



## Willkommen!

*Pairs* ist ein einfaches Fordere-dein-Glück-heraus-Spiel mit einem ungewöhnlichen Kartenset. Die Karten tragen die Zahlen von 1 bis 10, mit 1x1, 2x2, 3x3 usw. Ihr könnt viele verschiedene Varianten mit eurem Pairs-Kartenset spielen, aber lasst uns mit dem Grundspiel beginnen.

**Das Grundspiel:** Pairs hat keinen Sieger, nur einen Verlierer. In jeder Runde bekommen die Spieler Karten, wenn sie am Zug sind, solange bis einer *aussteigt* oder ein *Pärchen* erhält. Beides gibt dem Spieler Punkte und Punkte sind *schlecht*. Es verliert der Spieler, der zuerst die vereinbarte Punktzahl erreicht:

	Punktzahl fürs Spielende				
Spieler:	2	3	4	5	6+
Punktzahl:	31	21	16	13	11

(Die Formel: 60 Punkte, geteilt durch die Spieleranzahl, dazu 1 addieren.)

**Strafen:** Wer will, kann für den Verlierer eine *Strafe* ausmachen. Der Verlierer könnte einen Witz erzählen, die nächste Runde ausgeben, ein lustiges Geräusch machen oder was immer für eure Gruppe angemessen ist.

**Wer sollte austeilen?** Ein Spieler kann für das gesamte Spiel austeilen, oder die Rolle des Gebers kann um den Tisch wandern. Die Position des Gebers ist nicht von Bedeutung, da der Startspieler immer durch die niedrigste Karte bestimmt wird.

## Wie spielt man?

**Spielbeginn:** Der Kartenstapel wird gemischt. Dann werden 5 Karten *verbrannt*, d.h. sie werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Diese 5 Karten bilden den Anfang des Ablagestapels. Jedes Mal, wenn neu gemischt wird, werden wieder 5 Karten *verbrannt*. Das macht es für die Spieler schwerer, die Karten mitzuzählen.

Zu Beginn einer Runde wird vor jeden Spieler eine Karte offen ausgelegt. Der Spieler mit der niedrigsten Karte beginnt (bei Gleichstand siehe Kasten rechts oben).

**In seinem Zug** hat ein Spieler zwei Möglichkeiten: Er nimmt eine Karte (er spielt auf *Risiko*) oder er *steigt aus*. Bekommt er ein *Pärchen* oder steigt er aus, ist die Runde vorbei und er erhält Punkte. Wenn nicht, geht die Runde mit dem linken Nachbarn weiter.

**Ein Pärchen:** Wer auf *Risiko* geht, der hofft kein *Pärchen* zu erhalten (zwei Karten mit der gleichen Zahl). Wer ein *Pär-*

**Gleichstand bei der niedrigsten Karte:** Haben zwei oder mehr Spieler die niedrigste Karte, dann werden zusätzliche Karten an diese Spieler ausgeteilt. Diese Karten werden benutzt, um den Startspieler zu bestimmen. Sollten diese Karten wiederum gleich sein, dann werden solange weitere Karten verteilt, bis eindeutig ist, wer anfängt.

Sollte jemand bei diesem Vorgang ein *Pärchen* erhalten, dann wird die zugeteilte Karte abgelegt und der betroffene Spieler erhält eine Ersatzkarte. Man kann beim Bestimmen des Startspielers nicht direkt verlieren, aber eventuell hat man mehr Karten vor sich liegen, als man sich wünscht.

chen erhält, der bekommt dem Wert der Karte entsprechend Punkte, beispielsweise bei zwei 8en bekommt er 8 Punkte. Er behält eine der Karten, um den Punktstand zu verfolgen.

**Aussteigen:** Anstatt eine Karte zu nehmen, kann man aussteigen. Wer das macht, nimmt sich die *niedrigste Karte im Spiel* und behält sie für den Punktstand. Man kann diese Karte von den Auslagen aller Spieler wählen, nicht nur von seiner eigenen.

Manchmal sollte man besser kein Risiko eingehen und *aussteigen*. Hierbei kommt es drauf an, wie hoch die Chance auf ein *Pärchen* ist.

**Ende der Runde:** Sobald ein Spieler ein *Pärchen* erhält oder *aussteigt*, ist die Runde vorbei. Alle Handkarten werden verdeckt in die Mitte auf den Ablagestapel gelegt und eine neue Runde beginnt.

Die Spieler behalten ihre Punktekarten offen vor sich. Diese Karten kommen bis zum Spielende nicht zurück in den Kartenstapel.

**Neu mischen:** Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt. Nicht vergessen, nach dem Mischen werden wieder 5 Karten *verbrannt*.

**Das Spiel verlieren:** Es gibt keinen Sieger, nur einen Verlierer. Das Spiel endet, wenn ein Spieler die Punktzahl für das Spielende erreicht (siehe dazu links die Tabelle der Punktzahlen fürs Spielende). Zum Beispiel verliert in einem Spiel mit 4 Spielern derjenige, der zuerst 16 Punkte erreicht.

**Weiter spielen!** Wir hoffen, dass euch Pairs gefällt. Besucht uns doch einmal auf [www.truant.de](http://www.truant.de).

## Spielvariante: Fortlaufend

**Fortlaufend** spielt sich wie das Grundspiel, bis zu dem Punkt, an dem ein Spieler ein *Pärchen* bekommt oder *aussteigt*. Denn dann werden nur die Karten dieses Spielers abgelegt. Er hat nun eine leere Auslage vor sich, aber er bleibt im Spiel. Alle anderen behalten ihre Karten. Damit ist das Spiel eine einzige lange Runde anstelle von mehreren kurzen.

Hier sind noch einige Regeln für **Fortlaufend**:

1. Wer *aussteigt*, kann eine beliebige Karte im Spiel wählen. Es muss nicht die niedrigste Karte sein.
2. Wer keine Karten hat, muss auf *Risiko* gehen (eine Karte nehmen).

**Fortlaufend** ist eine großartige Abwechslung. *Unbedingt ausprobieren!*

## Über das Schwarze-Auge-Set

Wie alle **Pairs**-Varianten legt auch das **Schwarze-Auge-Set** den Schwerpunkt auf das Dilemma, dass man zwischen zwei gefährlichen Optionen wählen muss. Entweder man deckt eine Karte auf, um das Spielziel zu erreichen, oder man steigt aus und holt tief Luft, um mit neuer Energie an das Spiel heranzugehen. Interessant wird das Spiel immer dann, wenn diese Entscheidung nicht vollständig dem Zufall überlassen bleibt. Schöner noch, wenn man nicht nur taktisch spielen, sondern den Gegner auch noch bluffen kann.

Diese Regel beschreibt die Varianten **Kampfgetümmel** und **Turnier** sowie die kooperative Variante **Medusa**.

## Spielvariante: Kampfgetümmel

**Kampfgetümmel** ist eine Pairs-Variante für bis zu sechs Spieler, bei der sich jeder Spieler in einem Scharmützel behaupten muss. Wie in der Basis-Variante gibt es hier nur einen Verlierer.

**Spieler:** 2 - 6

**Benötigt wird:** Ein Spiel Pairs.

**Zusammenfassung:** Alle Spieler befinden sich in einem Kampfgetümmel und versuchen, durch geschicktes Taktieren im richtigen Augenblick zuzuschlagen und selbst so wenig Wunden wie möglich zu erhalten.

**Spielbeginn:** Es werden alle Karten gemischt und als Nachziehstapel bereit gelegt. Im Gegensatz zum Basisspiel werden keine Karten verbrannt. Es werden auch keine Karten an die Spieler ausgeteilt.

**Spielablauf:** Der jüngste Spieler führt den ersten Spielzug aus – danach ist dann jeweils der nächste Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Die Runde endet, sobald ein Spieler ein *Pärchen* erhält. Dieser Spieler beginnt auch die nächste Runde.

**In seinem Spielzug** hat ein Spieler zwei Optionen: *Ducken* oder *Zuschlagen*. Der Spieler muss sich laut für eine der beiden Optionen entscheiden, bevor er eine Karte vom Nachziehstapel zieht.

**Ducken:** Der Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen vor sich ab. Die Karten, die vor ihm liegen, sind die Schildkarten des Spielers. Sollte er bei seinen Schildkarten ein *Pärchen* erhalten, endet die Runde und alle Spieler erhalten Wunden. Erhält er kein *Pärchen* mit seinen Schildkarten geht die Runde mit dem Spieler zu seiner Linken weiter.

**Zuschlagen:** Der Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie auf das Schlachtfeld (in die Mitte des Spielbereiches). Sollte er dabei auf dem Schlachtfeld ein *Pärchen* bilden, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Hat der Spieler eine Schildkarte vor sich liegen, die genau den Wert des *Pärchens* zeigt, legt er die Schildkarte zusammen mit einer Karte des *Pärchens* auf den Ablagestapel und der nächste Spieler ist am Zug.
- Hat der Spieler keine passende Schildkarte vor sich liegen, endet die Runde und alle Spieler erhalten Wunden.

**Rundenende und Wunden:** Wenn die Runde endet, erhalten alle Spieler Wunden. Alle Spieler nehmen ihre aktuellen Schildkarten und legen sie verdeckt quer vor sich ab. Jede quer abgelegte verdeckte Karte zählt als 1 Wunde. Der Spieler, der das

Pärchen gebildet hat, muss zusätzlich eine der beiden Karten des Pärchens offen quer vor sich ablegen. Er nimmt den Wert dieser Karte als zusätzliche Wunden.

Die Karten in der Mitte kommen auf den Ablagestapel.

Der Spieler, der die Runde beendet hat, beginnt die nächste Runde.

Sollte sich der Nachziehstapel erschöpfen, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel. Die von den Spielern quer abgelegten Karten werden nicht in den Nachziehstapel gemischt.

**Spielende:** Das Spiel endet, sobald ein Spieler ausscheidet, weil er die in der Tabelle im Basisspiel angegebenen Wunden (Punkte) erhalten hat. Auch in dieser Variante gibt es also nur einen Verlierer.

### **Kampfgetümmel-Variante „Last Man Standing“**

Bei dieser Variante des Kampfgetümmels endet das Spiel nicht mit dem Ausscheiden eines Spielers. Es wird so lange weiter gemacht, bis nur noch ein Spieler übrig ist, der zum Gewinner des Kampfgetümmels gekürt wird.

Die Anzahl der Wunden, mit der ein Spieler ausscheidet, wird am Anfang des Spiels in Abhängigkeit von der Anzahl der Spieler festgelegt und ändert sich nicht, wenn ein Spieler nach dem anderen ausscheidet. Bei dieser Variante beginnt immer der Spieler die nächste Runde, der hinter dem zuletzt ausgeschiedenen Spieler sitzt.

### **Spielvariante: Medusa**

**Medusa** ist eine Pairs-Variante für bis zu sechs Spieler, bei der die Spieler gemeinsam gegen die Medusa kämpfen. Das Spiel läuft weitgehend wie bei der Variante Kampfgetümmel ab, doch können die Spieler nur gewinnen, wenn sie gemeinsam den Kampf gegen den Feind überleben und am Ende stärker dastehen als die Medusa. Zudem kann immer nur der Spieler Wunden erhalten, der gerade an der Reihe ist.

**Spieler:** 2-6

**Benötigt wird:** Ein Spiel Pairs.

**Zusammenfassung:** Alle Spieler kämpfen gemeinsam gegen die Medusa und versuchen, sich gegenseitig zu schützen, damit alle Spieler überleben und der Feind besiegt werden kann.

**Spielbeginn:** Es werden alle Karten gemischt und als Nachziehstapel bereit gelegt (im Gegensatz zum Basisspiel werden keine Karten verbrannt). Jeder Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel und legt diese offen vor sich aus. Dies ist seine erste Schildkarte (siehe unten).

**Spielablauf:** Der jüngste Spieler führt den ersten Spielzug aus – danach ist jeweils der nächste Spieler zu seiner Linken an der Reihe.

**In seinem Spielzug** hat ein Spieler zwei Optionen: *Ducken* oder *Zuschlagen*. Der Spieler muss sich *laut* für eine der beiden Optionen entscheiden, bevor er eine Karte vom Nachziehstapel zieht.

**Ducken:** Der Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen vor sich aus. Die Karten, die vor ihm liegen, sind die Schildkarten des Spielers. Sollte er bei seinen Schildkarten ein Pärchen erhalten, nimmt er eine der beiden Karten als Wunden – er legt diese Karte offen quer vor sich ab (um sie von seinen

Schildkarten zu unterscheiden). Die andere Karte des Pärchens kommt auf den Ablagestapel. Anschließend ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe.

**Zuschlagen:** Der Spieler deckt eine Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie zur Medusa (in die Mitte des Spielbereichs). Deckt er kein Pärchen auf, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Deckt er ein Pärchen auf, muss er eine der beiden Karten als Wunden nehmen (offen quer vor sich ablegen) und die andere Karte kommt auf den Ablagestapel.

Er kann diese Wunden *abwehren*, indem er selbst, sein rechter oder sein linker Mitspieler eine Schildkarte mit dem gleichen Wert auf den Ablagestapel legt. In diesem Fall wird das gebildete Pärchen ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt (bei einer erfolgreichen Abwehr gehen also drei Karten auf den Ablagestapel).

Man beachte, dass ein Pärchen beim *Ducken* nicht auf diese Weise abgewehrt werden kann.

**Das Spiel endet**, sobald ein Spieler ausscheidet, weil er so viele Wunden erhalten hat, wie in der Tabelle des Basisspiels angegeben (bei 3 Spielern z.B. 21 Punkte). Wenn ein Spieler ausscheidet, dann haben alle Spieler *gemeinsam verloren!*

**Das Spiel endet auch**, sobald der Nachziehstapel erschöpft ist. Es wird geprüft, ob die Spieler mit ihren Schildkarten insgesamt eine höhere Summe erzielt haben als die Medusa mit ihren offenen Kartenwerten (in der Mitte des Spielbereichs).

Ist die Summe der Schildkarten nicht höher als die Summe der Medusa, verlieren die Spieler ebenfalls.

Ist die Summe ihrer Schildkarten höher als die Summe der Kartenwerte in der Tischmitte, gewinnen sie gegen die Medusa.

### **Spielvariante: Turnier**

Turnier ist eine Pairs-Variante für bis zu sechs Spieler, bei der die Spieler versuchen, sich gegenseitig zu übertreffen.

**Spieler:** 2-6

**Benötigt wird:** Ein Spiel Pairs und je drei beliebige Chips pro Spieler.

**Zusammenfassung:** Die Spieler versuchen, sich gegenseitig mit ihren verdeckten Kartenwerten auszustechen.

**Spielbeginn:** Es werden alle Karten gemischt und als Nachziehstapel bereit gelegt (im Gegensatz zum Basisspiel werden keine Karten verbrannt). Jeder Spieler erhält außerdem drei beliebige Chips, die er gut sichtbar vor sich ablegt. Jeder Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel und nimmt sie verdeckt auf die Hand.

**Spielablauf:** Der jüngste Spieler führt den ersten Spielzug aus – danach ist jeweils der nächste Spieler zu seiner Linken an der Reihe.

**In jedem Zug:** Der Spieler, der am Zug ist, geht wie folgt vor:

- Er legt eine Karte aus seiner Hand offen auf den Ablagestapel – wenn er das will!
- Er zieht eine Karte auf seine Hand – wenn er das will!
- Er zieht eine zweite Karte auf seine Hand – wenn er das will!
- Jetzt *muss* er eine Zahl nennen.

Diese Zahl sollte (wenn möglich) maximal der Summe seiner Kartenwerte entsprechen. Wenn er seinem Vorgänger „geglaubt“ hat

(siehe unten), muss diese Zahl auf jeden Fall höher sein als die Zahl, die sein Vorgänger genannt hat.

Der nächste Spieler ist jetzt der aktive Spieler. Er muss entscheiden, ob er die von seinem Vorgänger genannte Zahl *glaubt* oder *anzweifelt*.

- *Zweifelt* der aktive Spieler die genannte Zahl an, muss der Vorgänger seine Handkarten offen zeigen. Der Vorgänger verliert, wenn er ein Pärchen auf der Hand hat oder die Summe seiner Kartenwerte kleiner ist als die Zahl, die er genannt hat. Andernfalls verliert der aktive Spieler, der die Zahl angezweifelt hat.
- *Glaubt* der aktive Spieler die genannte Zahl, führt er den nächsten Spielzug aus, d.h. er kann eine Karte ablegen und kann bis zu zwei Karten auf seine Hand nehmen. Danach muss er eine Zahl nennen, die auf jeden Fall höher ist als die Zahl, die sein Vorgänger genannt hat.

Das Spiel läuft so lange reihum, bis ein Spieler verliert. Dieser Spieler muss einen seiner Chips abgeben. Dann werfen alle ihre Handkarten auf den Ablagestapel und ziehen eine neue Karte auf die Hand. Danach ist der Verlierer als Erster an der Reihe.

Der Ablagestapel wird bei Bedarf gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Ein Spieler scheidet endgültig aus, wenn er seinen letzten Chip abgeben muss. Dann ist immer der Spieler an der Reihe, der auf den ausscheidenden Spieler folgt.

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig bleibt, welcher der Gesamtsieger ist.

*Pairs* von **James Ernest** und **Paul Peterson**, unter Mithilfe von Joshua Howard und Joe Kisenwether

**Pairs: Das Schwarze Auge-Regeln** von **Heinrich Glumpler/ Edition Erlkönig**

Illustrationen von Anna Steinbauer, Nadine Schäkel, Annika Maar, Luisa Preissler, Tia Rambaran, Djamilia Knopf, Matthias Rothenaicher

**Pairs** und das Pairs Logo ©, ™ 2014 James Ernest und Hip Pocket Games, USA

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Deutsche Ausgabe ©2016 Truant UG (haftungsbeschränkt), Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz. Unter Lizenz von Cheapass Games. Artwork unter Lizenz von Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Übersetzung ins Deutsche: Oliver von Spreckelsen mit Heinrich Glumpler, Bernd Keller, Marc A. Truant und Fat Auberon

Redaktion: Mario Truant

Korrektur: Marc A. und Michelle Truant

Vielen Dank an die wunderbare Nadine Schäkel für ihre großartige Hilfe bei der Artwork dieses Sets.

**PAIRS • Set 3: Das Schwarze Auge**

**Art.-Nr. 5523 • ISBN 978-3-934282-74-2 • www.truant.de**