Der Spieler, der nun die meisten Pluspunkte hat, gewinnt das Spiel.



*Herzlichen Glückwunsch!*

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg



221506