



Chilli Chase Regeln



Ziel des Spiels: Der Erste zu sein, der 5-mal seinen Chilli-Wert erhält

Spieler: 2 bis 6 Spieler

Zu Beginn des Spiels: Verteile an jeden Spieler 3 Karten aus dem gemischten Whotchilli-Deck. Die verbleibenden Karten werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt und die oberste Karte wird aufgedeckt, um den Anfang des ‚Heißen Stapels‘ zu bilden.

Alle Spieler würfeln und notieren sich die gewürfelte Zahl – dies ist ihr ‚Chilli-Wert‘. Falls ein Spieler den gleichen Chilli-Wert wie jemand anderes würfelt, muss erneut gewürfelt werden.

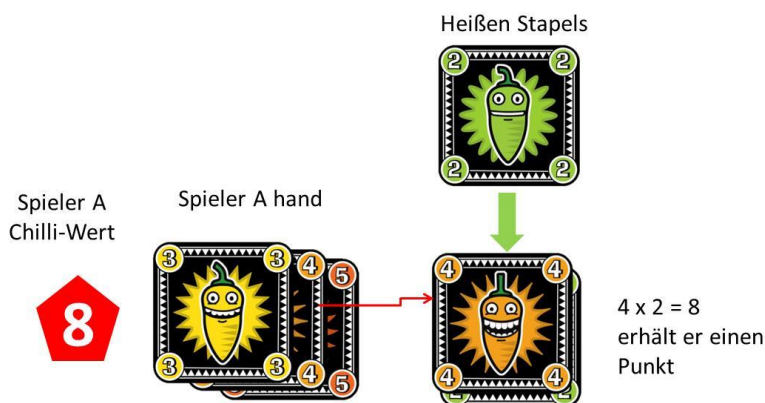
Das Spiel spielen: Das Ziel des Spiels ist es, seinen Chilli-Wert zu erhalten, indem man eine Karte aus seiner Hand mit dem aktuellen Punktestand des Heißen Stapels kombiniert.

Der Spieler links vom Geber fängt an, indem er eine Karte aus seiner Hand offen auf den Heißen Stapel legt und eine Berechnung durchführt, um die zwei Karten zu kombinieren und dann den neuen aktuellen Punktestand bekanntzugeben. Wenn die neue Gesamtsumme des Heißen Stapels

- mit seinem Chilli-Wert übereinstimmt, erhält er einen Punkt
- mit keinem Chilli-Wert übereinstimmt, erhält keiner einen Punkt
- mit dem Chilli-Wert eines Gegners übereinstimmt, erhält der Gegner einen Punkt – und der Spieler erhält zudem die Möglichkeit, seinen eigenen Chilli-Wert in eine Zahl seiner Wahl zu verändern (wenn er dies will & sofern diese Zahl nicht bereits belegt ist).

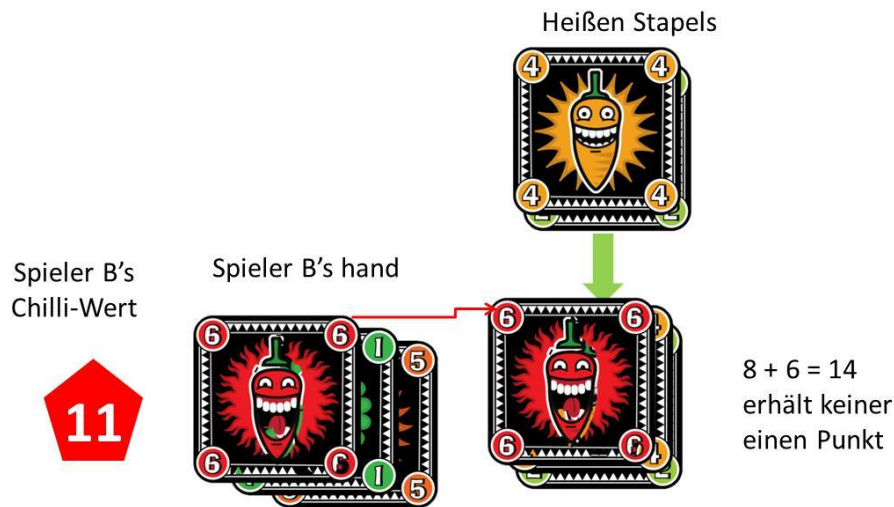
Wenn ein Spieler eine Karte gespielt hat, nimmt er eine neue Karte vom Deck in der Mitte, damit er immer 3 Karten auf der Hand hat. Wenn im Deck in der Mitte keine Karten mehr vorhanden sind, werden die Karten im Heißen Stapel umgedreht (bis auf die oberste Karte) und von vorne angefangen. Das Spiel wird auf die gleiche Weise im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Der Chilli-Wert von Spieler A ist z.B. 8 und die erste Zahl auf dem Heißen Stapel ist 2. Er kann einen Punkt gewinnen, indem er eine 4 aus seiner Hand auf den Heißen Stapel legt und seine Berechnung laut sagt (4×2), um als Ergebnis seinen Chilli-Wert zu erhalten – der neue aktuelle Punktestand des Heißen Stapels ist jetzt 8.

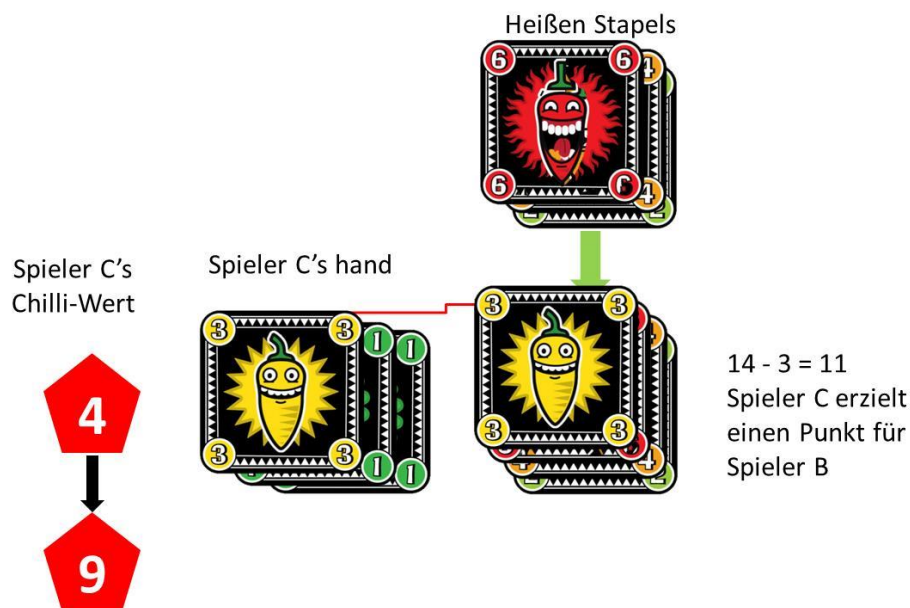




Dann ist Spieler B (Chilli-Wert 11) an der Reihe. Er kann keinen Punkt erzielen – will aber den aktuellen Punktestand dicht an seinem Chilli-Ziel halten und weit weg vom Chilli-Wert von Spieler A – also spielt er eine 6 aus seiner Hand aus, die er zur 8 addiert, so dass der neue Punktestand des Heißen Stapels 14 beträgt.



Dann ist Spieler C (Chilli-Wert 4) an der Reihe. Er kann keinen Punkt machen – will aber seinen Chilli-Wert ändern – also spielt er eine 3 aus seiner Hand aus, um sie von der 14 abzuziehen, so dass der neue Punktestand des Heißen Stapels 11 beträgt. Spieler C erzielt einen Punkt für Spieler B und beschließt, seinen Chilli-Wert auf 9 zu ändern.



Spieler können jede mathematische Funktion, wie z.B. Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division oder Potenzen in ihren Berechnungen verwenden, sofern das Ergebnis eine positive oder negative ganze Zahl ist.

Das Spiel gewinnen: Der erste Spieler, der 5 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Bitte schauen Sie sich für die Spielanleitung auch die Videos auf www.plyt.co.uk an

