



REGELN



SCORE™

5



Philip DuBarry
Philippe Tytgat



blue orange™
Hot Games Cool Planet

Macht euch bereit für 12 Auktionen.

Das Konzept ist einfach: Mit hohem Einsatz versucht ihr, die angebotene Karte zu ersteigern. Macht euch keine Sorgen, falls ihr keine Karten ersteigert. Die Karten des höchsten Gebots werden nämlich auf die anderen Bietenden verteilt.

Also, welche Strategie wird euch zum Sieg verhelfen: fäuschen, auf Nummer sicher gehen oder volles Risiko?

MATERIAL

51 Auktionskarten, davon:

- 25 Startkarten in 5 Sets (A, B, C, D und E)
- 10 ★-Karten
- 15 ★★-Karten
- 1 ★★★-Karte

Aufbau einer Karte



ZIEL DES SPIELS

Erreicht durch die jeweils höchste Karte jeder der 5 Kartenfarben so viele Punkte wie möglich.

VORBEREITUNG

- Nehmt euch alle je 1 Set aus 5 Startkarten: **A**, **B**, **C**, **D** oder **E**. Somit beginnt ihr die Partie mit 1 Karte

jeder Farbe (**grün**, **rot**, **gelb**, **violett** und **blau**) und 5 unterschiedlichen Kartenwerten (**5**, **10**, **15**, **20** und **25**). **1**

Spielt ihr nicht zu fünft, legt alle übrigen Startkarten in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

● Bildet aus den übrigen 26 Auktionskarten in eurer Mitte einen verdeckten Stapel aus 12 Karten:

- Legt die ★★★-Karte verdeckt ganz unten in den Stapel. **2**
- Mischt die 15 ★★-Karten. Zieht 7 davon zufällig und legt sie verdeckt auf die ★★★-Karte. **3**
- Mischt die 10 ★-Karten. Zieht 4 davon zufällig und legt sie verdeckt auf die ★★-Karten. **4**

Legt alle übrigen Auktionskarten in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.



Beispiel: Vorbereitung für eine Partie zu viert.

Hinweis: Der Kartentyp (A, B, C, D, E, ★, ★★ bzw. ★★★) ist nur während der Vorbereitung relevant. Er hat in der Partie keine weiteren Effekte.

Ihr seid nun spielbereit!

SPIELABLAUF

Ihr spielt eine Partie SCORE 5 über 12 aufeinanderfolgende Runden. In jeder Runde versucht ihr, die angebotene Karte zu ersteigern.

RUNDENABLAUF

Handelt für jede Auktion die folgenden 4 Schritte der Reihe nach ab:

1- Aufdecken

Deckt die oberste Auktionskarte des Stapels auf und legt sie in eure Mitte. Diese Karte wird nun für alle zur Auktion angeboten.

2- Bieten

Wählt geheim eine beliebige Anzahl an Karten beliebiger Farben aus eurer Hand, um die angebotene Auktionskarte zu ersteigern. Spielt die gewählten Karten verdeckt so

vor euch, dass klar sichtbar ist, wie viele Karten ihr bietet. Ebenso dürft ihr zu diesem Zeitpunkt auf das Bieten von Karten verzichten, um zu sehen, wie die Auktion verläuft.

Beispiel: Eine grüne Karte mit Wert 80 wird versteigert.

Laura bietet 1 Karte verdeckt.

Francis bietet 2,

Natalie ebenso 2 und

Charlene bietet 1.



Habt ihr alle geboten und überprüft, wie viele Karten die anderen bieten, dürft ihr euer Angebot beliebig oft um Karten erweitern oder Karten aus eurem Gebot entfernen. Habt ihr vorhin gar keine Karten geboten, so dürft ihr das nun tun (und euer Gebot danach ganz oder teilweise auch wieder zurückziehen).

Sobald ihr alle eure Gebote finalisiert habt, geht zu Schritt „**3- Auktion abhandeln**“ über.

***Beispiel: Laura** will unbedingt die angebotene Auktionskarte ersteigern. Sie entscheidet sich dazu, ihr Gebot um 1 weitere Karte auf 2 Karten zu erhöhen. **Francis** und **Natalie** belassen ihre Gebote bei 2 Karten. **Charlene** will doch nicht mehr an der Auktion teilnehmen und nimmt ihre gebotene Karte wieder zurück auf ihre Hand.*

3- Auktion abhandeln

Deckt alle gleichzeitig eure gebotenen Karten auf. Wer am höchsten geboten hat, gewinnt die angebotene Auktionskarte und nimmt sie auf die Hand.

Hinweis: Alle Karten des höchsten Gebots bleiben offen liegen.

➤ Gibt es einen Gleichstand um das höchste Gebot, gewinnt das Gebot die angebotene Auktionskarte, das die Karte mit dem höchsten Gleichstandswert enthält.

***Beispiel: Francis** bietet 2 Karten mit einem Gesamtwert von 40 und **Natalie** bietet 2 Karten mit einem Gesamtwert von 25. **Charlene** bietet keine Karten. **Laura** bietet 2 Karten mit einem Gesamtwert von 50 und gewinnt somit die Auktionskarte (grün mit Wert 80). Sie nimmt die Karte auf ihre Hand.*

4- Höchstes Gebot verteilen

Teilt die Karten des höchsten Gebots auf die anderen Gebote auf. Wer das zweithöchste Gebot abgegeben hat, wählt 1 Karte des höchsten Gebots und nimmt sie sich auf die Hand. Anschließend

wählt die Person mit dem dritthöchsten Gebot 1 Karte des höchsten Gebots und nimmt sie sich auf die Hand usw., bis ihr alle Karten des höchsten Gebots verteilt habt.

➤ Bei Gleichständen wählt zuerst, wer die Karte mit dem höchsten Gleichstandswert im eigenen Gebot hat.

Wichtig: Habt ihr keine Karten geboten, dürft ihr trotzdem 1 Karte des höchsten Gebots wählen, allerdings erst, nachdem alle Anderen gewählt haben. Haben mehrere von euch keine Karten geboten, zeigt ihr eure Handkarte mit dem höchsten Gleichstandswert, um den Gleichstand zu lösen. Der höchste Gleichstandswert wählt zuerst.

Hinweis: Manchmal können nicht alle 1 Karte wählen, da zu wenige Karten zur Auswahl stehen.

Beispiel: **Francis** hat 40 geboten, also wählt er zuerst. Er nimmt die Karte mit Wert 30 aus **Lauras** Gebot. Anschließend darf **Natalie** 1 Karte wählen, da sie 25 geboten hat, und wählt die Karte mit Wert 20. Somit sind keine Karten des Höchstgebots mehr verfügbar und **Charlene** kann keine Karte wählen.

Hinweis: Haben alle (außer der Person mit dem Höchstgebot) bereits 1 Karte gewählt und es stehen noch immer Karten zur Auswahl, wählt ihr in derselben Reihenfolge weiter Karten, bis alle verteilt sind.

Beispiel: Hätte **Laura** 5 Karten geboten, würden sie wie folgt verteilt werden:

Francis (40) wählt 1 Karte.

Natalie (25) wählt 1 Karte.

Charlene (0) wählt 1 Karte.

Francis (40) wählt nun 1 weitere Karte.

Abschließend nimmt **Natalie (25)** die letzte Karte aus Lauras Gebot.

Nehmt alle Karten, die vor euch ausliegen, zurück auf die Hand.

Die Auktion ist zu Ende und ihr beginnt eine neue Runde.

Letzte Auktion: Die letzte Karte, die versteigert wird, ist die ★★★-Karte und hat den Wert **75**. Sie darf eine beliebige Farbe darstellen und wer sie gewinnt, bestimmt ihre Farbe für die Endabrechnung am Ende der Partie.



ENDE DER PARTIE

Die Partie endet nach 12 Runden, sobald der Stapel an Auktionsskarten leer ist. Legt nun die höchste Karte jeder Farbe aus eurer Hand offen vor euch ab. Alle anderen Karten werft ihr ab.

ZUR ERINNERUNG: Die ★★-Karte mit Wert 75 ist ein Joker. Wer sie ersteigert hat, darf wählen, **welche Farbe sie hat** – auch, falls keine anderen Karten dieser Farbe vorhanden sind.

Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt, wessen **offene Karte** den höchsten Gleichstandswert hat.

WERTUNGSBEISPIEL

Laura deckt ihre Karten auf:
grün 5 + violett 15 + gelb 25 + rot
40 + blau 85 = **170** Punkte.

Francis deckt seine Karten auf:
Er spielt die ★★★ 75 als grün.
Folglich erreicht er grün 75
+ violett 45 + gelb 55 + rot 25
+ blau 70 = **270** Punkte.

Natalie deckt ihre Karten auf:
grün 125 + violett 60 + gelb 105
+ rot 20 + blau 135 = **445** Punkte.

Charlene deckt ihre Karten auf:
grün 80 + violett 145 + rot 115
+ blau 120 = **460** Punkte.

Obwohl **Charlene** keine einzige rote Karte hat, gewinnt sie mit **460** Punkten trotzdem die Partie.



15



© 2024 Blue Orange Edition. Score 5 und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu Deutsche Übersetzung: Paul Wilhelm, unterstützt von Claudio Schisano, für The Geeky Pen.