

ACHT
ausgemacht

D



arcastudio

ACHT

ausgemacht

Spieldesign: Franco Caniatti (auch bekannt als Frank)

Arcastudio-Entwicklungsteam: Franco Caniatti, Mario Massariello, Gabriele Strani, Elisabetta Viazzo, Stefano Graziato, Valentina Marino, Erik De Martiis, Marika Berardino, Angela Andreozzi, Agnese Volonté

Asmodee Germany: Benjamin Fischer, Veronika Stallmann und Katja Miller

Für **2, 3** oder **4** Personen oder **4** Personen in 2 Teams

Dauer einer durchschnittlichen Partie: **36** Minuten, unterteilt in normalerweise **drei** etwa 12-minütige Runden, bis jemand insgesamt **24** Punkte erreicht hat.



2-4



36'



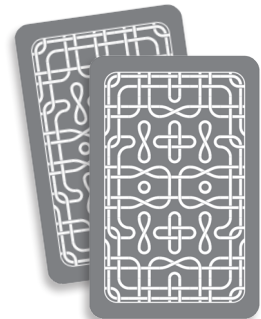
8-88

Spielmaterial

- 1 Regelheft
- 1 Spielbrett
- 36 Spielplättchen
- 33 geheime Karten
- 44 Wertungssteine in 4 Farben
- 1 Plättchenhalter-Turm
- 4 Farbtableaus
- 1 Wertungstableau
- 4 Wertungsfiguren



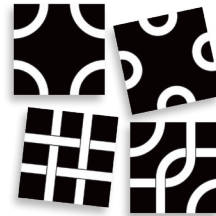
Plättchenhalter-Turm



Geheime Karten (Rückseite)



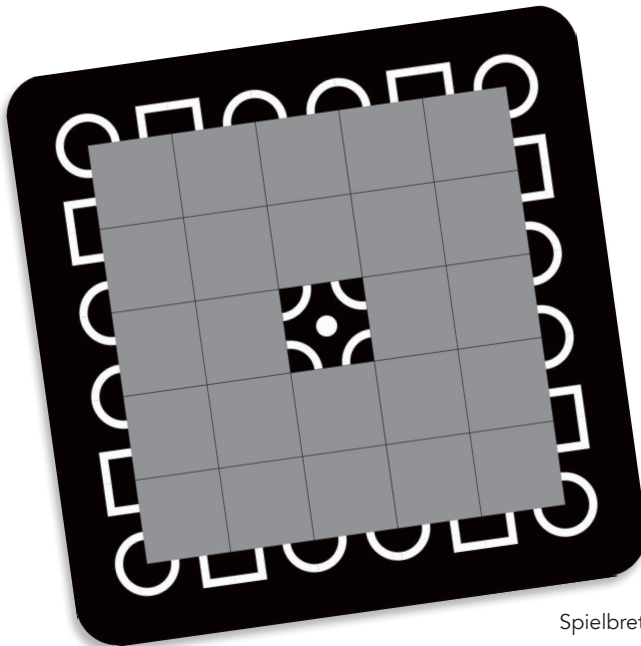
Wertungsfiguren



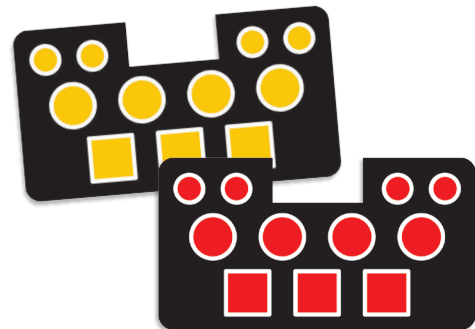
Spielplättchen



Wertungssteine



Spielbrett

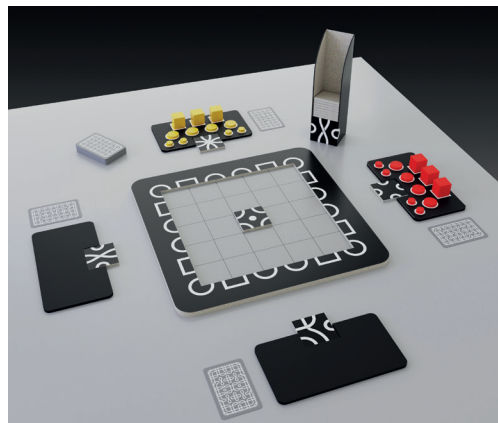


Farbtableaus

Spielvorbereitung

- Legt das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches.
- Mischt die **geheimen Karten** zu einem Stapel und legt ihn neben dem Spielbrett bereit.
- Mischt die **Spielplättchen** und steckt sie verdeckt in den **Plättchenhalter-Turm**.
- Legt das **Wertungstableau** und die **Wertungsfiguren** neben dem Spielbrett bereit.

Beim Spiel mit 2, 3 oder 4 Personen, die gegeneinander antreten, erhalten alle je ein **Farbtableau** und ein Set **Wertungssteine** in der gewünschten Farbe. Legt die Steine auf die entsprechenden Felder des Tableaus. Bei einem Spiel mit 4 Personen in 2 Teams legt nur eine Person aus jedem Team die Wertungssteine auf ihr Tableau. Die andere Person aus dem Team dreht das Tableau auf die schwarze Rückseite. Dort legt ihr später nur euer Plättchen an. Die Mitglieder eines Teams sitzen sich jeweils direkt gegenüber.



Spielaufbau eines Spiels zu viert in 2 Teams

4

Spielziel

Um das Spiel zu gewinnen, musst du mindestens **24 Punkte** erzielen. Es sind normalerweise 3 oder mehr Runden nötig, um diesen Punktwert zu erreichen.

Eine Runde kann auf **3 Arten** enden:

- Auf dem Spielbrett sind **keine Felder mehr frei**.
- Eine Person schafft es, eine **ACHT: ausgemacht** zu erzielen.
- Es gibt **keine Plättchen mehr** zu legen (das passiert sehr selten).

Am Ende jeder Runde werten alle ihre Punkte, zählen diese mit ihren Punkten aus vorherigen Runden zusammen und bewegen ihre Figur auf dem Wertungstableau entsprechend vorwärts. Hat nach einer Runde jemand mindestens 24 Punkte gesammelt, gewinnt das Spiel, wer die meisten Punkte hat. Hat niemand mindestens 24 Punkte erreicht, geht die Partie mit der nächsten Runde weiter.

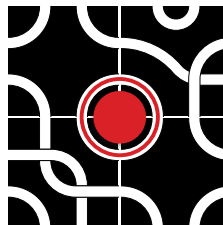
Wie erzielst du Punkte?

Immer wenn du einen Kreis oder ein Quadrat schließt, wenn du ein Plättchen auf das Spielbrett legst, stellst du einen passenden deiner Wertungssteine darauf. Sie sind am Ende der Runde unterschiedlich viel wert:

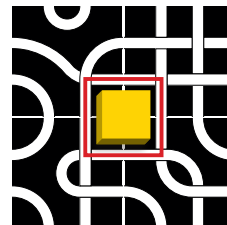
- Ein **kleiner Kreis** ist **1 Punkt** wert.
- Ein **großer Kreis** ist **2 Punkte** wert.
- Ein **Quadrat** ist **4 Punkte** wert.



1 Punkt



2 Punkte



4 Punkte

5

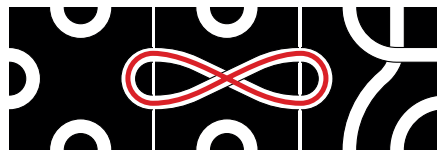
Wie erzielst du eine 8, oder eine *ACHT: ausgemacht*?

Um dir den anderen gegenüber einen Vorteil zu sichern, solltest du versuchen, eine „8“ auf dem Spielbrett zu bilden, also das Symbol der Unendlichkeit.

Wenn es dir gelingt, eine „8“ zu bilden, ist die Runde sofort vorbei, weil du eine **ACHT: ausgemacht** erzielt hast! Du gewinnst die Runde dann **8 zu 0**. Es ist egal, wer von euch wie viele Wertungssteine auf dem Spielbrett stehen hat, denn wenn du eine *ACHT: ausgemacht* erzielst, erhältst du immer

8 Punkte und die anderen 0.

Immer wenn sich dir eine Möglichkeit bietet, eine „8“ zu bilden, **musst du dies tun**. Es ist sozusagen das Schachmatt, welches das Ende einer Runde bedeutet.



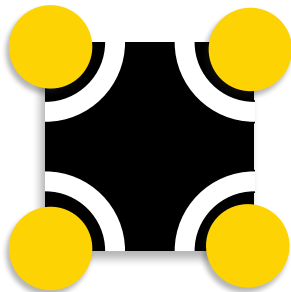
8 Punkte

Wie viel ist ein Plättchen wert?

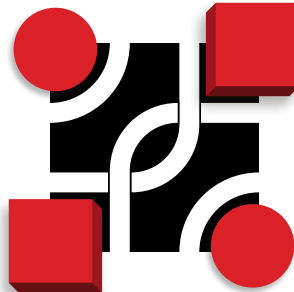
Jedes Plättchen hat einen **Punktwert**, der sich durch die maximalen Punkte ergibt, die mit dem Muster auf dem Plättchen möglich sind.

Beispiel: Das linke Plättchen ist 8 Punkte wert (4 × 2 Punkte für die großen Kreise). Das mittlere Plättchen ist dagegen 12 Punkte wert (2 × 2 Punkte für die großen Kreise + 2 × 4 Punkte für die Quadrate). Das rechte Plättchen ist insgesamt 7 Punkte wert (1 × 1 Punkt für den kleinen Kreis + 1 × 2 Punkte für den großen Kreis + 1 × 4 Punkte für das Quadrat).

6



8 Punkte



12 Punkte



7 Punkte

Die Punktwerte werden benötigt, um zu Beginn der Runde zu bestimmen, wer beginnt. Sie sind auch in anderen Situationen im Spiel wichtig (siehe Seite 9).

Hier findet ihr alle Punktwerte der Plättchen im Spiel im Überblick:



Spielablauf

Vor jeder Runde ziehen alle **1 Plättchen** oben vom Kartenhalter-Turm und **1 geheime Karte** vom Stapel (mehr zu den geheimen Karten ab Seite 10). Legt eure Plättchen aufgedeckt in die Aussparung eures Farbtableaus. Eure Karten haltet ihr vor den anderen geheim. (Ausnahme: Innerhalb eines Teams dürft ihr euch die Karten zeigen.)

Wer das Plättchen mit **dem höchsten Punktwert** (siehe Seite 6) gezogen hat, **beginnt die erste Runde** der Partie. Die anderen folgen dann im Uhrzeigersinn. In den weiteren Runden beginnt immer, wer gerade die meisten Punkte auf dem Wertungstableau hat. Bei einem Gleichstand beginnt die älteste der beteiligten Personen.

Wenn du am Zug bist, ziehst du das oberste Plättchen vom Kartenhalter-Turm und legst es neben dein anderes Plättchen. Dann entscheidest du, welches von beiden du spielen willst, und legst es auf dem Spielbrett an, wobei du dich an **zwei einfache, grundlegende Regeln halten musst**:

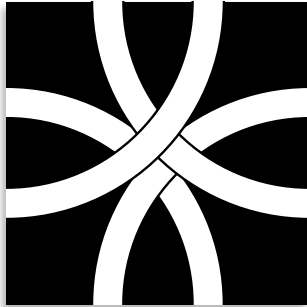
REGEL 1: Du musst das Plättchen mit einer Kante **an die Kante eines bereits ausliegenden Plättchens** auf dem Spielbrett **anzulegen**. Dadurch hast du zu Beginn einer Runde nur 4 Möglichkeiten, dein Plättchen an das zentrale Feld anzulegen.

REGEL 2: Wenn sich dir die Möglichkeit bietet, eines deiner Plättchen so anzulegen, dass du Punkte erzielst, dann MUSST du dies tun. Wenn du mit beiden Plättchen Punkte erzielen kannst oder mehrere Möglichkeiten hast, 1, 2 oder 4 Punkte zu erzielen, kannst du dir die Möglichkeit aussuchen. Kannst du allerdings eine „8“ bilden, musst du dies tun. **Du musst auch dann die Punkte erzielen, wenn du selbst keinen passenden Wertungsstein mehr übrig hast.** In diesem Fall darf dann die nächste Person im Uhrzeigersinn, die einen passenden Wertungsstein hat, einen davon auf das Plättchen stellen. Hat niemand mehr einen passenden Wertungsstein, verfallen die Punkte.

ACHTUNG! Falls du einmal übersiehst, dass du Punkte erzielen kannst, und dein Plättchen woanders anlegst, ohne dass dich jemand darauf hinweist, ist es zu spät. Du kannst dein Plättchen nicht zurücknehmen und die nachfolgende Person hat die Möglichkeit, die Situation für sich auszunutzen.

Die zwei Spezial-Plättchen

Es gibt zwei **Spezial-Plättchen**, für die **strenge Regeln** gelten, wenn sie gezogen werden. Diese Regeln sind **unumstößlich** und können nicht außer Kraft gesetzt werden.

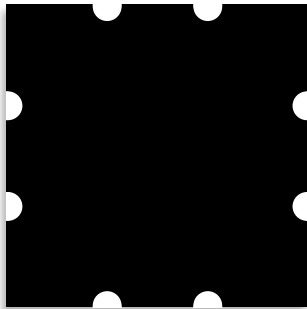


Das Nuller-Plättchen:

Mit diesem Plättchen können keine Punkte erzielt werden. Dennoch musst du es vor allen anderen Plättchen spielen, die du hast. **Wenn du dieses Plättchen hast**, darfst du das andere Plättchen in deinem Besitz **nicht** verwenden, um Punkte zu erzielen oder eine „8“ zu bilden.

Du musst das Nuller-Plättchen spielen.

8



Das Dunkel-Plättchen:

Dieses Plättchen ohne Muster **kann nicht auf dem Spielbrett angelegt** werden. Wenn du dieses Plättchen hast, musst du es an deinem Tableau liegen lassen und du darfst nur noch das andere Plättchen spielen, das du vom Turm ziehst.

Falls du ein weiteres Dunkel-Plättchen ziehst, neutralisieren sich die beiden Plättchen. Sollte das passieren, entfernst du die beiden Dunkel-Plättchen aus dem Spiel und ziehst sofort **ein neues Plättchen und eine geheime Karte**. In diesem Zug legst du kein Plättchen auf das Spielbrett und die nächste Person ist an der Reihe.

Zwei seltene Fälle

A) Das Spiel endet in einem Unentschieden: Eine Blind-Runde muss her!

Erreichen am Ende einer Runde mehrere Personen mindestens 24 Punkte und sie haben gleich viele Punkte, muss eine Blind-Runde zwischen ihnen über den Sieg entscheiden.

Wie wird eine Blind-Runde gespielt? Mit den **gleichen grundlegenden Regeln** aber mit **zwei Änderungen**:

- 1) Ihr spielt ohne geheime Karten.
- 2) Ihr habt in euren Zügen nur noch ein Plättchen zur Verfügung.

Im einer Blind-Runde musst du das Plättchen anlegen, das du vom Kartenhalter-Turm ziehst. Ziehst du ein Dunkel-Plättchen, überspringst du deinen Zug und das Plättchen wird aus dem Spiel entfernt.

Bildest du in einer Blind-Runde eine „8“, gewinnst du sofort das Spiel.

Andernfalls geht die Runde so lange weiter, bis keine Felder auf dem Spielbrett mehr frei sind. Dann werden die Punkte gewertet. Wer mehr Punkte hat, gewinnt.

Herrscht immer noch Gleichstand, zieht jede am Gleichstand beteiligte Person eine Plättchen vom Kartenhalter-Turm. Wer das Plättchen mit dem höheren Punktwert gezogen hat, gewinnt (siehe Seite 6).

B) Eine Person erzielt keinen einzigen Punkt in einer Runde: Dann ist dies eine sogenannte „Unfug-Runde“.

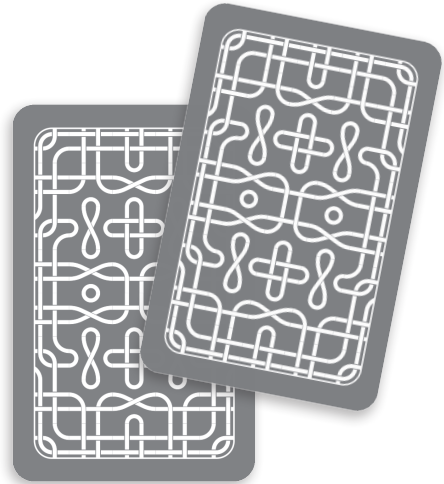
Es kann vorkommen, dass eine Person oder ein Team in einer Runde keinen einzigen Wertungsstein auf das Spielbrett gestellt hat – **ein sehr seltener Fall**. In diesem unglückseligen Fall greift die Regel der Unfug-Runde, die lautet: Wer keinen Wertungsstein auf dem Spielbrett hat, erhält Punkte in Höhe des Punktwertes des Plättchens (siehe Seite 6) auf dem eigenen Farbtableau. Ein Team erhält Punkte in Höhe des Punktwertes des Plättchens mit dem höheren Wert von beiden.

Diese Regel gilt nicht, wenn die Runde aufgrund einer gebildeten „8“ beendet wird.

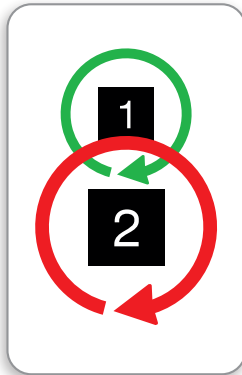
Geheime Karten

Die geheimen Karten sind der Schlüssel für gewinnbringende Strategien. In deinem Zug, **direkt bevor** du ein Plättchen vom Kartenhalter-Turm ziehst, darfst du deine geheime Karte spielen und ausführen. Du kannst deine Karte aber auch aufbewahren und in einer Runde nicht spielen, damit du in der nächsten Runde mehrere Karten zur Verfügung hast.

Du darfst nur eine geheime Karte pro Zug spielen. Die gespielte Karte wird danach abgelegt.



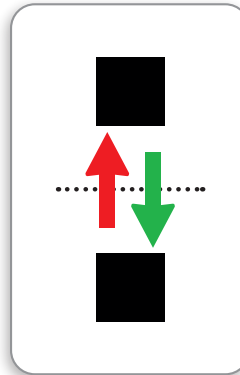
10



DIE ZEITREISE

Du erhältst **direkt nach dem Zug noch einen zweiten Zug!**

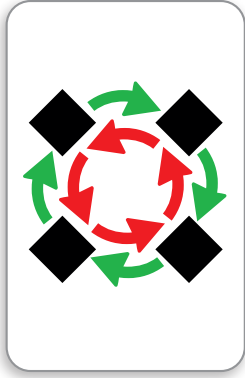
Im zweiten Zug darfst du keine weitere geheime Karte spielen.



DIE MAGNETISCHE UMPOLUNG

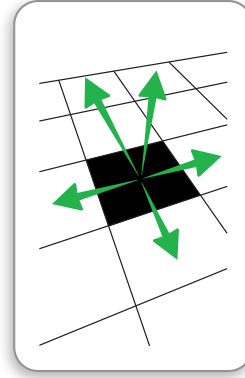
Du darfst dein Plättchen mit dem Plättchen einer anderen Person (auch eines Teammitglieds) **austauschen**.

Setze deinen Zug dann ganz normal fort.



DIE REVOLUTION

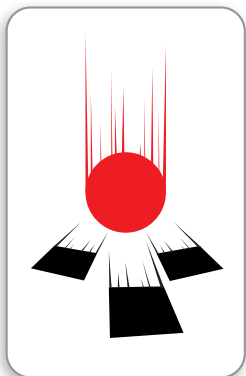
Wenn du diese Karte spielst, zwingst du alle, ihre **Plättchen weiterzugeben**. Du entscheidest, ob das im oder gegen den Uhrzeigersinn geschieht. Setze deinen Zug dann ganz normal fort.



DER QUANTENSPRUNG

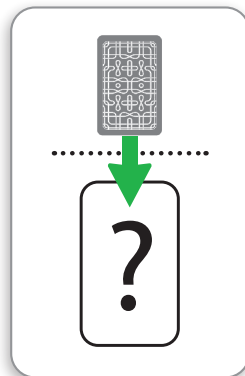
Wenn du diese Karte spielst, darfst du **ein Plättchen** auf dem Spielbrett, das keine Wertungssteine auf sich liegen hat, **beliebig drehen und an eine beliebige andere freie Stelle verschieben** (das Plättchen muss danach nicht Kante an Kante an einem anderen Plättchen anliegen). Du darfst das Plättchen auch einfach an Ort und Stelle drehen.

Falls du durch die Verschiebung oder Drehung Punkte erzielst, sind diese ganz normal gültig. Setze deinen Zug dann ganz normal fort.



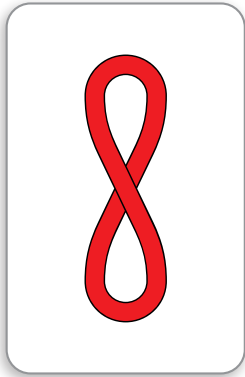
DER METEORIT

Diese Karte zwingt alle, ihre Plättchen abzulegen. Dann zieht ihr sofort alle (beginnend mit dir und dann im Uhrzeigersinn) ein neues Plättchen vom Kartenhalter-Turm. Der Meteoriteneinschlag hat alles gehörig durcheinandergewirbelt und bietet euch allen damit die Chance auf einen Neuanfang. Setze deinen Zug dann ganz normal fort.



VON ALIENS ENTFÜHRT

Diese Karte erlaubt es dir, **eine geheime Karte von jemandem zu stehlen**. Du musst die gestohlene Karte sofort spielen. Wenn der Effekt der Karte nicht sofort angewendet werden kann, verpufft er und du legst die gestohlene Karte einfach ab. Setze deinen Zug dann ganz normal fort.



8 oder besser:

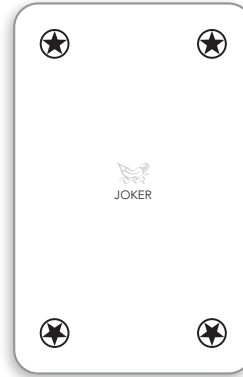
DIE UNENDLICHKEIT

Diese Karte löst keinen Effekt aus, aber erlaubt es dir, **deine Punkte zu sichern**, wenn eine *ACHT: ausgemacht* erzielt wird. Anders als alle anderen geheimen Karten kannst du diese Karte nur dann spielen, wenn jemand eine „8“ bildet.

Bildest **du** die „8“, darfst du zusätzlich zu den 8 Punkten all deine anderen in dieser Runde erzielten Punkte werten.

Bildet **jemand anderes** die „8“, verlierst du deine in dieser Runde erzielten Punkte nicht.

So viel zur „8 zu 0“-Regel!



DIE KOSMISCHE LEERE

Diese Karte ist ein **Joker**. Du kannst sie als jede andere geheime Karte nutzen. Nenne einfach eine der anderen geheimen Karten und übernimm ihre Regeln und Effekte.

Solospiel-Variante

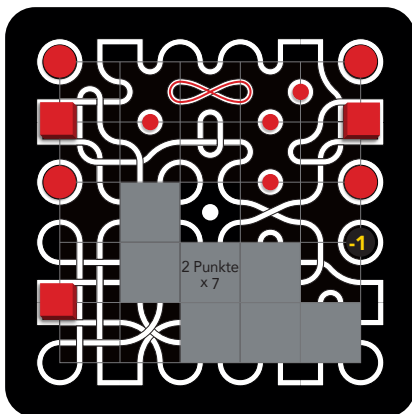
Wenn du alleine spielen möchtest, bereitest du das Spiel wie gewohnt vor. Du benötigst nur die Dunkel-Plättchen nicht. Lege sie vorher beiseite. Du spielst nach den gewohnten **grundlegenden Regeln** (siehe Seite 7) mit den **Änderungen der Blind-Runde** (siehe Seite 9). In deinem Zug ziehst du also ein Plättchen vom Kartenhalter-Turm und legst es direkt auf dem Spielbrett an. Die Runde endet, sobald du alle 11 deiner Wertungssteine auf das Spielbrett gestellt und mindestens eine „8“ gebildet hast (durch das Bilden der „8“ wird die Runde nicht beendet). Schaffst du das nicht, bis alle Felder belegt sind, verlierst du das Spiel.

Am Ende der Runde bestimmst du deine Endwertung. Du erhältst **24 Punkte** für deine Wertungssteine, **8 Punkte** für jede „8“ und zusätzlich noch **2 Punkte** für jedes noch freie Feld auf dem Spielbrett. Anschließend erhältst du noch **1 Minuspunkt** für jeden Kreis und jedes Quadrat auf dem Spielplan, auf den bzw. das du keinen Wertungsstein mehr legen konntest.

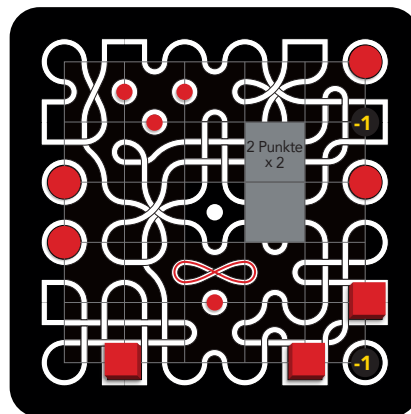
14

Bei einer Endwertung unter 32 Punkten war es eine enge Kiste. Mit 32–36 Punkten hast du dich gut geschlagen. Bei einer Wertung von über 36 Punkten hast du hervorragend gespielt. Eine Wertung über 40 Punkten ist wahrlich meisterhaft! Die höchste mögliche Wertung ist 60. Aber bis du das erreichst, musst du noch etwas üben.

Hier noch zwei Wertungsbeispiele für die Solospiel-Variante:



$$24 + 8 + (2 \times 7) - 1 = 45 \text{ Punkte}$$



$$24 + 8 + (2 \times 2) - 1 - 1 = 34 \text{ Punkte}$$



www.asmodee.de/produkte/acht-ausgemacht

ACHT
ausgemacht

8gameover.com


arcastudio