



SPIELIDEE



FAMILY	8+	2-6	20 min
	Inhalt + 126 Zahlenkarten (-1 bis 12 in 9 Farben) + 30 Aktionskarten		

Das beliebte Kartenspiel HiLo® legt noch einen drauf: HiLo® PLUS bietet eine größere Auslage und spannende Aktionskarten, die noch mehr Taktik ins Spiel bringen und raffinierte Kettenzüge ermöglichen. Trotz der neuen Optionen bleibt HiLo® PLUS in seinen Grundregeln angenehm einfach. Es geht wieder hoch her – auch wenn alle tiefstapeln wollen. Denn wie immer gilt: Wer am Ende die wenigsten Punkte hat, gewinnt!

Wenn ihr schon mit HiLo® vertraut seid, könnt ihr einfach nur die Regeländerungen in den lila markierten Bereichen lesen.



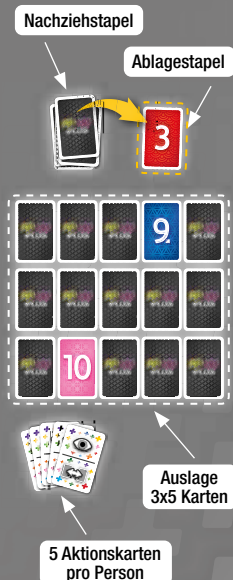
VORBEREITUNG

Teilt jeder Person 5 weiße Aktionskarten aus. Legt die Karten so vor euch bereit, dass ihr die Seite mit dem Auge und den Pfeilen sehen könnt. Nicht verwendete Aktionskarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Mischt die Zahlenkarten gründlich durch und teilt davon jeder Person 15 Karten verdeckt aus. Legt eure 15 Karten in ein 3 x 5 Raster (3 Reihen à 5 Karten) vor euch aus. Dies bildet eure Auslage. (Eure Aktionskarten gehören nicht zur Auslage.)

Legt die restlichen Zahlenkarten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte. Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen neben den Nachziehstapel. Sie bildet die Basis für den offenen Ablagestapel.

Deckt nun noch jeweils 2 beliebige Karten in eurer Auslage auf. Wer die höchste Summe der beiden aufgedeckten Karten hat, beginnt das Spiel (bei einem Gleichstand, die jüngere Person).





SPIELABLAUF

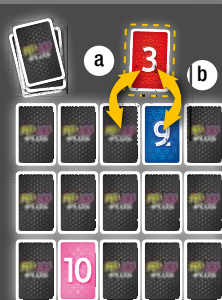
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bist du am Zug, musst du dich für eine von **3 Aktionen** entscheiden (wobei „Passen“ nicht erlaubt ist):

- A)** Die oberste Karte vom **offenen Ablagestapel** nehmen
- B)** Die oberste Karte vom **verdeckten Nachziehstapel** nehmen
- C)** Eine Aktionskarte einsetzen

A) Karte vom offenen Ablagestapel nehmen

Nimm die Karte vom offenen Ablagestapel und tausche diese mit einer Karte aus deiner Auslage. Dabei ist es egal, ob du mit einer offenen oder verdeckten Karte in deiner Auslage tauschst. Die genommene Karte vom Ablagestapel legst du offen in deine eigene Auslage. Die ausgetauschte Karte legst du **offen** auf den Ablagestapel.

Beispiel: Luca nimmt die rote 3 vom Ablagestapel und tauscht sie mit einer verdeckten Karte aus seiner Auslage **a**. Die verdeckte Karte wird dann offen auf den Ablagestapel gelegt. Er hätte auch die rote 3 mit der blauen 9 tauschen können, die bereits offen in seiner Auslage liegt. Dann hätte er die blaue 9 auf den Ablagestapel gelegt **b**.



ACHTUNG: Liegt eine Aktionskarte oben auf dem Ablagestapel (siehe Seite 3), darfst du Aktion **A** nicht ausführen und musst dich für **B** oder **C** entscheiden.

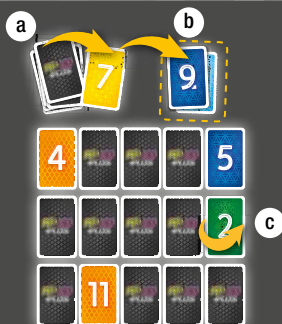
B) Karte vom verdeckten Nachziehstapel nehmen

Nimmst du die oberste verdeckte Karte vom Nachziehstapel, schaust du dir die Karte an und musst dich dann für eine der folgenden 2 Möglichkeiten entscheiden:

- + Entweder tauschst du die Karte mit einer (offenen oder verdeckten) Karte in deiner Auslage (wie unter **A**) beschrieben)
- ODER**
- + Du legst die gezogene Karte direkt offen auf den Ablagestapel. Danach musst du eine beliebige verdeckte Karte deiner Auslage aufdecken.

Hinweis: Falls der Nachziehstapel in seltenen Fällen einmal leer ist, werden alle Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet. Die oberste Karte des Ablagestapels bleibt liegen, die Aktionskarten werden beiseite gelegt.

Beispiel: Marie zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Die gezogene gelbe 7 **a** möchte sie nicht in ihre Auslage legen, deshalb legt sie die Karte offen auf den Ablagestapel **b**. Danach muss sie noch eine ihrer verdeckten Karten aufdecken **c** und freut sich, dass die grüne 2 kleiner ist als die eben abgelegte 7.



C) Aktionskarte einsetzen

Anstatt eine Karte durch Aktion **A** oder **B** zu nehmen, kannst du eine Aktionskarte einsetzen und musst dich für eine der beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- + Siehe dir eine beliebige verdeckte Karte in deiner Auslage geheim an.

ODER

- + Tausche die Plätze von 2 Karten in der eigenen Auslage. Du kannst offene oder verdeckte Karten miteinander tauschen (oder auch eine offene und eine verdeckte).



Hast du die Aktion ausgeführt, lege eine deiner Aktionskarten **mit der Rückseite nach oben** auf den Ablagestapel. Damit blockierst du den Ablagestapel für die nächste Person. Sie darf in ihrem Spielzug keine Karte vom Ablagestapel nehmen und muss sich für Aktion B oder C entscheiden.

Beispiel: Anstatt eine Karte zu ziehen, entscheidet sich Marie eine Aktionskarte einzusetzen. Sie tauscht die orangene 4 mit einer verdeckten Karte in ihrer Auslage. Abschließend legt sie eine ihrer Aktionskarten mit der Rückseite nach oben auf den Ablagestapel.



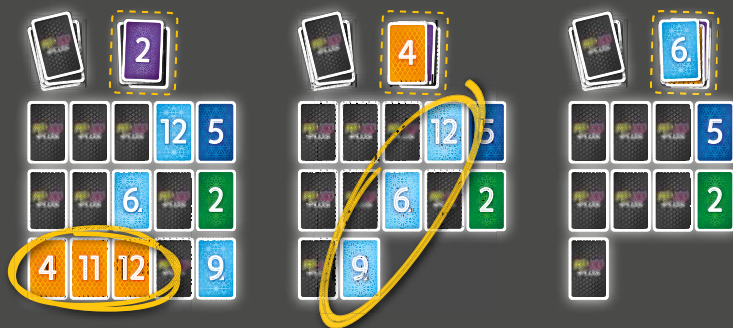
Immer wenn in deiner Auslage waagerecht, senkrecht oder diagonal **3 Karten derselben Farbe** direkt nebeneinanderliegen, hast du ein **HiLo®** erreicht und musst diese Karten abräumen und auf den Ablagestapel legen. Wenn in einer waagerechten Zeile 4 oder 5 Karten derselben Farbe nebeneinanderliegen, ist das ebenfalls ein HiLo® und wird abgeräumt.

Die Karten werden jeweils so abgelegt, dass die Karte mit der niedrigsten Zahl als oberste Karte offen auf dem Ablagestapel liegt.

Nach dem Abräumen schiebst du die Karten deiner Auslage immer **nach links** zusammen, sodass in den Zeilen keine Lücken mehr vorhanden sind. Falls dadurch erneut Reihen mit mindestens 3 gleichfarbigen Karten entstehen, räumst du diese ebenfalls im gleichen Zug ab.

Hinweis: Es kann sein, dass deine Auslage nach dem Zusammenschieben nicht mehr rechteckig ist.

Die leeren Plätze darfst du nicht mehr mit Karten belegen.



Beispiel: Marie deckt die orangene 12 auf. Sie hat nun 3 orangene Karten nebeneinander in ihrer Auslage liegen und damit ein HiLo® erreicht. Sie entfernt die 3 orangenen Karten und schiebt die verbleibenden beiden Karten der unteren Zeile ganz nach links, um die entstandenen Lücken zu schließen. Dadurch entsteht ein zweites HiLo®, diesmal diagonal mit den hellblauen Karten. Sie legt auch diese 3 Karten auf den Ablagestapel (die niedrigste Karte zuoberst) und schiebt die Karten in ihrer Auslage wieder nach links zusammen.

Sonderfall: Hast du gleichzeitig in mehr als einer Reihe, Spalte oder Diagonale ein HiLo®, musst du dich entscheiden, welches HiLo® du abräumst.



BLOCKEN

Immer wenn du eine Karte auf den Ablagestapel legst, hast du die Möglichkeit, eine deiner Aktionskarten als Blocker zusätzlich mit abzulegen. Damit blockierst du den Ablagestapel für die nächste Person. Sie darf in ihrem Spielzug dann keine Karte vom Ablagestapel nehmen. Lege die Aktionskarte dafür mit der Rückseite nach oben und **gleichzeitig** mit der abgelegten Karte (oder auch mit mehreren Karten, falls du ein HiLo® abgeräumt hast) als oberste auf den Ablagestapel.



RUNDENENDE

Hat eine Person am Ende ihres Zuges alle Zahlenkarten in ihrer Auslage aufgedeckt (bzw. keine Karten mehr in ihrer Auslage), leitet sie das Rundenende ein. **Alle anderen** sind noch genau 1x an der Reihe. Danach decken alle die noch verdeckten Karten in ihrer Auslage auf. Sollte dabei ein HiLo® entstehen, werden die Karten, wie vorher beschrieben, abgeräumt. Jede Person addiert nun die **Zahlenwerte** aller Karten in ihrer Auslage.

WICHTIG! Sollte jetzt die Person, die das Rundenende herbeigeführt hat, **nicht** die alleinige niedrigste Summe in dieser Runde haben, muss sie ihre Punkte verdoppeln. (Bei einem negativen Ergebnis werden die Minuspunkte allerdings nicht verdoppelt.)

Hat eine Person es geschafft, alle Karten in ihrer Auslage abzuräumen, erhält sie 10 Minuspunkte zur Belohnung!

Notiert eure Punkte. Es gewinnt, wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl an Runden die **wenigsten** Punkte erreicht hat – oder wer die wenigsten Punkte hat, sobald jemand z. B. 50 Punkte erreicht.

Tipp: Für ein noch taktischeres Spiel könnt ihr im 2-Personen-Spiel zwei Spielfarben vor dem Spiel aussortieren. Im 3-Personen-Spiel könnt ihr eine Spielfarbe entfernen.

Autoren: Johann Rüttinger & Kathi Kappler
Redaktion: Anatol Dündar
Grafik: Leon Schiffer
Übersetzung: Spieletexter

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Art.-Nr. 49482

Änderungen vorbehalten

©HiLo®, registered Trademark, Schmidt Spiele
Spielkonzept HiLo® basierend auf einer Idee von Eilif Svensson und Knut Stromfors
Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zu dieser Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.