

FOR ONE



# NUMBER UP



Challenge-Heft

Reiner Knizia



# Kapitel 1: COLOR-UP

## Allgemein

In diesem Heft findest du Vorbereitungsschritte und Beschreibungen für jedes Level.



**Zu verwendende Kartenanzahl**

Sortiere die Kartenwerte **1-5** oder **1-6** in der angegebenen Farbanzahl (**6, 7** oder **8**) heraus. Mische die Karten gut durch und lege den Stapel verdeckt bereit.



**Zu verwendende Startkarte**

Leg die Startkarte in die Mitte und spiele entsprechend auf einem 5x5 oder 6x6 Raster.



**Zielpunkte für Checkmarker**

Die Zahl gibt an, welche Zielpunkte in einer Zeile oder Spalte mindestens nötig sind, um die Checkmarker zu erhalten. Ein Checkmarker zählt 10 Punkte bei der Wertung am Ende.

Unter **Punktwertung** erfährst du die Details für die Wertung des jeweiligen Levels.

Im **Kapitel 1** geht es darum, pro Zeile und Spalte möglichst viele Kartenwerte in einer übereinstimmenden Farbe zu legen.

## Kapitel 1

350			
300			
250			
>0			

## Level 1



30

1-5  
6



5x5

Zielpunkte: 9 =

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Addiere jeweils alle Kartenwerte einer übereinstimmenden Farbe. Wähle jeweils die Farbe, die dir die meisten Punkte bringt. Die Karten müssen nicht nebeneinander liegen. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.



**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du in Grün  $3+4+2 = 9$  Punkte erzielt und einen Checkmarker gesetzt, der 10 Punkte zählt. In der zweiten Zeile hast du in Blau  $4+3+1 = 8$  Punkte erzielt und den entsprechenden Zahlenchip hinter die Zeile gesetzt.

80			
70			
60			
>0			

## Level 2



30

1-5  
6



5x5

Zielpunkte: 8 =

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Addiere jeweils alle Kartenwerte einer übereinstimmenden Farbe. Nur für dieses Level: Es zählen hierbei nur die Farbkarten, die lückenlos aneinander liegen. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.



**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du in Grün nun  $3+4 = 7$  Punkte erzielt und setzt den entsprechenden Zahlenchip hinter die Zeile. In der zweiten Zeile hast du in Blau  $4+3+1 = 8$  Punkte erzielt und einen Checkmarker gesetzt, der 10 Punkte zählt.

80			
70			
60			
>0			

# Level 3

30
 

1-5
6

 5x5

Zielpunkte: 8 =

**Besonderheit:** Du darfst 2x im Spiel entscheiden, eine gerade gezogene Karte NICHT ins Raster zu legen, sondern aus dem Spiel zu entfernen.

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte & Diagonalen:** Addiere jeweils alle Kartenwerte einer übereinstimmenden Farbe. Für dein Spielergebnis multiplizierst du nur den niedrigsten Punktwert aller Zeilen, Spalten und Diagonalen mit 10.



**Beispiel:** Dein niedrigster Punktwert liegt in der Diagonalen und beträgt  $1+3 = 4$ . Dein Spielergebnis ist daher  $4 \times 10 = 40$  Punkte.

60			
50			
40			
>0			

# Level 4

30
 

1-5
6

 5x5

Zielpunkte: 6 =

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Addiere jeweils alle Kartenwerte einer übereinstimmenden Farbe. Es zählt jedoch nur die zweitstärkste Farbe in jeder Zeile und Spalte. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.



**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du in Grün  $3+4+2 = 9$  und in Blau  $5+2 = 7$  Punkte erzielt und einen Checkmarker gesetzt, der 10 Punkte zählt. In der zweiten Zeile hast du in Blau  $4+3 = 7$  und in Gelb 4 Punkte erzielt. Dafür zählst du 4 Punkte.

60			
50			
40			
>0			

# Level 5

40
 

1-5
8

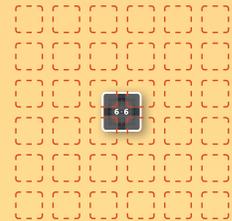
 6x6

Zielpunkte: 9 =

**Besonderheit:** Es wird nun auf einem großen Raster und mit allen 8 Farben gespielt. Hierzu wird die Startkarte auf die schwarze 6x6 Seite gedreht. Die ersten 4 Karten, die du ziehst, müssen auf die 4 angezeigten Startplätze gelegt werden. Ziehe die Karten nacheinander und entscheide jeweils, auf welches der noch freien Felder der Startkarte du sie legst.

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Addiere jeweils alle Kartenwerte einer übereinstimmenden Farbe. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

**Raster:**  
6x6



100			
90			
80			
>0			

# Kapitel 2:

# NUMBER-UP

In diesem **Kapitel 2** geht es weitestgehend darum, in jeder Zeile und Spalte des Rasters möglichst viele Karten mit übereinstimmenden Werten zu legen.

**Hinweis:** Die Farben spielen in diesem Kapitel keine Rolle für die Wertungen.

## Ab Level 8

**-10**

Wenn du in einer Zeile bzw. Spalte einen Punktwert unter 0 erzielst, musst du dort einen Minusmarker setzen (drehe hierzu einen Checkmarker um, sodass die schwarze Seite sichtbar ist). Diese Zeile bzw. Spalte zählt dann -10 Punkte – unabhängig davon, wie viele Punkte du in dieser Zeile bzw. Spalte tatsächlich erreicht hast.

Abweichend von der Grundregel, setzt du die Checkmarker nun erst, wenn die ganze Zeile oder Spalte mit Karten gefüllt ist, da erst dann der Punktwert jeder Zeile und Spalte feststeht.

## Kapitel 2

400			
350			
300			
>0			

## Level 6

	30	1-5		5x5
		6		

Zielpunkte: 9 =

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Kommt ein Wert mindestens 3x vor (= Drilling), erhältst du dafür 9 Punkte und darfst einen Checkmarker setzen. Kommt ein Wert 2x vor, erhältst du dafür einmal die Punkte des Werts. Kommt ein Wert nur 1x vor, erhältst du dafür keine Punkte. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

4	5	3	4	5	
2	3	2	4	2	

**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du 2x den Wert 4 und 2x den Wert 5 gelegt. Du hast damit  $4+5 = 9$  Punkte erzielt und einen Checkmarker gesetzt. In der zweiten Zeile hast du mit 3x dem Wert 2 ebenfalls 9 Punkte erzielt und einen Checkmarker gesetzt.

90			
80			
70			
>0			

## Level 7

	30	1-5		5x5
		6		

Zielpunkte: 7 =

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Ab jetzt zählen Drillinge nur noch beim Wert 1. Kommt die Karte mit dem Zahlenwert 1 mindestens 3x vor, erhältst du dafür 9 Punkte. Kommt ein Wert (mindestens) 2x vor, erhältst du dafür einmal die Punkte des Werts. Kommt ein Wert nur 1x vor, erhältst du dafür keine Punkte. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

4	5	3	4	5	
2	3	2	4	2	

**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du weiterhin  $4+5 = 9$  Punkte erzielt und einen Checkmarker gesetzt. In der zweiten Zeile hast du mit 3x dem Wert 2 jetzt nur 2 Punkte erzielt.

80			
70			
60			
>0			

## Level 8



Zielpunkte:  $5 = \text{🎯}$   $< 0 = -10$   
 $10 = \text{🎯🎯}$

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Wie in Level 7, jedoch: Kommt ein Wert nur 1x vor, musst du diesen Wert nun vom jeweiligen Punktwert abziehen. Wenn du in einer Zeile bzw. Spalte einen Punktwert von mindestens 10 erzielst, darfst du dort sogar zwei Checkmarker setzen, die dir dann 20 Punkte einbringen.



**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du je 2x den Wert 3 und Wert 1 gelegt, aber nur 1x den Wert 5. Somit zählst du  $3+1-5 = -1$  Punkte. Du musst einen Minusmarker setzen, der -10 Punkte einbringt.

In der zweiten Zeile hast du 3x den Wert 1 und 2x den Wert 4 gelegt. Dafür zählst du  $9+4 = 13$  Punkte und setzt zwei Checkmarker, die zusammen 20 Punkte zählen.

70			
60			
50			
>0			

## Level 9



Zielpunkte:  $5 = \text{🎯}$   $< 0 = -10$   
 $10 = \text{🎯🎯}$

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Wie zuvor in Level 8, jetzt allerdings in dem größeren Kartenraster mit den Werten 1–6 in 7 Farben.

Kommt der Wert 1 mindestens 3x vor, erhältst du dafür 9 Punkte. Kommt ein Wert (mindestens) 2x vor, erhältst du dafür einmal die Punkte des Werts. Kommt ein Wert nur 1x vor, musst du diesen Wert vom jeweiligen Punktwert abziehen. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

100			
90			
80			
>0			

## Level 10



Zielpunkte:  $9 = \text{🎯}$

In diesem Level gilt es, in jeder Zeile und in jeder Spalte möglichst viele einzelne Karten mit unterschiedlichen Werten abzulegen.

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Addiere alle Kartenwerte, die in dieser Zeile bzw. Spalte nur 1x vorkommen. Für Kartenwerte, die mehrfach vorkommen, erhältst du keine Punkte.



**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du mit drei einzelnen Werten  $3+4+5 = 12$  Punkte erzielt und einen Checkmarker gesetzt. Dafür zählst du wie üblich 10 Punkte – nicht 12! In der zweiten Zeile hast du mit drei einzelnen Werten  $1+4+3 = 8$  Punkte erzielt.

100			
90			
80			
>0			

# Kapitel 3:

# MIX-UP

In diesem **Kapitel 3** geht es darum, in jeder Zeile und Spalte des Rasters sowohl Karten einer übereinstimmenden Farbe, als auch Karten eines übereinstimmenden Werts zu legen.

## Level 11

 30     1-5  
6      5x5

Zielpunkte: 8 = 

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Multipliziere die Anzahl der Karten einer übereinstimmenden Farbe mit der Anzahl der Karten eines übereinstimmenden Werts. Es geht hier also nur um die Anzahl der Karten, nicht um die Kartenwerte an sich. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

2	3	4	2	2	
5	3	3	2	1	

6

**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du drei grüne Karten und drei 2er gelegt. Damit hast du  $3 \times 3 = 9$  Punkte erzielt und einen Checkmarker gesetzt. In der zweiten Zeile hast du drei lila Karten und zwei 3er gelegt. Damit hast du  $3 \times 2 = 6$  Punkte erzielt.

## Level 12

 42     1-6  
7      6x6

Zielpunkte: 8 =   
 12 =  

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Multipliziere wieder die Anzahl der Karten einer übereinstimmenden Farbe mit der Anzahl der Karten eines übereinstimmenden Werts – jetzt allerdings in dem größeren Kartenraster.

Für dein Spielergebnis zählst du lediglich alle gesetzten Checkmarker zusammen und multiplizierst sie mit 10.

### Kapitel 3

			
520			
450			
380			
>0			

			
70			
60			
50			
>0			

			
120			
100			
80			
>0			

# Level 13

30     1-5  
 6     5x5

Zielpunkte: 6 =

**Besonderheit:** Du darfst 2x im Spiel entscheiden, eine gerade gezogene Karte NICHT ins Raster zu legen, sondern aus dem Spiel zu entfernen.

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Wie in Level 11. Hier müssen die Karten der übereinstimmenden Farbe allerdings lückenlos nebeneinander liegen, ebenso die Karten des übereinstimmenden Werts. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

1	3	4	1	1	4
5	3	3	2	1	

**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du zwei benachbarte grüne und zwei benachbarte 1er gelegt und somit  $2 \times 2 = 4$  Punkte erzielt. In der zweiten Zeile hast du drei benachbarte lila Karten und zwei benachbarte 3er gelegt. Du erzielst damit  $3 \times 2 = 6$  Punkte und setzt einen Checkmarker.

70			
60			
50			
>0			

# Level 14

30     1-5  
 6     5x5

Zielpunkte: 9 = , 18 =   
 27 =   
 36 =

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Addiere alle Kartenwerte einer übereinstimmenden Farbe und multipliziere das Resultat mit der Anzahl der Karten eines übereinstimmenden Werts in dieser Zeile bzw. Spalte. Für dein Spielergebnis zählst du lediglich alle gesetzten Checkmarker zusammen und multiplizierst sie mit 10.

2	3	4	2	2	
5	3	3	2	1	

**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du drei grüne Karten mit der Summe  $3+4+2 = 9$  und  $3 \times 3$  den Wert 2 gelegt. Damit hast du  $9 \times 3 = 27$  Punkte erzielt und drei Checkmarker gesetzt. In der zweiten Zeile hast du drei lila Karten mit der Summe  $3+2+1 = 6$  und  $2 \times 2$  den Wert 3 gelegt. Damit hast du  $6 \times 2 = 12$  Punkte erzielt und einen Checkmarker gesetzt.

200			
180			
160			
>0			

# Level 15

42     1-6  
 7     6x6

Zielpunkte: 9 =   
 13 =

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** In Zeilen & Spalten, in denen mindestens 3 Werte übereinstimmen, addierst du die Kartenwerte einer übereinstimmenden Farbe. Dort, wo du keinen Drilling hast, musst du einen Minusmarker setzen. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

5	3	4	1	3	4	-10
2	3	5	2	2	4	

**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du in Orange eine Summe von  $5+3+1+4 = 13$  gelegt, aber die Zeile enthält keinen Drilling. Daher hast du einen schwarzen Minusmarker gesetzt. In der zweiten Zeile hast du drei 2er (und somit einen Drilling) gelegt. In Gelb hast du dort  $3+5+2+4 = 14$  Punkte erzielt und zwei Checkmarker gesetzt.

100			
90			
80			
>0			

# Kapitel 4: STREET-UP

In diesem **Kapitel 4** geht es darum, in jeder Zeile und Spalte eine möglichst wertvolle Zahlenreihenfolge (= Straße) zu legen.

Eine Straße besteht aus mehreren Karten derselben Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten. Die Karten müssen nicht in der Reihenfolge liegen. Einzelkarten sind keine Straße.

**5** keine Straße = 

**2** **3** 2er-Straße = 

Diese besteht aus nur zwei Karten. Den Punktwert einer kleinen Straße ermittelst du aus der Summe der zwei beteiligten Kartenwerte.

**Beispiel:** Punktwert =  $2+3 = 5$  

**3** **4** **2** 3er-Straße = 

**5** **3** **2** **4** 4er-Straße = 

**1** **4** **3** **5** **2** 5er-Straße = 

## Kapitel 4

			
400			
300			
200			
>0			

# Level 16



30

1-5

6



5x5

**Zielpunkte:** Wertvollste Straße = oder   
ohne Straße = **-10**

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Jeweils die wertvollste Straße in einer Farbe zählt. Dabei dürfen die Karten der Straße beliebig in der Zeile bzw. Spalte liegen. Bei einer Zeile bzw. Spalte ganz ohne Straße musst du allerdings einen Minusmarker setzen. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.



**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du in Lila eine kleine Straße 2–3 und in Rot eine kleine Straße 3–4. Du erzielst damit  $3+4 = 7$  Punkte. In der zweiten Zeile hast du in Grün eine 3er-Straße 1–2–3 erreicht und einen Checkmarker gesetzt.

80			
60			
40			
>0			

# Level 17



40

1-5

8



6x6

**Zielpunkte:** Wertvollste Straße = oder   
ohne Straße = **-10**

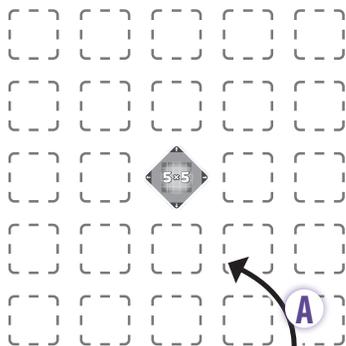
**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Wie zuvor in Level 16, jetzt allerdings in dem größeren Kartenraster und mit 8 verschiedenen Farben!

In jeder Zeile und Spalte zählt die wertvollste Straße. Dabei dürfen die Karten der Straße beliebig in der Zeile bzw. Spalte liegen. Bei einer Zeile bzw. Spalte ganz ohne Straße musst du einen Minusmarker setzen. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

110			
90			
70			
>0			

Du spielst nun mit fünf Handkarten. Hierzu ziehst du zu Beginn fünf Karten vom Kartenstapel und hast diese zur Auswahl auf deiner Hand.

Im Spielverlauf wählst du dann immer eine Karte aus deiner Hand und legst sie in dem Raster an **A**. Anschließend ziehst du eine Karte vom Kartenstapel nach, um deine Hand wieder auf fünf Karten aufzufüllen **B**.



**Hinweis:** Da du allein spielst, kannst du die Karten auch einfach vor dir auslegen, anstatt sie in deiner Hand zu halten.

# Level 18



1-5

6



**Zielpunkte:** Wertvollste Straße = oder oder   
ohne Straße =

**Besonderheit:** 5 Handkarten

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Jeweils die wertvollste Straße in einer Farbe zählt. Nun müssen alle Karten einer Straße allerdings in aufsteigender oder absteigender Folge lückenlos nebeneinander liegen. Bei einer Zeile bzw. Spalte ganz ohne Straße musst du wieder einen Minusmarker setzen. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

2	3	3	4	5	-10
1	1	3	2	4	5
5	1	3	4	2	7

**Beispiel:** In der ersten Zeile hast du keine Straße erreicht und einen schwarzen Minusmarker gesetzt. In der zweiten Zeile hast du in Grün eine kleine Straße 3-2 erreicht. Du erzielst damit  $3+2 = 5$  Punkte. In der dritten Zeile hast du in gelb nur 3-4 als wertvollste Straße und erzielst 7 Punkte.

80			
60			
40			
>0			

# Level 19



40

1-5

8



6x6

**Zielpunkte:** Wertvollste Straße = oder   
ohne Straße = 10

**Besonderheit:** 5 Handkarten

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Du ermittelst die Punktwertung wie zuvor in Level 18 – jetzt allerdings in dem größeren Kartenraster und mit 8 verschiedenen Farben.

In jeder Zeile und Spalte zählt die wertvollste Straße. Alle Karten einer Straße müssen in aufsteigender oder absteigender Folge lückenlos nebeneinander liegen. Bei einer Zeile bzw. Spalte ganz ohne Straße musst du einen Minusmarker setzen. Dein Spielergebnis ist die Summe aller Punktwerte aus allen Zeilen und Spalten.

130			
110			
90			
>0			

# Level 20



42

1-6

7



6x6

**Zielpunkte:** Wertvollste Straße/Kleine Straße  $5-6 =$  oder   
ohne Straße = 10

**Besonderheit:** 5 Handkarten

**Punktwertung jeder Zeile & Spalte:** Jeweils die wertvollste Straße in einer Farbe zählt. Für dein Spielergebnis zählt nur der niedrigste Punktwert aller Zeilen und Spalten. Diesen einen Wert multiplizierst du mit 10.

Karten einer Straße müssen in aufsteigender oder absteigender Folge lückenlos nebeneinander liegen. Bei einer Zeile bzw. Spalte ganz ohne Straße musst du wieder einen Minusmarker setzen. Das solltest du aber unter allen Umständen vermeiden, da du mit einem Minusmarker das Spiel verlierst.

Hinweis: Mit dem Wert 6 im Spiel kannst du hier auch Straßen mit 5-6 legen. Weil der Punktwert dafür  $5+6 = 11$  ist, kannst du für solche Straßen einen Checkmarker setzen.

	5			7	
5	1	4	4	3	2
5	3	3	4	5	1
6	2	2	3	2	1
6	1	5	6	5	3
2	3	4	5	5	4
3	1	2	6	6	6

70			
50			
30			
>0			



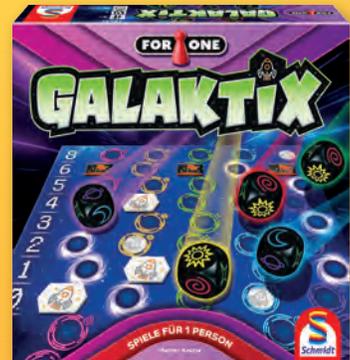
# Weitere Herausforderungen aus der *FOR ONE* Serie:



**Schwarze Rosen**  
49431



**Kniffel®**  
49432



**Galaktix**  
49434

**SPIELE FÜR 1 PERSON**

