

HAPPY MOCHI



SPIELMATERIAL

70 Zahlenkarten

mit den Zahlen von 0 bis 9 in 7 Farben



1 Richtungskarte

vorne +, hinten -



Diese Anleitung

ZIEL

Wer am Ende des Spiels die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt. Werde so schnell wie möglich deine Handkarten los, um am Ende jeder Runde die wenigsten Minuspunkte zu haben. Aber Achtung: Du darfst deine Handkarten nicht umsortieren!

VORBEREITUNG

- Mischt die Zahlenkarten und teilt an alle jeweils 7 aus. Sortiert eure Karten nicht um, wenn ihr sie auf die Hand nehmt! Lasst sie in genau der Reihenfolge, wie sie ausgeteilt wurden.
- Legt die Richtungskarte in die Mitte zwischen euch, mit dem + nach oben.
- Legt 2 zufällige Zahlenkarten aufgedeckt unter die Richtungskarte. Das ist das Hauptduo.
- Legt die übrigen Zahlenkarten als verdeckten Nachziehstapel neben das Hauptduo.



3

Das Hauptduo bildet eine zweistellige Zahl (hier 68): Die linke Zahl ist die Zehnerstelle, die rechte die Einerstelle.



4

ABLAUF

Eine Partie geht über mindestens eine Runde. Sobald eine Person ihre letzte Karte spielt, endet die Runde und die anderen zählen die Werte ihrer übrigen Handkarten zusammen. Das sind ihre Minuspunkte.

Die Partie endet, sobald mindestens eine Person 30 Minuspunkte oder mehr hat.

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Wer zuletzt Mochi gegessen hat, beginnt.

Wenn du am Zug bist, musst du genau 1 von zwei möglichen Aktionen machen:

Ziehe 1 Karte.

ODER

Spiele 1 Duo.

Ziehe 1 Karte

Von hier darfst du ziehen:

- Ziehe 1 der beiden Karten des Hauptduos.



- Ziehe 1 Karte vom Nachziehstapels.



- Ziehe 1 deiner reservierten Karten, falls du welche hast (siehe „Karten reservieren“).



Sortiere die gezogene Karte an eine beliebige Stelle auf deiner Hand ein.

Spiele 1 Duo.

Nimm 2 benachbarte Karten von deiner Hand, ohne die Reihenfolge zu ändern. Die linke Karte ist die Zehnerstelle, die rechte die Einerstelle. Lege dein Duo auf das Hauptduo.



Beim Spielen eines Duos gelten die folgenden Bedingungen:

WERTBEDINGUNG

Zeigt die Richtungskarte das +, muss der Zahlenwert deines Duos größer sein als der des Hauptduos.

Zeigt die Richtungskarte das -, muss der Zahlenwert deines Duos kleiner sein als der des Hauptduos.



FARBBEDINGUNG

Haben die beiden Karten des Hauptduos dieselbe Farbe, muss dein Duo ebenfalls gleichfarbig sein (aber es muss nicht die gleiche Farbe haben wie das Hauptduo). Es gelten immer beide Bedingungen!

Beispiel: Hier muss dein Duo kleiner als 95 sein UND es muss aus zwei Karten derselben Farbe bestehen.



HAPPY MOCHI

Spielst du ein Duo mit zwei gleichen Zahlen, darfst du die Wert- und Farbbedingung ignorieren. Du hast ein Happy Mochi gespielt! Rufe laut „Happy Mochi“. So kannst du dich aus einer Sackgasse rausspielen.



KARTENEFFEKTE

Manche Karten haben besondere Effekte, die du ausführst, nachdem du die Karte gespielt hast. Es gibt 4 verschiedene Effekte:



➔ MUSS-EFFEKTE

+ Drehe die Richtungskarte um.

■ Wähle 1 Person (das darfst auch du selbst sein). Sie muss 1 Karte ziehen (siehe „Ziehe 1 Karte“).

➔ DARF-EFFEKTE

(Hast du eine Karte mit folgenden Effekten gespielt, darfst du dir aussuchen, ob du den Effekt ausführen willst.)

← Alle geben gleichzeitig 1 Karte von der Hand an die Person zu ihrer Linken. Sortiere die Karte, die du bekommst, an eine beliebige Stelle auf deiner Hand ein.

● Nimm 1 Karte von deiner Hand und lege sie verdeckt vor dich. Diese Karte ist jetzt reserviert (siehe „Karten reservieren“).

HINWEISE

A Ziehst du 1 Karte des Hauptduos und nimmst damit die letzte Karte des Stapels, ersetze sie durch die oberste Karte des Nachziehstapels.

B Ziehst du 1 Karte des Hauptduos, kann darunter ein Effekt-Symbol zum Vorschein kommen. Der Effekt wird dadurch nicht ausgelöst, sondern nur, wenn du die Karte spielst.

C Haben beide Karte, die du gespielt hast, einen Effekt, führst du die Effekte in beliebiger Reihenfolge aus.

Sonderfall: Zeigt eine der beiden Karten den **■**-Effekt und du führst diesen Effekt zuerst aus, darfst du die andere Karte, die du gerade gespielt hast, direkt wieder ziehen und führst trotzdem ihren Effekt aus.

D Der **←**-Effekt kann nicht ausgeführt werden, wenn du keine Handkarten hast. Alle müssen den Effekt ausführen.

E Du kannst deine letzte Handkarte durch den **●**-Effekt loswerden.



RUNDENENDE

Hat eine Person am Ende ihres Zuges keine Karten mehr auf der Hand, endet die Runde sofort. Alle andere zählen die Werte ihrer übrigen Handkarten zusammen. Notiert diese Minuspunkte auf einem Zettel.



Beispiel: Sophia hat am Rundenende noch 3 Karten auf der Hand. Sie zählt die Werte der Karten zusammen: $3 + 7 + 2 = 12$.



Hast du am Rundenende noch Handkarten übrig, wähle 1 davon und lege sie verdeckt vor dich. Diese Karte ist für die nächste Runde reserviert. Lege alle anderen Handkarten ab.

KARTEN RESERVIEREN:

Reservierte Karten legst du verdeckt vor dich. Du darfst sie dir jederzeit ansehen, aber sie zählen nicht als Handkarten.

So kannst du Karten reservieren:

- 1 Spiele eine Karte mit ☁️-Effekt.
- 2 Reserviere am Rundenende 1 deiner übrigen Handkarten.

HINWEIS

Es gibt keine Begrenzung, wie viele Karten du reservieren darfst. Zähle die Werte der reservierten Karten am Rundenende nicht zu deinen Minuspunkten.

DIE NÄCHSTE RUNDE:

Lasst die Richtungskarte so liegen, wie sie ist.

Mischt alle Karten (außer reservierte Karten) und bereitet das Spiel wie beschrieben vor (siehe „Vorbereitung“). Dann beginnt die nächste Runde. Wer links von der Person sitzt, die letzte Runde gewonnen hat, beginnt.

SPIELENDE

Die Partie endet, sobald mindestens eine Person 30 Minuspunkte oder mehr hat. Die Person mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt! Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Sophia	Ben	Vero
12	4	0
0	16	5
19	0	23
31	20	28



BEISPIELRUNDE



1 Die Richtungskarte zeigt das = und das Hauptduo ist 68. Sophia spielt 57 und wählt sich selbst, um 1 Karte zu ziehen.



3 Vero hat zwei Möglichkeiten: Sie kann entweder ein lilafarbenes Duo (46) spielen oder ihr gleichzähliges Happy Mochi (11). Sie spielt die 46, um die hohen Karten loszuwerden, und hebt sich das Happy Mochi für später auf.

2

Jetzt ist Ben dran. Die Karten des Hauptduos (57) haben die gleiche Farbe, also muss er sich auch noch an die Farbbedingung halten.

Er kann kein Duo spielen, das aus gleichfarbigen Karten besteht und kleiner ist als 57. Also zieht er 1 Karte.

SPIELÜBERSICHT

DER ZUG

KARTE ZIEHEN

Ziehe 1 Karte vom Hauptduo, vom Nachziehstapel oder von deinen reservierten Karten.

ODER

DUO SPIELEN

Spiele 2 benachbarte Karten von deiner Hand. Beachte die Bedingungen.

BEDINGUNGEN

WERT

Spiele ein Duo, das größer oder kleiner ist als das Hauptduo, je nachdem, was die Richtungskarte gerade zeigt.
- gilt immer -

FARBE

Spiele 2 Karten derselben Farbe.
- gilt, wenn das Hauptduo gleichfarbig ist -

Spielst du ein Happy Mochi (gleichzähliges Duo), darfst du beide Bedingungen ignorieren!

EFFEKTE

MUSS

+ Drehe die Richtungskarte um.

☐ Wähle 1 Person (das darfst auch du selbst sein). Sie muss 1 Karte ziehen.

DARF

← Alle geben gleichzeitig 1 Karte von der Hand an die Person zu ihrer Linken. Sortiere die Karte, die du bekommst, an eine beliebige Stelle auf deiner Hand ein.

☁️ Nimm 1 Karte von deiner Hand und lege sie verdeckt vor dich. Diese Karte ist jetzt reserviert.

Rundenende

Hast du Handkarten übrig, reserviere 1 davon.

Behaltet alle reservierten Karte für die nächste Runde.

Spielende

Die Partie endet, sobald mindestens eine Person 30 Minuspunkte oder mehr hat.

Ein Spiel von Johan Benvenuto und Romaric Galonnier
Grafitdesign und unglaublich süße Mochi von Amélie Maréchal
Layout der Anleitung von Allison Machepy
Übersetzung von Sophia Keßler und Benjamin Fischer



ColorADD ist eine einzigartige, universale, inklusive und nicht-diskriminierende Sprache, die es Personen mit Farbsehchwäche ermöglicht, die verwendeten Farben zu unterscheiden.



www.coloradd.net

