PUSH™

NARUTO SHIPPUDEN

DE

**Ein risikoreiches Kartenspiel
für 2 – 6 Spieler*
ab 8 Jahren**

In diesem Spiel bildet ihr mit den Charakteren aus NARUTO SHIPPUDEN immer wieder Kartenreihen. Versucht, stets Reihen mit hohen Zahlenwerten zu bilden und euch diese zu sichern. Aber seid dabei nicht zu gierig! Wer zu viel wagt, verliert noch mehr! Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

**Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.*

SPIELMATERIAL

120 Karten:
90 Zahlenkarten
18 Würfelkarten
12 Richtungswechsel-Karten
1 Würfel

Hinweis: Zur leichteren Erkennbarkeit ist jedem Charakter ein Symbol zugeordnet (auf Karten und Würfel).

Zahlenkarten (je 3× die Zahlen 1 bis 6 in 5 Farben)

Würfelkarten — Richtungswechsel-Karten

SPIELVERLAUF

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten mit hohen Zahlen zu sammeln.

Mischt alle 120 Karten und legt sie als verdeckten **Ziehstapel in die Tischmitte**. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten mit hohen Zahlen zu sammeln, denn diese sind bei Spielende Gewinnpunkte. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Karten aufdecken und Punkte sammeln
Bist du an der Reihe, deckst du eine Karte vom Ziehstapel auf und legst sie offen in die Tischmitte. Sie bildet den Anfang einer **Kartenreihe**.

Decke weitere Karten vom Ziehstapel auf und lege sie in bis zu 3 Reihen.

Decke nun nacheinander **weitere Karten** auf.
Entscheide bei jeder neuen Karte, ob du sie in eine bestehende Reihe legst oder eine neue Reihe beginnst. Insgesamt darfst du bis zu **3 Reihen** beginnen und mit Karten füllen.

Weder Farben noch Zahlen dürfen mehrfach in einer Reihe liegen.

WICHTIG: Farbe oder Zahl dürfen sich in derselben Reihe nicht wiederholen (siehe Beispiel unten). Dies gilt auch für **Würfelkarten**. In jeder Reihe darf **nur eine** liegen! **Richtungswechsel-Karten** werden hingegen nie in die Reihen, sondern zunächst beiseitegelegt. Mehr zu beiden Karten später.

Beispiel:
Matze hat eine orange Naruto-Karte mit dem Wert 2 gezogen.

(a) Er kann sie nicht in die erste Reihe legen, da dort bereits eine Karte mit dem Wert 2 liegt.
(b) Er kann sie auch nicht in die zweite Reihe legen, da dort bereits eine orange Karte liegt.
(c) Also legt er die Karte in die dritte Reihe, da dort weder eine orange Karte noch eine Karte mit dem Wert 2 liegt.

Beispiel für Reihen

Höre freiwillig auf und wähle sofort eine Reihe, die du in deine Auslage legst.

Aufgrund der eben gelernten Regel überlege dir nach jeder gelegten Karte gut, ob du **freiwillig aufhörst** oder ob du **weiter anlegst**.

Freiwillig aufhören

Damit du keine Karte ziehst, die du womöglich nicht anlegen darfst, kannst du dich nach jeder gelegten Karte entscheiden, ob du **freiwillig aufhörst**. In diesem Fall **ziehst** du **keine Karte**, sondern **wählst** sofort **eine der Reihen** und legst sie offen vor dir ab. Sortiere sie nach Farbe und lege sie leicht versetzt übereinander, damit die Zahlen der Karten gut zu sehen sind.

TIPP: Wenn du am Zug bist, versuche immer, eine Reihe mit vielen Karten und hohen Zahlen zu erstellen, die du dir dann nehmen kannst.

Würfelkarten: Werfe den Würfel! Du verliest alle Karten der gewürfelten Farbe. Lege sie auf den Ablagestapel.

Würfelkarten

Befindet sich eine Würfelkarte in der Reihe, die du gewählt hast? Lege zuerst die Zahlenkarten in deine Auslage. Werfe dann den Würfel. Du **verlierst alle gesammelten Karten** deiner Auslage in **der gewürfelten Farbe**. Lege sie und die Würfelkarte offen auf den gemeinsamen Ablagestapel neben dem Ziehstapel. **Gesicherte Karten** (siehe Karten sichern und Punkte schützen!) **sind** vor dem Würfel **geschützt** und müssen nicht abgeworfen werden .

Hast du den **Stern** gewürfelt? Du musst keine Karten aus deiner Auslage ablegen. Das gleiche gilt, wenn die gewürfelte Farbe in deiner Auslage nicht vorkommt.

Deine Mitspieler erhalten jeweils eine der restlichen Reihen.

Nachdem du eine Reihe gewählt und in deine Auslage gelegt hast, ist dein Zug vorbei. Nun wählen deine **Mitspieler** reihum (beginnend mit deinem linken Nachbarn) ebenfalls genau **eine Reihe** und legen sie farblich sortiert in ihre Auslage. Würfelkarten werden wie oben beschrieben behandelt.

Bei einem Spiel zu zweit kann es passieren, dass Karten übrigbleiben. Legt diese offen auf den Ablagestapel. Im Spiel mit mehreren Spielern kann es auch passieren, dass nicht jeder Mitspieler eine Reihe nehmen kann.

Richtungswechsel-Karten: Sie ändern die Reihenfolge, in der Kartenreihen genommen werden dürfen.

Richtungswechsel-Karten

Hast du in deinem Zug eine **Richtungswechsel-Karte** gezogen? Dann nimmt statt deinem linken dein rechter Nachbar als Erster eine Reihe, die er in seine Auslage legt. Hast du zwei Richtungswechsel-Karten aufgedeckt? Dann hebt diese die erste Richtungswechsel-Karte auf.

Hinweis: Bei einem 2-Spieler-Spiel werden die Richtungswechsel-Karten aussortiert.

Wenn du die gezogene Karte nicht legen kannst, darfst du keine Reihe nehmen und musst sofort würfeln. Du verlierst alle Karten in der gewürfelten Farbe.

Zu viel riskiert?

Deckst du eine Karte auf, die du in keine der 3 Reihen legen darfst, weil sie sich wiederholen würde, hast du zu viel riskiert. Du darfst dir **keine Reihe** nehmen und du musst sogar den **Würfel werfen**. Du verlierst alle Karten in der gewürfelten Farbe. Die von dir **gelegten Reihen** werden reihum von deinen **Mitspielern genommen** (siehe oben). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sichere die Karten einer Farbe in deiner Auslage, damit die Punkte später vor dem Würfel geschützt sind.

Karten sichern und Punkte schützen

Statt Karten aufzudecken und in Reihen zu legen, kannst du auch Karten in deiner Auslage **sichern**. Dadurch kannst du sie **vor dem Würfel schützen.** Wähle genau **eine Farbe** und staple alle deine Karten dieser Farbe verdeckt in deiner Auslage.

SPIELENDE

Die Zahlen auf euren gesammelten Karten sind bei Spielende eure Punkte.

Das Spiel endet, sobald der Ziehstapel aufgebraucht ist und alle ausliegenden Reihen verteilt wurden. Danach zählt jeder die Zahlenwerte seiner Karten zusammen (sowohl offen als auch gesichert). Der Spieler mit der **höchsten Summe gewinnt das Spiel!** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten genommenen Karten. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

RISIKO-VARIANTE

Ihr wollt noch mehr Nervenkitzel? Dann probiert doch mal die folgende Variante aus: Wenn du einen Stern würfelst, dann musst du **deine gesamte Auslage** auf den Ablagestapel legen. Gesicherte Karten bleiben natürlich weiterhin vor dem Würfel geschützt. Sei also auf der Hut und sichere rechtzeitig deine Karten!

© 2024

Autor: Prospero Hall
Design: Chris Buckley
Redaktion: Stefanie Fimpel / Irina Filinberg

©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN
All Rights Reserved.

ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Ravensburger

PUSH™

NARUTO SHIPPUDEN

FR

Un jeu de cartes à partir de 8 ans pour 2 à 6 joueurs*

À votre tour de jeu, retournez les cartes de la pioche une par une et formez des colonnes avec les personnages de NARUTO SHIPPUDEN. Il s'agit de vous emparer de celles comportant les plus grandes valeurs et de les protéger. Mais ne soyez pas trop gourmands ! À vouloir prendre trop de risques, vous risquez d'y laisser des plumes ! Le joueur qui totalisera le plus de points remportera la partie.

** Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.*

MATÉRIEL DE JEU

120 cartes :
90 cartes numérotées de 1 à 6
18 cartes Dé
12 cartes Changement de sens
1 dé

Remarque : Afin de mieux les différencier, chaque personnage est associé à un symbole (sur les cartes et le dé).

Cartes numérotées (3 par valeur, dans chacune des 5 couleurs)

Cartes Dé — Cartes Changement de sens

BUT ET DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui totalise le plus de points à la fin l'emporte.

Le but du jeu consiste à totaliser le plus de points en récupérant le maximum de cartes de valeurs élevées. Mélangez les 120 cartes et formez une pioche, face cachée, au milieu de la table. Le premier à s'être assis commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient votre tour de jeu, piochez 1 carte et placez-la, face visible, au milieu de la table. C'est la première carte d'une colonne.

Vous pouvez recommencer plusieurs fois et ajouter à chaque fois la nouvelle carte, soit sur une colonne entamée, en la posant sur la carte précédente, légèrement décalée, soit entamer une nouvelle colonne. Durant votre tour, vous ne pouvez former que 3 colonnes maximum.

À votre tour, piochez des cartes une par une et posez-les en formant 3 colonnes au maximum.

Les règles de pose sont les suivantes :

- Vous ne pouvez jamais ajouter une carte à une colonne comportant une autre carte de même valeur et/ou de même couleur.
- Si vous piochez une carte Dé, vous pouvez la placer dans n'importe quelle colonne ou en entamer une nouvelle. Il est interdit d'ajouter une carte Dé dans une colonne qui en comporte déjà une (Voir Cartes Dé).
- Les cartes Changement de sens ne sont jamais placées dans les colonnes, mais à côté de la pioche jusqu'à la fin de votre tour (Voir Cartes Changement de sens).

Exemple :
Matt a pioché une carte Naruto orange de valeur 2.

(a) Il ne peut pas la placer dans la 1ière colonne (a) car elle comporte déjà une carte de valeur 2.
(b) Idem pour la 2e colonne (b) car elle comporte déjà une carte orange.
(c) Il pose donc la carte dans la 3e colonne (c) car elle ne comporte ni carte orange, ni 2.

Exemple de colonnes

Décidez d'arrêter et choisissez immédiatement une colonne que vous placez dans votre zone.

Durant votre tour, vous pouvez piocher aussi souvent que vous le voulez, mais une seule carte à la fois, et la placer immédiatement dans une colonne. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter ou que vous ne puissiez pas placer la carte piochée.

Vous décidez d'arrêter

Après chaque carte posée, vous pouvez décider d'arrêter de piocher. Dans ce cas, choisissez immédiatement une colonne et placez-la devant vous (= votre zone de jeu). Triez les cartes de votre zone par couleur en les superposant, légèrement décalées, de manière à bien voir leurs valeurs.

CONSEIL : À la fin de la partie, vous marquez autant de points que la valeur des cartes de votre zone de jeu. Arrangez-vous pour vous emparer des colonnes contenant le maximum de cartes et/ou les cartes de plus fortes valeurs.

CARTES DÉ : Lancez le dé et défaussez toutes les cartes de la couleur indiquée de votre zone.

Cartes Dé

La colonne choisie contient une carte Dé ?
Défaussez-la, puis placez les cartes numérotées comme d'habitude dans votre zone. Lancez ensuite le dé : vous devez défausser toutes les cartes de votre zone correspondant à la couleur obtenue.
Les cartes protégées sont à l'abri du dé et ne sont pas défaussées (Voir Cartes protégées).

Si le dé indique la face noire avec l'étoile vous n'êtes pas obligé(e) de défausser de cartes de votre zone. C'est également le cas si vous ne possédez aucune carte de la couleur indiquée par le dé.

Vos adversaires récupèrent également 1 des colonnes restantes.

Une fois que vous avez choisi une colonne, votre tour est terminé. C'est maintenant au tour de vos adversaires de choisir, eux aussi, 1 colonne et de classer les cartes par couleur dans leur zone. Votre voisin de gauche choisit le premier, à condition qu'aucune carte Changement de sens n'ait été retournée.

S'il reste une colonne (à 2 joueurs), elle est défaussée. Il peut arriver que tous les joueurs ne puissent pas prendre 1 colonne.

CARTES CHANGEMENT DE SENS : À chaque carte, le premier adversaire à choisir une colonne change.

Cartes Changement de sens

Si vous avez retourné une carte Changement de sens durant votre tour, c'est à votre voisin de droite, et non celui de gauche, de choisir en premier une des colonnes restantes et de l'ajouter à sa zone. Si vous avez retourné 2 cartes Changement de sens, la seconde annule l'effet de la première... Retenez bien que les cartes CHANGEMENT DE SENS ne modifient pas l'ordre dans lequel se déroule la partie, mais seulement le sens dans lequel vos adversaires choisissent une colonne lorsque vous avez fini de jouer.

Remarque : À 2 joueurs, les cartes Changement de sens ne sont pas utilisées.

Si vous ne pouvez pas placer la carte piochée, lancez le dé et défaussez les cartes visibles correspondantes de votre zone.

Si vous ne pouvez pas poser la carte piochée

Si vous avez pioché une carte que vous ne pouvez placer dans aucune des 3 colonnes, vous avez été trop gourmand(e)... Défaussez-la. Vous ne pouvez prendre aucune colonne ! À la place, lancez le dé et défaussez toutes les cartes de la couleur correspondante visibles dans votre zone. Votre tour est alors terminé et les colonnes restantes sont réparties comme d'habitude entre vos adversaires (voir ci-dessus). Puis c'est à votre voisin de gauche de jouer.

Renoncez à votre tour et protégez 1 couleur de cartes de votre zone.

Cartes protégées

Quand vient votre tour, vous pouvez renoncer à piocher. À la place, vous pouvez protéger des cartes de votre zone pour les mettre à l'abri des futurs résultats du dé : choisissez une couleur que vous souhaitez protéger, puis retournez toutes les cartes de cette couleur dans votre zone et empilez-les.

FIN DE LA PARTIE

Les chiffres figurant sur les cartes que vous avez collectées constituent vos points à la fin de la partie.

La partie prend fin dès que la pioche est épuisée et que toutes les colonnes sont vides. Passez au décompte des points. Chacun additionne la valeur des cartes dans sa zone, aussi bien visibles que protégées. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a récupéré le plus de cartes. S'il est encore impossible de les départager, ils se partagent la victoire.

VARIANTE « RISQUES »

Pour un jeu encore plus tendu, essayez donc la variante suivante : Quand le dé indique la face noire avec l'étoile, vous devez défausser toutes les cartes de votre zone. Les cartes protégées demeurent à l'abri du dé. Alors, soyez vigilants et protégez-les à temps !

© 2024

Auteur : Prospero Hall
Désign : Chris Buckley
Rédaction : Stefanie Fimpel / Irina Filinberg

©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN
All Rights Reserved.

www.ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

241706

Ravensburger