

Das NEINhorn KARTENSPIEL



für 2 – 6 Spieler, ab 6 Jahre

Im Herzwald kommt ein schnickeldischnuckeliges Einhorn zur Welt. Alle sind ganz lilalieb zu ihm und füttern es ständig mit gezuckertem Glücksklee, aber trotzdem sagt es immer nur »Nein!«. Eines Tages bricht das NEINhorn aus seiner Zuckerwattewelt aus. Es trifft den WASbären, der nie richtig zuhört, den NAhUND, dem echt alles schnuppe ist, die KönigsDOCHter, die dauernd Widerworte gibt, die WARUMmel, die immer dieselbe Frage stellt, und den HÄHmster, der gar nichts kapiert. Die sechs sind ein ziemlich gutes Team. Denn sogar bockig sein macht zusammen viel mehr Spaß!

KOSMOS

SPIELMATERIAL

120 Karten (20 × NEINHorn, 20 × KönigsDOCHter, 20 × WASbär, 19 × NAHUND, 19 × HÄHMster, 19 × WARUMmel, 5 × Gegenwurm), 20 Kleeblätter und zwei Überraschungen



SPIELZIEL

Spielt eure Karten und ruft flink, was die Figuren sagen. Wer nach mehreren Runden **ZUERST EIN VIERBLÄTTERIGES KLEEBLATT** zusammenlegen kann, gewinnt!

Ihr könnt auch gemeinsam gegen die Zeit spielen: Lest dazu die kooperative Spielvariante am Ende der Anleitung!

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig als verdeckte Stapel an alle Spieler verteilt.
Ihr dürft euch die Karten nicht ansehen.

Tipps zum Kennenlernen:

*Spielt eure erste Partie ohne Gegenwürmer.
Lasst die drei Gegenwurmkarten in der Schachtel.*

SPIELABLAUF

Wer am jüngsten ist, beginnt!

Wenn du an der Reihe bist, deck die oberste Karte deines Stapels auf und leg sie offen in die Tischmitte.
Hier entsteht der Ablagestapel.

Aufdecken musst du die Karte immer **SCHNELL NACH VORNE** in Richtung Tischmitte, sodass alle gleichzeitig die Vorderseite sehen.

Nachdem du die Karte aufgedeckt hast,
sag **SOFORT LAUT**, was die Karte vorgibt:



Jetzt geht es sofort im Uhrzeigersinn weiter.
Flink die nächste Karte offen auf den Ablagestapel legen,
schnell das Wort sagen und so weiter ...

... und zwar so lange, bis jemand einen Fehler macht, also sich verspricht, etwas Falsches sagt, ins Stocken gerät (»Äh ... äh ... äh ...«) oder zu lang überlegt (einigt euch, wie lang jemand zögern darf, bevor es als Fehler gilt). Wer den Fehler gemacht hat, muss nun den gesamten Ablagestapel nehmen und ihn offen – als Minuspunkte-Stapel – neben den eigenen verdeckten Kartenstapel legen. Wer links von der Person sitzt, die eben den Fehler gemacht hat, legt nun eine neue Karte vom eigenen Stapel offen in die Mitte.

WEITERE REGELN

GLEICHE KARTE? »MEINETWEGEN« SAGEN.

Liegt zuoberst auf dem Ablagestapel bereits eine Figur, die jetzt erneut offen abgelegt wird, darfst du nicht sagen, was die Figur normalerweise sagen würde, sondern musst stattdessen »Meinetwegen« sagen.



Beispiel: Astrid hat eine KönigsDOCHter ausgespielt und »Doch!« gesagt, Marc-Uwe legt erneut eine KönigsDOCHter und muss jetzt »Meinetwegen« sagen. Hätte er »Doch!« gesagt, wäre das ein Fehler und er müsste den gesamten Ablagestapel als Minuspunkte nehmen.



GEGENWURM-KARTE AUFGEDECKT? »GEGENWURM!« SAGEN UND GEGENWURM AKTIVIEREN.

Wenn du eine Gegenwurm-Karte aufdeckst, musst du »Gegenwurm!« sagen. Die Gegenwurmkarte wird offen an den Spielfeldrand gelegt. Für den Rest des Spiels tauschen die aufgedruckten Figuren ihre Wörter!

Beispiel: Die Gegenwurmkarte mit WASbär und NAHUND ist aktiv. Marc-Uwe spielt einen WASbär aus und muss jetzt »Na und?« sagen. Hätte er jedoch »Was?« gesagt, wäre das ein Fehler und er müsste den gesamten Ablagestapel als Minuspunkte nehmen.

Die »Meinetwegen«-Regel (gleiche Figur hintereinander) gilt trotzdem!



Beispiel: Die Gegenwurmkarte mit WASbär und NAhUND ist aktiv. Astrid hat einen WASbär ausgespielt und »Na und?« gesagt, Marc-Uwe zieht auch einen WASbär und muss jetzt »Meinetwegen« sagen. Hätte er »Na und?« (oder gar »Was?«) gesagt, wäre das ein Fehler und er müsste den gesamten Ablagestapel als Minuspunkte nehmen.

Tipp für Aufgeräumte: Ihr könnt den aufgeklappten Deckel der NEINhorn-Schachtel zur Auslage der Gegenwürmer verwenden.

RUNDENENDE

Die Runde endet, wenn die letzte Karte ausgespielt wurde. Nun werden die Minuspunkte-Stapel verglichen. Legt dazu einfach die Stapel nebeneinander (wenn's knapp ist, könnt ihr natürlich nachzählen). Wer die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt die Runde und bekommt zwei Kleeblätter.

Wer die zweitwenigsten Minuspunkte gesammelt hat, bekommt ein Kleeblatt. Bei Gleichständen bekommen alle Beteiligten zwei bzw. eins. Alle anderen bekommen nix.

NEUE RUNDE

Mischt die Karten, verteilt sie erneut gleichmäßig als verdeckte Stapel an alle Spieler und startet die nächste Runde.

SPIELENDE

Wer nach mehreren gespielten Runden **ZUERST EIN VIERBLÄTTRIGES KLEEBLATT** zusammenlegen kann, gewinnt!

Können am Rundenende mehrere Leute ein vierblättriges Kleeblatt legen, gewinnt, wer die meisten Kleeblätter hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner*innen.





Wenn ihr mit dem Spiel schon gut vertraut seid, dann fügt doch noch die folgenden Zusatzregeln hinzu!

ZUSATZ- REGEL »KänguRUHE«

Auf 12 Karten versteckt sich das KänguRUHE. Deckst du eine Karte mit dem KänguRUHE auf, musst du den **ZEIGEFINGER AN DEINE LIPPEN LEGEN. DU DARFST AUF KEINEN FALL ETWAS SAGEN**, sonst ist das ein Fehler und du musst den gesamten Ablagestapel nehmen.



ZUSATZREGEL »Petersilie«

Auf 12 Karten versteckt sich die Petersilie (nicht verwechseln mit dem Glücksklee!). Das NEINHorn und seine Freunde mögen keine Petersilie. Deckst du eine Karte mit Petersilie auf, musst du **»BÄH!«** sagen, sonst musst du den gesamten Ablagestapel nehmen.

„BÄH!“

AUFGEPASST: DIE »MEINETWEGEN-REGEL« ÜBERTRUMPT ALLE ANDEREN ZUSATZREGELN!

Beispiel: Astrid hat einen WASBären mit KänguRUHE ausgespielt, den Zeigefinger an die Lippen gelegt und nichts gesagt. Marc-Uwe legt einen WASBären mit Petersilie und muss jetzt »Meinetwegen« sagen. Hätte er »Bäh!« gesagt, wäre das ein Fehler und er müsste den gesamten Ablagestapel als Minuspunkte nehmen.



DIE KOOPERATIVE SPIELVARIANTE



Die Spielvorbereitung und der Spielablauf bleiben genau so, wie zuvor auf Seite 2 und 3 beschrieben.

Es gibt nun jedoch keine Minuspunkte-Stapel!

Ihr versucht zusammen keine Fehler zu machen!

Macht jemand einen Fehler, wird der aktuelle Ablagestapel zurück in die Schachtel gelegt.



Niemand darf während des Spiels etwas vorsagen, aber ihr dürft euch durch Deuten gegenseitig Tipps geben (beispielsweise, um auf KänguruHE, Petersilie oder Gegenwurm aufmerksam zu machen).

Entscheidet euch für einen Schwierigkeitsgrad aus der Tabelle (»machbar«, »heftig« oder »fast unmöglich«). Stellt eine Stoppuhr oder nutzt den digitalen Timer. Wählt dazu in der KOSMOS Erklär-App das NEINHORN-Spiel aus. Innerhalb der gewählten Zeit müsst ihr es schaffen, eure Kartenstapel komplett auszuspielen, sonst habt ihr das Spiel verloren.

	machbar	heftig	fast unmöglich
Level 1	5:00	4:30	4:00
Level 2	5:30	5:00	4:30
Level 3	6:00	5:30	5:00

(alle Zeitangaben in Minuten)



IHR SPIELT NACHEINANDER DREI LEVEL:



LEVEL 1

Spielt nur mit der »Meinetwegen«-Regel, ohne Gegenwürmer und ohne weitere Zusatzregeln. Lasst die Gegenwürmer in der Schachtel.



LEVEL 2

Spielt nur mit der »Meinetwegen«-Regel und den Gegenwürmern, ohne weitere Zusatzregeln. Mischt die Gegenwürmer mit in den Stapel.



LEVEL 3

Spielt mit der »Meinetwegen«-Regel, den Gegenwürmern und den Zusatzregeln »KänguRUHE« und »Petersilie«.



IHR BEKOMMT ZU BEGINN JEDES LEVELS VIER KLEEBLÄTTER, DIE IHR VOR EUCH AUSLEGT.

Jedes Mal, wenn jemand von euch einen Fehler macht, frisst das NEINHorn aus Frust ein Kleeblatt auf. Legt dann ein Kleeblatt zurück in die Schachtel. Wenn es eins fressen möchte, aber keins mehr da ist, spielt es nicht mehr mit und ihr habt verloren.

Wenn ihr nach einem Level Kleeblätter übrig habt, dürft ihr diese mit ins nächste Level nehmen.



Habt ihr alle drei Level geschafft, ohne dass euch zwischendrin die Kleeblätter ausgegangen sind? – Glückwunsch! Hier gibt's euer Gezuckertes-Kleeblatt-Teamergebnis:

0-1

»Das war knapp!
Na und? Geschafft
ist geschafft!«



2-3

»Was? Ihr habt es geschafft
und habt sogar noch Blätter
übrig? Ich bin bäreindruckt!«



4-7

»Doch, doch. Das kann sich sehen
lassen. Ihr dürft als Untertanen in
meine Dienste eintreten.«



8-11

»Nein! Seid ihr sicher, dass ihr
nicht geschummelt habt? Na,
meinetwegen. Richtig gut gemacht!«



»Kein! Einziger!
Fehler!«

„Doch!“

„NEIN?!“

„Was?“

„Na und?“

12

»Sie haben keinen
einzigen Fehler
gemacht!«



Sucht ihr noch mehr Herausforderungen?

NEUE REGELN

Wer sagt denn, dass ihr euch immer an die Regeln halten müsst? Denkt euch doch einfach selbst welche aus!

Was ist denn zum Beispiel mit den Kleeblättern? Vielleicht muss man ja »Lecker!« sagen, wenn ein Klee auf der Karte ist. Oder vielleicht muss man sagen, wie viele Kleeblätter bereits im Ablagestapel sind? Oder, oder, oder, oder ...

Auf anderen Karten sieht man die SCHLAUmeise herumflattern. Was hat die zu bedeuten? Vielleicht korrigiert sie den Gegenwurm? Also: »Nein, aber eigentlich doch!« Oder vielleicht sagt sie nicht, was die Figur auf der Karte sagt, sondern wiederholt, was zuletzt gesagt wurde?

Und habt ihr schon mal die Seifenblasen auf der Kartenrückseite gezählt? Vielleicht muss man das Wort ja so oft sagen, wie es Seifenblasen auf dem Rücken der NÄCHSTEN Karte gibt? Oder ... oder ...

Und was passiert eigentlich, wenn man zum dritten Mal dieselbe Figur legt?

Euch fallen bestimmt ganz viele tolle und lustige Regeln ein. Viel Spaß!

Autoren: Marc-Uwe Kling,
Vincent Gatzsch

Illustration: Astrid Henn

Grafik: Bluguy Grafikdesign,
Katharina Fuchs (Anleitung)

Typo: Gnapsmuehle
von Markus Spang

Redaktion: Kosmos-Team

© 2021 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA
Artikel-Nr.: 680848