

# INPUT

DAS PFIFFIGE SPIEL  
UM ZAHLEN UND  
PUNKTE!

Autor: *sepp* Edelbert Wiedmann  
 Grafik/Typo: Johann Rüttinger  
 Rolf Vogt  
 Redaktion: Kathi Kappler  
 © 1998: DREI MAGIER SPIELE  
 Mühlenstraße 10  
 91486 Uehlfeld

## SPIELER

2 oder 3 ab 10 Jahre/Erwachsene  
 ... ab 6 Jahre: siehe Sonderregeln S. 6

## MATERIAL

... 10 Zahlenkarten  
 ... 3 x 7 zweiseitige Setzsteine  
 in Gelb, Rot und Blau  
 ... Spielanleitung



Auf den Karten sind  
 „in Streifen geschnittene Zahlen“  
 von 1 bis 9 sowie die Null dargestellt.

Die Setzsteine tragen beidseitig  
 folgende Symbole:



**Voll**



**Rund**



**Halb**



**Schräg**

Die Symbole **Voll**, **Halb** und **Rund** sind  
 je dreimal vorhanden, **Schräg** gibt es  
 viermal.

Den **Joker** gibt es  
 pro Farbe einmal.



**Joker**

Jeder der sieben Steine einer Farbe ist ein  
 Unikat, also nur einmal vorhanden.

## SPIELZIEL

Es geht darum die Zahlen auf den Karten aus jeweils 5 Steinen zusammenzusetzen und mit den fertigen Zahlen Punkte für sich zu gewinnen.

**Eine Zahl gewinnt, wer den letzten, noch fehlenden Stein (Schluss-Stein) auf eine Zahlenkarte legen kann und somit diese Zahl komplett macht. Die der Zahl entsprechenden Punkte werden für den Spieler notiert.**

Wer zuerst **21 Punkte** erreicht, hat das Spiel gewonnen ... **bei drei Spielern!**

**Bei zwei Spielern** gewinnt, wer als erster **17 Punkte** erreicht.

## SPIELVERLAUF

Spielt man nach der Grundregel, werden **bei drei Spielern** die Karten von **1 bis 9** nebeneinander in die Tischmitte gelegt. **Die Null wird nicht benötigt.** (Das Spiel mit der Null – siehe Sonderregel Seite 6)

Spielt man **zu zweit**, werden nur die Karten **von 1 bis 6** genommen. Die restlichen Karten kommen in die Schachtel zurück. Sie werden nicht benötigt.

Jeder Spieler nimmt vor dem Start **alle sieben Setzsteine einer Farbe** zu sich. Die vier Formen auf den Steinen entsprechen den Formen auf den Karten.

Mit dem 5. Symbol, dem Joker (♦) kann man jedes der vier anderen Symbole ersetzen. Vom Joker weiß man, dass er auf seiner Rückseite „Schräg“ trägt ...

Bevor mit dem Setzen begonnen wird, werden die Steine gemischt, indem jeder seine Steine aus den Händen auf den Tisch fallen lässt. Ist der Joker (♦) sichtbar, muss er umgedreht werden.

Die anderen Steine bleiben so liegen, wie sie gefallen sind!

Die Spieler dürfen **keinesfalls nachsehen**, welche Symbole auf den Unterseiten verborgen sind!

**Jetzt wird bestimmt, wer als Erster setzt, und das Spiel kann beginnen.**

Gesetzt wird **reihum – abwechselnd jeweils ein Stein** – auf eine beliebige freie und passende Stelle einer beliebigen Zahlenkarte.

Jeder kann sich mit seiner Farbe am „Bau“ jeder Zahl beteiligen. Wer an der Reihe ist, **muss** einen Stein setzen!

## WICHTIG:

**Setzen heißt in jedem Fall: Umdrehen!**

Das bedeutet:

Der Spieler entscheidet für sich, an welcher Zahl er „mitbauen“ möchte. Dann muss er sich überlegen, welche **Unterseite** einer seiner Steine das gewünschte Symbol tragen könnte.

Er nimmt den ausgewählten Stein in die Hand – **dreht ihn um** – und erst jetzt erscheint das Symbol, das tatsächlich zum Einsatz kommt!

Diese Seite **muss gesetzt werden.**

Hat man sich geirrt und das Symbol passt nicht auf die ausgewählte Karte, muss eine andere Karte damit belegt werden. Der Stein darf nicht zurückgenommen werden.

- Kann nicht gesetzt werden, weil **kein** passenes **Symbol** auf den Karten **frei ist**, muss der Spieler den Stein in seinen Vorrat zurücknehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe!

- **Es gilt:** Berührt - geführt!

**Gesetzt werden kann** (immer mit Umdrehzwang):

- aus dem eigenen Vorrat an Steinen

- aus einer begonnenen Zahl
- aus einer abgeschlossenen Zahl

**Versetzt werden darf auch** innerhalb einer Zahl

- **Pendelzüge sind nicht erlaubt** (mehrfach zwischen zwei Feldern hin und her setzen).

## DER SCHLUSS-STEIN

**Schluss-Stein ist immer der letzte noch fehlende Stein einer Zahl**, unabhängig von seiner Position innerhalb der Zahl!

- **Der Schluss-Stein muss – vor dem Umdrehen – angesagt werden.**

Derjenige, der den Schluss-Stein richtig angesagt hat und ihn setzen kann, ist Gewinner der Zahl. Er bekommt den jeweiligen Punktwert der Zahl gutgeschrieben. Die **1 zählt zehn Punkte (!)**, die 2 zählt zwei Punkte, die 3 drei Punkte, die 4 vier Punkte usw.

**Den Schluss-Stein darf nur setzen**

- wer ihn richtig angesagt hat,
- bereits mit **mindestens einem Stein** am Bau der betreffenden Zahl

... Bitte wenden!

beteiligt ist,

- keinen Stein mehr auf der Zahlenkarte einer abgeschlossenen Zahl hat (gleichgültig, von wem sie gewonnen wurde).

**Das Joker-Symbol darf nicht als Schluss-Symbol gesetzt werden (wohl aber die Rückseite des Joker-Steins, „Schräg“)!**

Ist der Schluss-Stein falsch angesagt worden, muss der Stein anderweitig gesetzt werden. Dem betreffenden Spieler werden Punkte in Höhe der angestrebten Zahl abgezogen – allerdings nur bis Null – Minuspunkte gibt es nicht.

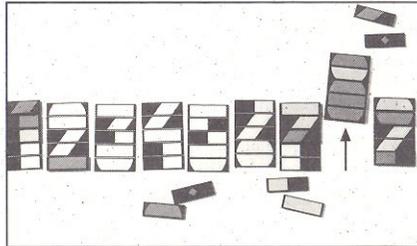
Ein umgedrehter Stein, der sich vom Symbol her als Schluss-Stein eignen würde, aber nicht angesagt wurde, darf nicht als Schluss-Stein gesetzt werden.

## ZAHL IN EINER FARBE

Gelingt einem Spieler der Aufbau einer Zahl ganz in seiner Farbe, so erhält er **zwei** Punkte.

## ABBAU DER ZAHLN

Ist der Schluss-Stein einer Zahl gesetzt, schiebt man die betreffende Karte etwas nach oben aus der Reihe.



Die Spielsteine dieser Zahl bleiben im Spiel und können für den Bau neuer Zahlen verwendet werden.

Möchte ein Spieler eine andere Zahl „fertig machen“ indem er den Schluss-Stein setzt, darf er **keinen eigenen Stein mehr auf einer der nach oben geschobenen Karten haben**, gleichgültig ob er sie gewonnen hatte oder nicht. Frühestens mit dem letzten „abgebauten“ Stein darf er eine weitere Zahl „fertig machen“.

Ist eine Zahl **vollständig abgebaut**, wird die Karte wieder **in die Reihe zurückgeschoben** und kann dann erneut besetzt werden.

5

## SPIELLENDE

Hat ein Spieler die vorgegebene Punktzahl (bei drei Spielern 21 Punkte, bei zwei Spielern 17 Punkte) erreicht, ist er Gewinner der Partie! Eventuell überzählige Punkte verfallen.

Viel Vergnügen!

## SONDERREGELN

- Die »Null«
- Die Karte mit der Null wird beim 2er- oder 3er-Spiel auch mit aufgelegt
- Die Null kann – nach Ansage – von einem Spieler, der an der Reihe ist, **in einem Zug gesetzt werden**.

**Schafft es der Spieler**, verlieren der oder die Mitspieler die Punkte ihrer zuletzt gewonnenen Zahl.

**Kann er seine Ansage nicht erfüllen**, verliert er selbst die Punkte seiner zuletzt gewonnenen Zahl. Das Joker-Symbol darf in diesem Fall auch zum Schluss gesetzt werden. Die Null ansagen kann nur, wer schon eine Zahl gewonnen hat. **Die Null kann nur einmal pro Spiel und Spieler angesagt werden.**

6

Der Abbau geschieht nach den üblichen Regeln.

## VARIANTEN

Nach Belieben kann man erleichternde oder erschwerende Sonderregeln erfinden und vereinbaren, wie z. B.:

- Wer eine Karte allein belegen kann, bekommt (statt 3 Bonuspunkten) die doppelte Punktzahl der jeweiligen Zahl gutgeschrieben.
- Der Umdrehzwang entfällt bei einer bestimmten Zahl, die **vor** Spielbeginn vereinbart werden muss.
- Der Gewinn einer vorher vereinbarten Zahlenkombination bedeutet den **sofortigen Gewinn** des Spiels (z. B. 1/2/3 oder 8/9 oder 2/4/6).
- Auch mit dem Joker-Symbol darf „fertig gemacht“ werden.
- Spielen Kinder mit Erwachsenen, entfällt der Umdrehzwang ... aber nur für die Kinder!

**Also dann – viel Spaß!**

*Anmerkung: Wenn wir das Wort Spieler benutzen, meinen wir selbstverständlich Spieler und Spielerinnen.*