

Spielende

Sobald ein Spieler die letzte Karte seines Stapels auf einen der Ablagestapel gelegt hat, endet das Spiel. Dieser Spieler ist dann auch der Gewinner.

Herzlichen Glückwunsch!

Man kann „Nur Mut!“ über mehrere Runden spielen. Am Ende einer Runde bekommen die Spieler für jede noch in ihrem eigenen Stapel verbliebene Karte einen Minuspunkt notiert. Nach einer vorher bestimmten Anzahl von Runden werden dann die Minuspunkte zusammengezählt. Wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg



Ravensburger

221505



Ravensburger

MUR MUT!

Ravensburger® Spiele Nr. 27105 4
Autor: Jürgen P. K. Grunau · Illustration: Jet & Joan · Design: Ravensburger
Für 2 - 7 Spieler von 8 - 99 Jahren
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Inhalt
81 doppelseitige Karten
(auf beiden Seiten Zahlen und Joker)



Ziel des Spiels

Wer als erster seine 10 Karten ablegen kann, gewinnt das Spiel. Dabei gilt es, ab und zu Mut zu beweisen und ein Risiko einzugehen.

Die Karten

Die Karten haben keine Rückseiten. Auf beiden Seiten sind Zahlen oder Joker abgebildet.

Vorbereitung

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten, die er als Stapel vor sich hinlegt. Von den übrigen Karten werden 3 nebeneinander in die Mitte des Tisches gelegt. Sie bilden die Basis für die 3 Ablagestapel. (Zeigt eine der Karten einen Joker, muß dieser durch eine beliebige andere Karte ersetzt werden.) Die restlichen Karten gehen aus dem Spiel.



...und schon geht's los!

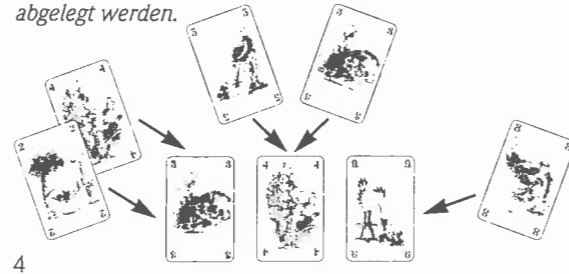
Das Spiel beginnt

Der mutigste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht nun, die oberste Karte seines Stapels auf einen der 3 Ablagestapel abzulegen.

Das Ablegen

Der Spieler kann eine Karte dann ablegen, wenn die Zahl auf seiner Karte um eine Zahl größer oder kleiner ist als die Zahl oben auf einem der 3 Ablagestapel.

Beispiel: Auf dem 1. Ablagestapel liegt eine 3, auf die also eine 2 oder eine 4 abgelegt werden kann. Auf dem 2. Ablagestapel liegt eine 4 oben. Es kann eine 3 oder 5 abgelegt werden. Auf den 3. Ablagestapel, auf dem eine 9 liegt, kann nur eine 8 abgelegt werden, da es keine höhere Zahl als 9 gibt. Natürlich kann immer ein Joker abgelegt werden.



4

Ein Spieler, der am Zug ist, hat immer 3 Möglichkeiten:

1. Er kann (muß aber nicht!) eine passende Karte ablegen. Sein Zug ist damit beendet, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.
2. Er kann passen, und der nächste Spieler kommt gleich dran, oder
3. Er spielt die Risiko-Variante „Nur Mut!“



Nur Mut!

Dazu dreht er die oberste Karte von seinem Stapel um, und jetzt kann er Pech oder auch Glück haben.

Mut bewiesen, aber Pech gehabt!

Schade, leider paßt auch die umgedrehte Karte auf keinen der Ablagestapel. Der Mut des Spielers wird nicht belohnt; er muß den Ablagestapel mit der höchsten Zahl oben zu sich nehmen und diesen Stapel in seinen Kartensapel vor sich untermischen. Damit ist sein Zug beendet. (Sonderfall: Haben 2 oder alle 3 Stapel eine gleich hohe Zahl oben, kann ein Ablagestapel ausgesucht werden.) Der folgende Spieler muß anschließend wieder mit seiner obersten Karte den 3. Ablagestapel eröffnen, und sein Zug ist damit beendet.

5



Glück gehabt!

Prima! Paßt die eben umgedrehte Karte, legt der Spieler diese Karte ab, und er bleibt zur Belohnung am Zug. Jetzt kann er wieder zwischen den 3 Möglichkeiten auswählen: ablegen, passen oder nochmals die „Nur Mut!“-Variante spielen.

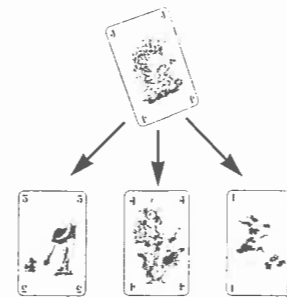
(Im Extremfall kann ein Spieler während eines Zuges alle seine Karten ablegen, wenn er hintereinander immer Glück bei der „Nur Mut!“-Variante hat.)

Der Joker

Ist ein Spieler an der Reihe, und die oberste Karte seines Stapels ist ein Joker, so kann er frei wählen, auf welchen der 3 Ablagestapel er den Joker legt. Der Joker **muß** gelegt werden. Anschließend legt der Spieler die oberste Karte seines Stapels auf den Ablagestapel mit dem Joker, so daß wieder eine Zahl oben liegt.

Sollten noch weitere Joker folgen, legt man solange ab, bis eine Zahl auf dem Ablagestapel liegt. Danach ist der

nächste Spieler an der Reihe. Hat ein Spieler durch Um-drehen einen Joker aufgedeckt, dann darf er noch eine Zahlenkarte auf den Ablagestapel mit dem Joker legen, um seinen Zug zu beenden.



Runde der Mutlosen

Verläßt alle Spieler eine Runde lang der Mut, und sie passen alle, so muß derjenige, der als erster in dieser Runde gepaßt hat, mit einer „Nur Mut!“-Variante weiterspielen.