

# PASST NICHT!

Ein cleveres Kartenspiel  
von Thomas Weber  
für 2–6 Personen ab 8 Jahren.

## SPIELMATERIAL



60 Zahlenkarten  
(Werte von 0 bis 5, je 2x in 5 Farben)



8 Übersichtskarten



4 Joker

## SPIELIDEE

Ihr beginnt das Spiel mit 5 Handkarten und legt in jedem Zug 1 davon auf den Ablagestapel in der Tischmitte. Dabei muss entweder Zahl oder Farbe passen. Das Spiel endet, sobald jemand keine Handkarten mehr hat. Das kommt euch soweit bekannt vor? Richtig!

Was ihr in „Passt nicht!“ aber *eigentlich* wollt, ist eure Karten nicht auf den Ablagestapel, sondern vor euch in eure persönliche Auslage zu legen.

Diese Karten bringen euch nämlich bei am Ende des Spiels Pluspunkte.

Dabei gibt es allerdings 2 Probleme:

Ihr dürft eine Karte nur dann in eure persönliche Auslage legen, wenn diese nicht auf den Ablagestapel passt.

Zudem müsst ihr immer, wenn ihr eine Karte in eure Auslage spielt, eine neue Karte nachziehen. So sammelt ihr zwar Punkte, kommt aber dem Spielende nicht näher.

Hier gilt es, die richtige Balance zwischen beiden Wegen zu finden und nebenbei dafür zu sorgen, dass eure Mitspielenden wertvolle Karten aus ihrer Auslage wieder abgeben müssen.

## SPIELAUFBAU

Jeder nimmt sich 1 Übersichtskarte. Diese Karte legt ihr vor euch aus, so dass sie das „Nachziehsymbol“ zeigt. Von den nicht verwendeten Übersichtskarten könnt ihr bei Bedarf einige als Zugübersicht bereit oder zurück in die Schachtel legen.

Mischt die übrigen Karten verdeckt. Teilt je 5 Karten verdeckt an jede Person aus. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte davon auf. Diese Karte bildet den Ablagestapel. (Solltet ihr einen Joker aufdecken, mischt ihr diesen wieder ein und deckt eine neue Karte auf.)



Handkarten



Ablagestapel Nachziehstapel



Handkarten

Persönliche Auslage



Übersichtskarte

Diese Karte soll euch daran erinnern, dass ihr immer eine Karte nachziehen müsst, wenn ihr eine Karte in eure Auslage legt.

Persönliche Auslage



Übersichtskarte

## SPIELABLAUF

Wer von euch das bunteste Kleidungsstück trägt, beginnt das Spiel.

Wenn du am Zug bist, legst du immer **genau 1 Karte** aus.

Du legst entweder:

**1 passende Karte** auf den Ablagestapel (aus deiner Hand oder aus deiner Auslage).

Eine Karte passt, wenn sie dieselbe Farbe und/oder dieselbe Zahl hat, wie die oberste Karte auf dem Ablagestapel in der Tischmitte.

Sage dazu laut „Passt!“

Du ziehst keine Karte nach.



**Beispiel:** Die blaue 2 oder die rote 3 aus deiner Hand passen auf die rote 2.

## ODER

**1 nicht passende Karte** aus deiner Hand in deine persönliche Auslage.

Hat die gewählte Karte eine andere Farbe **und** eine andere Zahl, als die oberste Karte auf dem Ablagestapel, musst du die Karte in deine persönliche Auslage vor dir legen. Sage dazu laut „Passt nicht!“.

**Beispiel:** Die grüne 5 passt nicht auf die blaue 2 auf dem Ablagestapel. Du legst diese Karte in deine persönliche Auslage, sagst „Passt nicht!“ und ziehst eine Karte nach.



Dabei legst du Karten gleicher Farbe stets aufeinander, so dass nur die oberste Karte jeder Farbe sichtbar ist. (Du hast also höchstens 5 Stapel in deiner Auslage.)



**Immer nachdem du eine Karte in deine persönliche Auslage gelegt hast, musst du eine neue Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.**

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht legst du die oberste Karte vom Ablagestapel zur Seite. Mische die übrigen Karten des Ablagestapels und lege ihn als neuen verdeckten Nachziehstapel bereit. Die zur Seite gelegte Karte bildet den neuen Ablagestapel.



Es kann also niemals der Fall auftreten, dass du keine Karte legen kannst. Entweder passt eine deiner Karten und du legst sie auf den Ablagestapel oder sie passt nicht und du legst sie in deine persönliche Auslage.

Nachdem du eine Karte gelegt und ggf. nachgezogen hast, ist dein Zug zu Ende. Nun ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

