

# Flash 10 - Juli 2014

Ein blitzschnelles Kartenspiel für Schnellentschlossene!

## Vorbereiten

Alle Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler zieht 10 Karten aus der Mitte und legt sie verdeckt von links nach rechts vor sich ab.

## Spielen

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Mit dem Startkommando „Flash 10“ dürfen die Karten aufgedeckt, die Position dabei aber nicht verändert werden.

Jeder Spieler zieht eine Karte aus der Tischmitte und legt sie auf einer seiner Karten ab, um eine aufsteigende Reihenfolge zu erzielen. Dabei dürfen beliebig viele Karten gestapelt werden. Die Runde ist fertig, wenn ein Spieler eine fertige Zahlenreihe aufweisen kann und die Runde durch ein „STOPP“ beendet. Aber Achtung: Ist eine Thunderkarte (Blitz und Wolke) in der Reihe, darf nicht gestoppt werden.



## Wertung

Für jede Karte, die korrekt in aufsteigender Reihenfolge liegt, gibt es einen Punkt. Für jede Karte mit Blitz (Flashkarte) gibt es einen Zusatzpunkt. Eine Thunderkarte unterbricht nicht die Reihenfolge, wird aber als Minuspunkt gewertet.

Wer die Runde korrekt beendet hat, erhält zwei Bonuspunkte extra. Sollte die Runde beendet werden, obwohl die Reihenfolge des Spielers nicht korrekt ist, erhält dieser Spieler null Punkte. Alle anderen Spieler werden normal gewertet. Die Punkte werden notiert, und die nächste Runde gestartet. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 50 oder mehr Punkte gesammelt hat.

Beispiel:



Anna hat „Stopp“ gerufen, alle 10 Karten liegen korrekt in aufsteigender Reihenfolge. Sie erhält  $10 + 2 = 12$  Punkte.



Bernd hat von links nur fünf Karten (17-86) in einer korrekt aufsteigenden Reihe liegen. Deshalb erhält er 5 Punkte. Die Karten danach bringen ihm keine weiteren Punkte.

## Daten zum Spiel

Mitspieler: 2-5

Alter: ab 8 Jahre

Dauer: ca. 20 Minuten

# Jetzt zum Aktionspreis 6,50 €