

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 notieren.

Ziel des Spiels

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

So macht ihr das Spiel startklar

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

Mischt alle 95 Karten. Jeder von euch bekommt 4 Karten. Legt sie zunächst verdeckt und 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.

Scannt 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 unter www.moses-verlag.de/viereinhalb herunterladen. Wir empfehlen euch, mit der Musik zu spielen.

So wird's gespielt

Startet die Musik bzw. den Timer. Deckt jetzt alle gleichzeitig die Karten in eurer Auslage auf und schon geht's los.

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

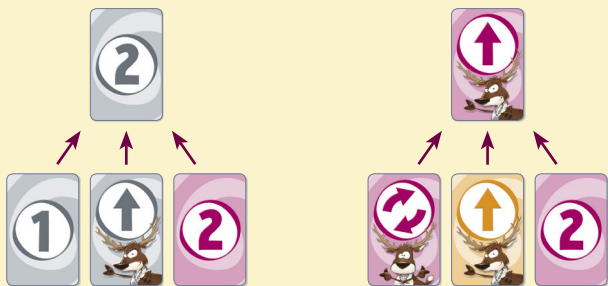
Bist du am Zug, musst du eine Karte aus deiner Auslage in die Mitte spielen. Danach ziehst du sofort eine Karte vom Nachziehstapel und legst sie offen in deine Auslage. So füllst du deine Auslage wieder auf 4 Karten auf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

*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 3 Karten** in deiner Auslage hast. Du füllst also immer nur auf 4 Karten auf.*

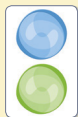
Was musst du beim Ausspielen der Karten beachten?

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 mit einer beliebigen Karte beginnen. Sobald ihr 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. Nun ist 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 kannst 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 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.



Gesperrt! (5x)

Mit dieser Karte **sperrst** du den Ablagestapel für **3 Spielzüge**!



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

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

Achtung: Es ist nicht erlaubt, beide Ablagestapel gleichzeitig zu sperren. Sollte dies dein einzig möglicher Zug sein, kannst du keine Karte 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 laut „Drei“, beim zweiten „Zwei“ und beim dritten „Eins“.

Ende des Spiels

Die Spielrunde endet sofort nach **Ablauf der 4 ½ Minuten** oder wenn ihr es schafft, den gesamten **Kartenstapel durchzuspielen** und ihr **keine** Karten mehr in euren **Auslagen** habt. Dann kommt es zur Punktwertung dieser Runde.

Für 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 sogar 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 könnt ihr nachsehen, wie gut ihr abgeschnitten habt:

0 Minuspunkte	Einfach meisterlich! Eigentlich kaum zu glauben.
1 bis 15 Minuspunkte	Ganz starke Leistung! Ein echter Platzhirsch!
16 bis 35 Minuspunkte	Ihr habt den Dreh raus!
36 bis 60 Minuspunkte	Ein respektables Ergebnis! Weiter so!
61 bis 90 Minuspunkte	Da hattet ihr wohl Pech ... aber das geht besser.
91 und mehr Minuspunkte	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 aufgedeckt 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 Variante 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: Elke 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

